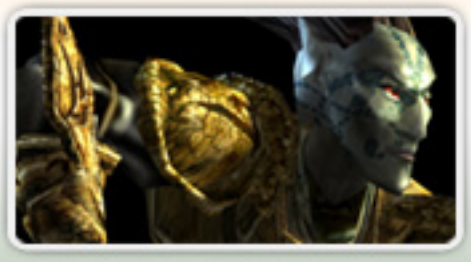
ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 6.66

XBOX

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS



© L'Odyssée Interactive 1997-2010

INTRODUCTION

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® a pour vocation de rassembler sous une forme facilement consultable un maximum d'astuces et de solutions de jeux vidéo sur toutes plateformes de jeux

La version **Gold** dont vous disposez actuellement contient des astuces pour **Xbox**. Elle est mise à jour chaque semaine, et peut-être téléchargée sur le web, ici : http://www.jeuxvideo.com/dletajv.htm

Nous nous efforçons de faire en sorte que ce document soit aussi exhaustif que possible : il comprend des astuces pour de vieux jeux, comme pour des jeux plus récents. Pour cette raison, l'***ETAJV®***, est constamment remise à jour et enrichie.

Cette encyclopédie contient des :

1) Solutions complètes
Ces solutions vous guident dans le jeu du début à la fin. Elles concernent la plupart du temps des jeux d'aventure ou des jeux de rôle.

2) Codes de niveaux
Dans certains jeux, à chaque fin de niveau, vous obtenez un code d'accès. Lors d'une partie future, ce code vous permet de recommencer à jouer au niveau où vous vous étiez arrêté. L'***ETAJV®*** vous permet ainsi de visiter tous les niveaux du jeu sans avoir à les terminer.

3) Cheat codes
Parfois, les programmeurs prévoient des codes spéciaux afin de tester facilement toutes les fonctionnalités du jeu. C'est ainsi qu'en tapant certains codes, on obtient des effets divers tels que l'invulnérabilité (code *IDDAD* dans *DOOM* par exemple), les vies infinies, l'accès à n'importe quel niveau du jeu, etc.

4) Codes Action Replay
Uniquement pour les heureux possesseurs d'une extension Action Replay (disponible sur la plupart des consoles du marché, parfois sous une autre appellation). Ces codes sont à entrer dans l'interface de l'extension et ont des effets similaires aux cheat codes. Si ce n'est que les codes sont trouvés par des bidouilleurs, et pas prévus par les développeurs. C'est souvent dans cette catégorie de codes qu'on trouve les effets les plus imprévus...

5) Astuces diverses
Enfin, l'*ETAJV®* contient également des astuces diverses, des conseils stratégiques, des aides, des débuts de solution, etc.

AVERTISSEMENT :

L'*ETAJV®* est une formidable mine d'informations et redonne, la plupart du temps, tout son intérêt à un jeu lorsque vous êtes bloqué au point de ne plus pouvoir progresser. Toutefois, une astuce peut tuer tout l'intérêt d'un jeu : par exemple une fois que vous aurez appliqué la solution complète d'un jeu d'aventure, vous n'y jouerez certainement plus ensuite. Par conséquent, réfléchissez bien avant d'utiliser telle ou telle astuce...

LISTE DES JEUX

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

- 007 : Nightfire
- 007 : Quitte ou Double
- 4x4 Evo 2
- 50 Cent : Bulletproof

A

- Aeon Flux
- AFL Live 2003
- Aggressive Inline
- Alias
- Alien Hominid
- Aliens versus Predator : Extinction
- All-Star Baseball 2003
- All-Star Baseball 2004
- Alter Echo
- Amped 2
- Amped : Freestyle Snowboarding
- AND 1 Streetball
- Arctic Thunder
- Area-51
- Armed and Dangerous
- Army Men : Sarge's War
- Arx Fatalis
- ATV Quad Power Racing 2
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air
- Azurik : Rise of Perathia

B

- Bad Boys II
- Baldur's Gate : Dark Alliance
- Baldur's Gate : Dark Alliance II
- Barbarian
- Batman : Dark Tomorrow
- Batman : Rise of Sin Tzu
- Batman Begins
- Batman Vengeance
- Battle Engine Aquila
- Battlefield 2 : Modern Combat
- Battlestar Galactica
- Beat Down : Fists of Vengeance
- Beyond Good & Evil
- Big Mutha Truckers
- Big Mutha Truckers 2 : Truck me Harder
- Bionicle
- Black
- Blackstone : Magic & Steel
- Blade II
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Blinx 2 : Masters of Time & Space
- Blinx : The Time Sweeper
- Blitz : The League
- Blood Omen 2

- Blood Wake
- BloodRayne
- BloodRayne 2
- Bloody Roar Extreme
- BlowOut
- BMX XXX
- Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom
- Bob l'Eponge : Le Film
- Bob l'Eponge : Silence on Tourne !
- Braquage à l'Italienne
- Breakdown
- Brothers in Arms : Earned in Blood
- Brothers in Arms : Road to Hill 30
- Bruce Lee : Quest of the Dragon
- Brute Force
- Buffy contre les Vampires
- Burnout
- Burnout 2 : Point of Impact
- Burnout 3 : Takedown
- Burnout : Revenge
- BYW : Don't Try this at Home

C

- Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth
- Call of Duty 2 : Big Red One
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty : Le Jour de Gloire
- Capcom Classics Collection
- Capcom vs. SNK 2 EO : Millionaire Fighting 2001
- Cars
- Castlevania : Curse of Darkness
- Catwoman
- Cel Damage
- Charlie et la Chocolaterie
- Chase : Hollywood Stunt Driver
- Chicago Enforcer
- Chicken Little
- Circus Maximus : Chariot Wars
- Club Football 2005
- Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.
- Cold Fear
- Colin McRae Rally 04
- Colin McRae Rally 3
- Commandos 2 : Men of Courage
- Commandos Strike Force
- Conan
- Conflict : Desert Storm
- Conflict : Desert Storm II
- Conflict : Global Storm
- Conflict : Vietnam
- Conker : Live & Reloaded
- Constantine
- Counter-Strike
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Coupe du Monde FIFA 2002

- Crash
- Crash 'N' Burn
- Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- Crash Nitro Kart
- Crash Tag Team Racing
- Crash Twinsanity
- Crazy Taxi 3
- Crimson Sea
- Crimson Skies : High Road to Revenge

D

- Da Vinci Code
- Dakar 2
- Dark Angel
- Dark Summit
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- David Beckham Soccer
- Dead Man's Hand
- Dead or Alive 3
- Dead or Alive : Xtreme Beach Volleyball
- Dead or Alive Ultimate
- Dead to Rights
- Dead to Rights II
- Deadly Skies
- Deathrow
- Def Jam Fight for NY
- Def Jam Vendetta
- Destroy All Humans!
- Destroy All Humans! 2
- Deus Ex : Invisible War
- Die Hard : Vendetta
- Digimon : Rumble Arena 2
- Dino Crisis 3
- Disney Extreme Skate Adventure
- Doom 3
- Dr. Muto
- Dragon Ball Z : Sagas
- Dragon's Lair 3D
- DRIV3R
- Driven
- Driver : Parallel Lines
- Dungeons & Dragons Heroes
- Dynasty Warriors 3
- Dynasty Warriors 4
- Dynasty Warriors 5

E

- Eggo Mania
- Enclave
- Enter the Matrix
- Eragon
- ESPN International Winter Sports
- ESPN NBA 2 Night
- ESPN NBA 2K5
- ESPN NBA Basketball

- ESPN NFL 2K5
- ESPN NFL Primetime 2002
- Evil Dead : A Fistful of Boomstick

F

- F1 2001
- Fable
- Fable : The Lost Chapters
- Fahrenheit
- Fallout : Brotherhood of Steel
- Far Cry Instincts
- Far Cry Instincts Evolution
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- FIFA Football 2005
- FIFA Street
- FIFA Street 2
- Fight Club
- Fight Night 2004
- Fight Night : Round 2
- Fight Night : Round 3
- FILA World Tour Tennis
- Final Fight : Streetwise
- Fireblade
- FlatOut
- FlatOut 2
- Ford Racing 2
- Forgotten Realms : Demon Stone
- Forza Motorsport
- Freaky Flyers
- Freedom Fighters
- Freestyle Metal X
- Frogger : Ancient Shadow
- Frogger Beyond
- Full Spectrum Warrior
- Full Spectrum Warrior : Ten Hammers
- Furious Karting
- Futurama
- Future Tactics : The Uprising
- Fuzion Frenzy

G

- Galleon
- Gauntlet : Dark Legacy
- Genma Onimusha
- Ghost Master : Les Chroniques de Gravenville
- Ghost Recon
- Ghost Recon 2
- Ghost Recon 2 : Summit Strike
- Ghost Recon : Island Thunder
- Ghost Recon Advanced Warfighter
- Gladiator : Sword of Vengeance
- Gladius
- Goblin Commander : Unleash the Horde
- Godzilla : Destroy all Monsters Melee

- Godzilla : Save the Earth
- GoldenEye : Au Service du Mal
- Grand Theft Auto : San Andreas
- Grand Theft Auto : Vice City
- Grand Theft Auto III
- Gravity Games : Bike Street, Vert, Dirt
- Greg Hasting's Tournament Paintball
- Guilty Gear X2 Reload
- Gun
- Gun Metal
- Gun Valkyrie
- GunGriffon : Allied Strike

H

- Half-Life 2
- Halo
- Halo 2
- Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch
- Harry Potter à l'Ecole des Sorciers
- Harry Potter et la Chambre des Secrets
- Harry Potter et la Coupe de Feu
- Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban
- Headhunter : Redemption
- Hello Kitty Roller Rescue
- Heroes of the Pacific
- Héros de la Ligue des Justiciers
- Hitman 2 : Silent Assassin
- Hitman : Blood Money
- Hitman Contracts
- Hot Wheels : Stunt Track Challenge
- Hulk
- Hunter : The Reckoning
- Hunter : The Reckoning Redeemer

I

- Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur
- IndyCar Series
- Inside Pitch 2003
- International Superstar Soccer 2

J

- Jade Empire
- Jet Set Radio Future
- Juiced
- Jurassic Park : Operation Genesis

K

- Kabuki Warriors
- Kakuto Chojin : Back Alley Brutal
- Kelly Slater's Pro Surfer
- Kill.Switch
- King Kong
- Kingdom Under Fire : Heroes
- Kingdom under Fire : The Crusaders
- Knockout Kings 2002

- Kung Fu Chaos

L

- L'Age de Glace 2
- L'Entraîneur 5 : Saison 04/05
- L'Entraîneur : Saison 02/03
- L'Entraîneur : Saison 2001/2002
- L'Etrange Noel de Monsieur Jack : La Revanche d'Oogie
- L.A. Rush
- La Grande Evasion
- Land of the Dead : Road to Fiddler's Green
- Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans
- Le Manoir Hanté
- Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- Le Monde de Nemo
- Le Parrain
- Le Roi Arthur
- Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau
- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi
- Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge
- Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours
- Legacy of Kain : Defiance
- Legends of Wrestling
- Legends of Wrestling II
- Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude
- Les 4 Fantastiques
- Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich
- Les Dents de la Mer
- Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire
- Les Indestructibles
- Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur
- Les Sims
- Les Sims 2
- Les Sims : Permis de Sortir
- Les Urbz : Les Sims in the City
- LFP Manager 2004
- Links 2004
- Loons : Le Combat pour la Gloire

M

- Mace Griffin : Bounty Hunter
- Mad Dash Racing
- Madagascar
- Madden NFL 07
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 2003
- Madden NFL 2004
- Madden NFL 2005
- Mafia
- Magic : The Gathering : Battlegrounds
- Major League Baseball 2K6
- Malice
- Manhunt

- Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure
- Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes
- Mashed
- Mashed Fully Loaded
- Mat Hoffman's Pro BMX 2
- Max Payne
- Max Payne 2 : The Fall of Max Payne
- Mechassault
- Mechassault 2 : Lone Wolf
- Medal of Honor : En Première Ligne
- Medal of Honor : Les Faucons de Guerre
- Medal of Honor : Soleil Levant
- Memorick : The Apprentice Knight
- Men of Valor
- Mercedes-Benz Truck Racing
- Mercenaries
- Metal Arms : Glitch in the System
- Metal Gear Solid 2 Substance
- Metal Slug 3
- MicroMachines
- Midnight Club 3 : Dub Edition
- Midnight Club 3 : Dub Edition Remix
- Midnight Club II
- Midtown Madness 3
- Mike Tyson Heavyweight Boxing
- Minority Report
- Mission : Impossible : Operation Surma
- MLB SlugFest 2003
- MLB SlugFest 2004
- MLB SlugFest Loaded
- Mojo!
- Mortal Kombat : Deadly Alliance
- Mortal Kombat : Shaolin Monks
- Mortal Kombat Armageddon
- Mortal Kombat Mystification
- Motocross Mania 3
- MotoGP 2
- MotoGP : Ultimate Racing Technology
- MotoGP : Ultimate Racing Technology 2
- MTV Celebrity Deathmatch
- MTX Mototrax
- Murakumo
- MVP Baseball 2003
- MX 2002 featuring Ricky Carmichael
- MX Superfly featuring Ricky Carmichael
- MX Unleashed
- MX vs ATV Unleashed
- Myst III : Exile

N

- Namco Museum
- NASCAR 06 : Total Team Control
- NASCAR Heat 2002

- NASCAR Thunder 2002
- NASCAR Thunder 2003
- NBA 2K2
- NBA 2K3
- NBA 2K6
- NBA 2K7
- NBA Ballers
- NBA Ballers : Phenom
- NBA Inside Drive 2002
- NBA Inside Drive 2003
- NBA Inside Drive 2004
- NBA Jam
- NBA Live 06
- NBA Live 07
- NBA Live 2002
- NBA Live 2003
- NBA Live 2004
- NBA Live 2005
- NBA Starting Five
- NBA Street V3
- NBA Street Vol.2
- NCAA Football 07
- NCAA Football 2004
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed : Poursuite Infernale 2
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed Underground
- Need for Speed Underground 2
- New Legends
- NFL 2K3
- NFL Blitz 2002
- NFL Blitz 2003
- NFL Fever 2002
- NFL Fever 2003
- NFL Fever 2004
- NFL Street
- NFL Street 2
- NHL 07
- NHL 2002
- NHL 2003
- NHL 2004
- NHL 2K3
- NHL 2K6
- NHL Hitz 2002
- NHL Hitz 2003
- NHL Rivals 2004
- Nickelodeon Party Blast
- NightCaster : Terrassez les Ténèbres
- Ninja Gaiden
- Nos Voisins les Hommes

O

- Obscure
- Obscure II
- Oddworld : La Fureur de l'Etranger

- Oddworld : Munch's Oddysee
- Operation Win Back 2 : Project Poseidon
- Otogi 2 : Immortal Warriors
- Otogi : Myth of Demons
- Outlaw Golf
- Outlaw Golf 2
- Outlaw Volleyball
- OutRun 2
- OutRun 2006 : Coast 2 Coast

P

- Pac-Man World 2
- Pac-Man World 3
- Painkiller : Hell Wars
- Panzer Dragoon Orta
- Pariah
- Phantasy Star Online Episode I&II
- Phantom Crash
- Pirates : Kat la Rouge
- Pirates des Caraïbes
- Pitfall Harry : L'Expédition Perdue
- Pool Paradise
- Prince of Persia : L'Ame du Guerrier
- Prince of Persia : Les Deux Royaumes
- Prince of Persia : Les Sables du Temps
- Prisoner of War
- Pro Evolution Soccer 4
- Pro Evolution Soccer 5
- Project : Snowblind
- Project Gotham Racing
- Project Gotham Racing 2
- Project Zero
- Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy
- Psychonauts

Q

- Quantum Redshift

R

- R : Racing
- Racing Evoluzione
- Rainbow Six 3
- Rainbow Six 3 : Black Arrow
- Rainbow Six : Lockdown
- RalliSport Challenge
- RalliSport Challenge 2
- Rally Fusion : Race of Champions
- Ratatouille
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc
- Rayman M
- Red Card
- Red Dead Revolver
- Red Faction II
- Red Ninja : End Of Honour
- Reign of Fire

- Reservoir Dogs
- Return to Castle Wolfenstein : Tides of War
- Richard Burns Rally
- Roadkill
- Robot Wars Extreme Destruction
- Robotech : Battlecry
- Robotech : Invasion
- Robots
- Rocky
- Rocky Legends
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2003
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2004
- Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005
- Rogue Ops
- Rogue Trooper
- Rollercoaster Tycoon
- Rolling
- Rugby 06
- Rugby 2005
- Rugby League
- Run Like Hell

S

- Samurai Jack : The Shadow of Aku
- Samurai Shodown V
- Samurai Warriors
- Scaler
- Scarface : The World is Yours
- Scooby-Doo! : Le Livre des Ténèbres
- Scrapland
- SeaBlade
- Second Sight
- Secret Weapons over Normandy
- Sega GT 2002
- Sega GT Online
- Sega Soccer Slam
- Serious Sam
- Serious Sam II
- Shadow of Memories
- Shadow Ops : Red Mercury
- Shadow the Hedgehog
- Shattered Union
- ShellShock : Nam '67
- Shenmue II
- Shrek
- Shrek 2
- Shrek : SuperSlam
- Sid Meier's Pirates!
- Silent Hill 2 : Inner Fear
- Silent Hill 4 : The Room
- Slam Tennis
- Smashing Drive
- Sniper Elite
- SNK vs. Capcom : SVC Chaos

- Soldier of Fortune II : Double Helix
- Sonic Heroes
- Sonic Mega Collection Plus
- Sonic Riders
- SoulCalibur II
- Spartan : Total Warrior
- Spawn Armageddon
- Speed Kings
- Sphinx et la Malédiction de la Momie
- Spider-Man
- Spider-Man 2
- Splashdown
- Splinter Cell
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Spy Hunter
- Spy Hunter 2
- Spy Hunter : Nowhere to Run
- Spy vs Spy
- Spyro : A Hero's Tail
- SSX 3
- SSX on Tour
- SSX Tricky
- Star Trek : Shattered Universe
- Star Wars : Jedi Knight : Jedi Academy
- Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast
- Star Wars : Jedi Starfighter
- Star Wars : Knights of the Old Republic
- Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords
- Star Wars : Obi-Wan
- Star Wars : Republic Commando
- Star Wars : Starfighter : Special Edition
- Star Wars : The Clone Wars
- Star Wars Battlefront
- Star Wars Battlefront II
- Star Wars Episode III : La Revanche des Sith
- Starsky & Hutch
- State of Emergency
- Steel Battalion
- Still Life
- Stolen
- Street Hoops
- Street Racing Syndicate
- Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
- Sudeki
- Super Monkey Ball Deluxe
- Superman : The Man of Steel
- Superman Returns
- SWAT : Global Strike Team
- SX Superstar
- Syberia
- Syberia II

T

- Taito Legends 2
- Tak 2 : Le Sceptre des Reves
- Tak et le Pouvoir de Juju
- Tao Feng : Fist of the Lotus
- Taz Wanted
- TD Overdrive
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare
- Tenchu : Le Retour des Ténèbres
- Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines
- Terminator 3 : The Redemption
- Test Drive : Eve of Destruction
- Test Drive Off-Road Wide Open
- The Bard's Tale
- The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay
- The Elder Scrolls III : Morrowind
- The House of the Dead III
- The Incredible Hulk : Ultimate Destruction
- The King of Fighters 2002
- The King of Fighters : Neowave
- The Legend of Spyro : A New Beginning
- The Matrix : Path Of Neo
- The Punisher
- The Simpsons : Hit & Run
- The Simpsons : Road Rage
- The Suffering
- The Suffering : Les Liens qui nous Unissent
- The Terminator : Un Autre Futur
- The Thing
- The Warriors
- Thrillville
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- TimeSplitters 2
- TimeSplitters : Future Perfect
- TOCA Race Driver
- TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator
- TOCA Race Driver 3
- ToeJam & Earl III : Mission to Earth
- Tomb Raider Legend
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Tony Hawk's Project 8
- Tony Hawk's Underground
- Tony Hawk's Underground 2
- Top Spin
- Torino 2006
- Total Immersion Racing
- Total Overdose
- Tour de France

- Toxic Grind
- Transworld Snowboarding
- Transworld Surf
- Triple Play 2002
- True Crime : New York City
- True Crime : Streets of LA
- Turok Evolution
- Ty : Le Tigre de Tasmanie
- Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

U

- UFC : Tapout
- UFC : Tapout 2
- Ultimate Spider-Man
- Ultra Bust-A-Move
- Unreal Championship
- Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict
- Urban Chaos : Violence Urbaine
- Urban Freestyle Soccer

V

- V-Rally 3
- Van Helsing
- Vexx
- Vietcong : Purple Haze
- Voodoo Vince

W

- Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray
- Whacked!
- Whiteout
- World Championship Snooker 2003
- World Championship Snooker 2004
- World Racing
- World Racing 2
- Worms 3D
- Worms 4 : Mayhem
- Wrath Unleashed
- Wreckless : Missions Yakuzas
- WWE Raw
- WWE Raw 2
- WWF Raw

X

- X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine
- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men : Next Dimension
- X-Men Legends
- X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse
- XGRA : Extreme-G Racing Association
- XIII

Y

- Yager
- Yu-Gi-Oh! L'Aube de la Destinée

Z

- Zapper : Le Criquet Ravageur !

007 : Espion pour Cible

© Electronic Arts / MGM Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSAGE SECRET DANS "CRISE EN MÉDITERRANÉE"

Dès le début du niveau, allez tuer le garde près des tonneaux (sans les faire exploser). Prenez ensuite la porte à ses côtés. Tuez le garde derrière puis descendez et allez vers la porte BRIG. Eliminez le garde pour récupérer un laser. Prenez aussi le Frensi sur la table et utilisez le laser sur la serrure de la porte de la prison. Les 2 portes s'ouvrent. Allez vers la seconde et reprenez votre laser pour l'utiliser sur la grille. Montez sur le banc et allez dans le passage secret (un bonus se déclenchera). Vous pourrez ainsi tuer les gardes à votre aise !

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

James Bond 007 : Espion pour cible n'est pas un jeu très difficile. On peut arriver assez rapidement à la fin sans trop de problèmes. Mais obtenir toutes les médailles est déjà un défi plus intéressant. Pour les médailles d'or, il vous faut réussir un score au moins supérieur à celui indiqué en début de mission. Pour cela, vous devez aller vite, être précis dans vos tirs, tuer tout le monde, réussir le maximum d'actions 007, et si possible jouer en difficulté élevée. Pour les médailles de platine, c'est à peu près la même chose sauf qu'il faudra impérativement rejouer tous les niveaux pour trouver tous les icônes bonus cachés qui s'y cachent. Ces bonus n'apparaissent qu'à condition de déjà posséder la médaille d'or de ce niveau. Bonne chance !

1. Bond à la rescousse

Médaille d'or : Pistolet d'or
Médaille de platine : Carte MJ Manoir de la Roquette
Bond, vous devez retrouver l'agent Zoé Nightshade retenue prisonnière dans le complexe de recherche. Pour vous infiltrer à l'intérieur, vous pourrez choisir d'utiliser soit le décodeur sur le panneau de contrôle de la porte, soit le grappin pour atteindre la grille au dessus. Ouvrez d'abord la porte avec votre décodeur **(action 007)** mais méfiez-vous de la caméra qui guette les intrus. Il vous faudra reculer rapidement pour ne pas vous faire voir. Montez alors sur le toit en visant la grille avec le grappin **(action 007)**. Vous pourrez ensuite longer la corniche **(1er bonus)** et entrer par la bouche d'aération à droite. Un garde devrait se trouver dans cette pièce. Bien que vous possédiez le permis de tuer, vous n'êtes pas obligé de tirer sur tout ce qui bouge. Passez simplement dans le dos du garde et frappez-le violemment à la tête. Ca devrait suffire à l'assommer. Il vous donnera des munitions P2K. Prenez aussi la carte de l'arsenal posée sur le bureau. Utilisez votre décodeur sur le panneau de contrôle de la porte devant le bureau pour l'ouvrir **(action 007)**. Ce chemin mène à l'armurerie (au fond). Passez la carte d'accès dans le lecteur à droite de la porte **(action 007)**. Dans la petite pièce qui compose l'armurerie, vous trouverez 4 grenades ainsi qu'un MRL-22. James, il faudra ensuite revenir sur vos pas et traverser le bureau. Il y aura un ascenseur sur votre gauche. Utilisez-le pour descendre. Selon nos sources, un garde vous attendra en bas. Abattez-le rapidement. S'il se cache derrière les caisses, visez le baril à ses côtés **(2nd bonus)**. Récupérez les munitions P2K qu'il vous laissera. Découpez le cadenas de la grille derrière le bureau **(action 007)**, puis suivez le corridor. Il devrait y avoir quelques gardes postés dans les environs. Tirez sur celui que vous verrez au fond à droite puis visez le baril pour tout faire exploser **(action 007)**. Ramassez leurs armes. 007, nous pensons qu'un autre garde vous attend non loin. Tirez sur le câble qui retient la caisse en l'air dans le couloir de droite **(action 007)**. Le malheureux qui se trouvait en dessous ne vous causera plus de souci. Poursuivez votre

exploration des lieux. Cachez-vous derrière les caisses à gauche et attendez les nouveaux gardes qui arrivent. Nous avons de bonnes raisons de penser que vous trouverez un gilet pare-balles dans votre cachette, il pourra vous être utile dans votre affrontement contre ces ennemis. Récupérez les K-57 qui traînent par terre. Engouffrez-vous dans le couloir. Avancez un peu dans la salle de culture puis baissez-vous derrière les pots et les plantes pour vous protéger de tous les tirs ennemis. Avancez à couvert et débarrassez-vous de tous le monde. Avec toutes armes que vous possédez, nous vous laissons le choix dans votre manière de procéder. Une fois que vous serez en sécurité, ramassez toutes les armes. Vous trouverez des grenades, des K-57 et même un Frinesi. Attention à ne pas oublier le garde posté derrière le mur au fond à gauche. Ce serait vraiment trop bête, Bond ! **(3ème bonus)**. Si vous vous sentez un peu affaibli par cet affrontement, vous trouverez de quoi récupérer là où se trouvait le dernier garde. Pensez à prendre la mallette contenant les éprouvettes et sortez par le sas (bouton vert).
Bond, vous devriez maintenant être tout près de l'agent Nightshade. Ne relâchez pas votre prudence. Montez les escaliers **(4ème bonus)** et suivez le passage métallique. Approchez-vous du sniper et attendez qu'il change d'arme pour l'abattre. Emparez-vous alors de son fusil à lunettes. Eliminez tous les ennemis à l'étage du dessous. Tirez sur les barils pour aller plus vite. Une fois que plus personne ne bougera, descendez par l'ascenseur et frayez-vous un chemin jusqu'au sous-marin en abattant un à un les gardes qui surgissent. Il ne vous reste plus qu'à libérer l'agent Nightshade de ses liens. Votre laser devrait faire l'affaire. Bravo, 007 !

Bonus :
1.Le premier bonus se trouve simplement sur cette corniche.
2.Le second est posé sur une caisse à droite.
3.Dans la salle de culture, à gauche.
4.Avant de suivre le passage métallique, le bonus est sur la gauche.

2. Cargaison précieuse

Médaille d'or : CH-6 en or
Médaille de platine : Mode de jeu MJ « Pistolet d'or »
Bond, vous devez à tout prix semer vos poursuivants. Tirez sur l'homme dans l'hélicoptère **(action 007)** qui vous prend en chasse puis descendez l'appareil. Occupez-vous ensuite du second hélico qui arrive par-devant. Tournez-vous et tirez dans les pneus de la voiture bleue **(action 007)**. Repassez vers l'avant et tirez sur la camionnette **(action 007)**. Tournez-vous encore et arrêtez les deux voitures qui arrivent. Encore une fois, visez les pneus **(actions 007)**. Zoé vous préviendra d'un barrage. Détruisez les deux voitures qui bloquent la route **(1er bonus)** puis tirez sur l'homme devant vous. Nous pensons que vos ennemis vous tendrons un guet-apens avec des tireurs à gauche, à droite et devant vous. Si c'est le cas, éliminez tout ce beau monde en ne visant que les barils **(action 007)**. Zoé pourra alors reprendre la conduite. Vous devriez voir un hélico passer rapidement au fond à droite. Soyez rapide pour l'abattre **(2nd bonus)**. Tirez sur les pneus de la voiture qui vous suit **(action 007)** puis abattez le tireur devant vous **(3ème bonus)**. Tournez-vous encore une fois pour arrêter la voiture derrière vous, toujours avec les pneus **(action 007)**. Une nouveau barrage devrait maintenant vous tomber dessus. Zoé s'arrêtera un peu avant ce qui vous laissera le temps d'abattre le tireur sur l'hélico **(action 007)**. Visez ensuite la pompe à essence **(action 007)** puis terminez le carnage par l'hélico et les voitures. Vous approchez de l'usine Identicon. Tirez sur les gardes postés à l'entrée **(4ème bonus)**. La voiture s'arrêtera dans le bâtiment. Armez-vous du CH-6 et tirez sur le pilier central **(5ème bonus)**. Tirez aussi sur les barils derrière vous **(action 007)**. Abattez les deux tireurs postés en hauteur un peu plus loin **(action 007)**. Regardez sur la droite du trajet, et tirez sur les trois aérations puis sur le garde **(6ème bonus)**. La voiture s'arrêtera de nouveau. Tournez à droite et visez les barils **(action 007)** puis tirez sur le garde devant vous. Enfin, abattez les autres gardes derrière vous puis visez le gros bouton rouge. Tirez sur la charge de la grue pour terminer la mission. Bien joué, James !

Bonus :
1.Détruisez les deux voitures.
2.Abattez l'hélico.
3.Eliminez le tireur devant vous.
4.Tuez tous les gardes devant le bâtiment.
5.Détruisez le pilier central.
6.Détruisez les trois dernières ventilations et le garde.

3. Poursuite dangereuse

Médaille d'or : Lance-roquettes
Médaille de platine : Skin MJ Bond furtif
Bond, pas le temps de vous apitoyer sur le sort de Zoe, vous devez absolument récupérer la mallette. **(1er bonus)** Suivez ensuite la route normale. Vous trouverez des cartouches de fumée. A l'approche du premier barrage de voiture, lancez une roquette sur les barils à gauche pour tout faire exploser. **(action 007)**. Récupérez de nouvelles roquettes puis foncez tout droit. Au bout du chemin, vous trouverez une caisse. **(2nd bonus)**. Vers le milieu du tunnel suivant, il est conseillé de tirer sur le baril à droite pour nettoyer la zone de tout bandit **(action 007)**. Au sortir du pont, braquez à gauche et continuez toujours sur cette route jusqu'au second bâtiment avec un pont. **(3ème bonus)**. Poursuivez votre chemin et tirez sur la station service à droite **(action 007)**. **(4ème bonus)** Continuez toujours sur la grande avenue **(5ème bonus)**. Foncez maintenant sur le van représenté par un point vert sur la carte. Plusieurs voitures devraient venir le protéger. Bond, n'oubliez pas que vous disposez de plusieurs gadgets très utiles. Enfumez l'une des voitures **(action 007)** puis utiliser un IEM tout près du van pour le stopper **(action 007)**. Joli coup, 007 !

Bonus :
1.Le premier bonus se trouve derrière vous dès le départ.
2.Le second bonus est caché dans la caisse.
3.Contournez le building pour trouver une route qui le traverse. Le bonus est caché sur cette route.
4.Le bonus est caché dans la station service.
5.Lorsque la ville cède sa place aux arbres, vous trouverez le bonus caché sur la gauche.

4. Les soirées de l'ambassadeur

Médaille d'or : Précision en or
Médaille de platine : Faible gravité en MJ
007, vous devez vous infiltrer dans l'ambassade britannique. Je vous ai confectionné un pistolet à fléchettes anesthésiantes de façon à ne pas blesser les gardes que vous rencontrerez. Faites attention à ne pas gaspiller vos munitions, elles sont en quantité très limitée ! Je vous conseille de ne pas bouger à votre arrivée et d'attendre que le garde qui patrouille devant vous soit de dos pour l'endormir. Après quoi vous pourrez tranquillement ouvrir la porte et explorer les lieux. Tirez sur le garde à l'autre bout du couloir. Faites vite afin qu'il ne prévienne pas ses camarades. Entrez dans la pièce ouverte pour récupérer de nouvelles fléchettes **(1er bonus)**. Revenez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Un garde vous attend sur la gauche, allez le neutraliser **(2nd bonus)** puis passez dans la partie droite du couloir. Entrez dans les cuisines et passez dans l'allée du centre. A votre passage, les caisses au milieu pourraient faire du bruit et alerter le garde dans le couloir suivant, si cela devait arriver, reculez un peu et tirez-lui dessus sans perdre de temps. Vous pouvez cela dit éviter ce combat. Bond, je vous conseille de sauter par-dessus les caisses puis d'aller assommer discrètement le garde. Occupez-vous aussi de l'autre qui patrouille au fond. Une fléchette fera l'affaire. Enfilez vos lunettes IR et observez le mur de gauche. Vous devriez y voir un panneau secret. Ouvrez-le puis donnez un coup de laser pour couper les câbles et désactiver le rayon bleu **(action 007)**. Vous pouvez alors continuer. En passant devant la fenêtre ouverte, tirez sur le garde qui vous attend dehors. Retournez-vous et désactivez le laser en utilisant la même méthode que précédemment **(action 007)**. Continuez au bout du couloir, où vous verrez une porte condamnée. Il doit bien y avoir quelque chose à faire ici. Enfilez encore une fois vos lunettes et regardez le mur à gauche. Une porte secrète ! Ouvrez-la **(action 007)**. Dans la petite pièce, vous pourrez vous munir de quelques fléchettes supplémentaires ainsi que d'un gilet pare-balles **(3ème bonus)**. Revenez dans le couloir et passez par la fenêtre. Munissez-vous de votre grappin et montez au balcon supérieur **(action 007)**. Entrez dans la chambre ouverte puis ouvrez la prochaine porte à droite **(action 007)**. Vous voilà en possession d'une carte d'accès. Entrez dans le placard de gauche pour récupérer quelques fléchettes puis continuez par la porte de droite. Griffin vous tirera dessus, faites-en de même deux ou trois fois pour le mettre dans les vapes. Prenez le générateur de mot de passe sur lui **(action 007)** et retournez à l'ordinateur près de la fenêtre. Voilà, vous savez tout ce que vous vouliez savoir, il vous faut maintenant quitter l'ambassade. Passez par le bureau de Griffin, ouvrez la porte de l'autre côté et descendez par les escaliers. Eliminez rapidement le garde à gauche avant qu'il ne donne l'alerte **(4ème bonus)**. Continuez votre chemin en désactivant le rayon laser **(action 007)**. Neutralisez les deux prochains gardes puis descendez par l'ascenseur. Bien joué, James !

Bonus :

1.Devant le bureau.
2.Sur la rotonde avec les drapeaux.
3.Dans la pièce secrète.
4.Près des vitrines.

5. Un accueil glacial

Médaille d'or : Double chargeur pour pistolet d'or
Médaille en platine : Skin MJ garde Identicon
Bond, vous devez trouver et photographier toutes les données satellites et les schémas que vous verrez. Dépêchez-vous car vous n'avez pas beaucoup de temps. Montez vers les bureaux derrière vous et appuyez sur le bouton du bureau de Bebe. Tournez-vous rapidement pour abattre les gardes qui sortiront de la porte à droite. L'alarme devrait aussi se déclencher annulant pour le coup vos espoirs de travailler discrètement. Vous remarquerez qu'un gilet pare-balles est caché dans le couloir à droite Inutile de le prendre maintenant, mieux vaut le garder pour plus tard. Par contre, ne vous privez pas pour ramasser toutes les armes par terre **(1er bonus)**. Retournez vers les bureaux et appuyez cette fois-ci sur le bouton du bureau au centre. La porte en face de vous s'ouvrira et des gardes armés arriveront. Eliminez tout le monde. Si vous sentez que votre énergie commence à diminuer dangereusement, allez récupérer le gilet dans le couloir précédent. Voilà, vous devriez être tranquille. Ramassez la carte d'accès dans le couloir que vous venez d'ouvrir **(action 007)**. Revenez vers les bureaux et appuyez sur le dernier bouton, celui sur le bureau de Bella. Passez par le couloir à votre gauche et suivez-le jusqu'à la porte. Baissez-vous et grâce à votre laser, ouvrez la grille à côté. Rampez quelques mètres dans le conduit **(action 007)** puis revenez à la porte. Munissez-vous de votre silencieux et ouvrez la porte. Abattez froidement le garde de dos au fond de la pièce. Ne faites surtout pas de bruit pour ne pas vous faire remarquer. Optez maintenant pour une arme plus destructrice avant d'entrer dans la salle suivante. Occupez-vous rapidement du garde de gauche pour éviter qu'il ne donne l'alerte, puis éliminez celui de droite et enfin celui qui arrive de la pièce d'à côté **(2nd bonus)**. Revenez dans la salle précédente et photographiez les images satellites, faites de même avec les schémas dans la troisième salle. Appuyez sur le tableau de la fille pour ouvrir un passage secret. A l'intérieur, vous trouverez un gilet ainsi qu'un MRL-22. Continuez par le couloir suivant jusqu'à l'ascenseur. Il se peut qu'il reste quelques ennemis par là, restez sur vos gardes. Entrez dans l'ascenseur et montez.
A l'ouverture des portes, canardez le garde qui patrouille. Vous trouverez un nouveau gilet, prenez-le si vous en avez besoin. Descendez les escaliers et éliminez tous les gardes dans cette salle (Bond, je vous conseille de vous placer devant le bouton d'alarme de telle sorte qu'il sera pratiquement impossible à vos ennemis de prévenir leurs camarades de votre présence). Dans cette salle, vous trouverez des grenades dans un carton. Prenez une photo de la maquette posée à côté **(action 007) (3ème bonus)**. Il y a aussi un ordinateur dans un coin qui vous permet de désactiver l'alarme à condition d'y introduire votre carte d'accès **(action 007)**. Après avoir fait cela, commencez à télécharger les informations des trois ordinateurs au milieu de la salle. Pour cela, utilisez le décodeur que vous avez. Ouvrez la petite porte et continuez jusqu'à l'ascenseur. Descendez.
Suivez la passerelle jusqu'à la porte et utilisez le grappin pour atteindre le conduit de ventilation. Ouvrez la grille à l'aide du laser et dépêchez-vous d'abattre les gardes en dessous avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Si c'est la cas, descendez et éliminez tout le monde le plus rapidement possible. Avancez prudemment car il reste toujours un ou deux gardes postés au fond de cette zone. Abattez-les. Dans les environs, vous trouverez deux gilets et trois grenades supplémentaires **(4ème bonus)**. Près de l'endroit où vous êtes arrivé, vous trouverez un conduit d'aération ouvert. Explorez-le **(action 007) (5ème bonus)** puis redescendez par la grille que vous trouverez. Juste en face de vous se trouve un autre conduit d'aération, suivez-le du regard vers la droite et montez à l'intérieur par l'échelle que vous trouverez derrière le pilier. Rampez dans le conduit jusqu'au bout et tuez le garde qui vous attend en bas. Utilisez votre télécommande sur le mécanisme de contrôle pour mémoriser le programme d'activation de la porte **(action 007)**.
L'ouverture suivante donne sur une grande salle. Dès que vous y entrerez, tous les gardes se mettront à tirer sur vous. Le mieux et de vous montrer un peu et d'éliminer le garde à droite. Ensuite, visez la valve en bas à gauche **(action 007)** . Attendez ensuite sagement les quelques gardes qui se décideront à monter vers vous. Lorsque plus personne ne viendra, sortez à reculons et abattez l'ennemi au-dessus de vous puis descendez et nettoyez le passage derrière les caisses.
Vous trouverez dans cette planque un gilet et des munitions KS7. Revenez dans le grande salle pour y prendre là aussi un gilet et des munitions KS7 **(6ème bonus et 7ème bonus)**. Montez maintenant au dernier étage jusqu'à la porte fermée. Utilisez votre télécommande sur le panneau de contrôle vert. Attention car dès que les portes s'ouvrent un ennemi plus résistant que la moyenne viendra vous attaquer. Lancez une grenade avant que les portes ne soient

totalement ouvertes ou attendez-le sagement avec une arme puissante. Un autre super soldat est posté dans ce couloir. Il faudra le tuer pour passer. Continuez et abattez les deux autres gardes au bout du passage (l'un d'eux à un fusil sniper). Entrez dans la cabine avec les ordinateurs et montez à l'échelle. Bond, votre seule issue semble être le câble du tram. Accrochez-vous-y et évadez-vous ! Bravo, 007 !

Bonus :
1.Dans le couloir de droite au début du niveau
2.Derrière une grille. Ouvrez-la avec votre laser.
3.En bas des escaliers dans la grande salle.
4.Près des grenades.
5.Caché dans le conduit d'aération.
6.A côté de l'échelle, derrière un container.
7.Posé sur un container d'eau.

6. La nuit du chacal

Médaille d'or : Grenades en or
Médaille de platine : Arme MJ Viper
Bond, votre mission consiste cette fois à infiltrer l'ambassade et à sauver le Dr Damescu ainsi que 5 autres otages civils. Un bus de terroristes ne devrait pas tarder à arriver devant vous. Foncez au coin du muret de l'ambassade et abattez les deux terroristes qui arrivent d'en face. Passez sur le trottoir de l'autre côté de la rue et arrêtez cette fois celui qui vous lance des grenades sur la droite. Ensuite tirez sur les deux autres cachés derrière la fontaine. Evitez le rayon lumineux du sniper et abattez-le dès que vous en aurez l'occasion. Suivez le trottoir au fond de l'allée. Récupérez le gilet puis le Frinesi dans les vitrines de magasins **(1er bonus)**. Toujours sur le trottoir, passez vers la gauche de l'ambassade. Un terroriste sort de l'arche. Tuez-le avant qu'il ne vous tue puis allez vous occuper des deux autres postés après l'arche. Tuez le sniper sur le balcon. Vous remarquerez ensuite la grille sur le mur de droite. Utilisez le grappin pour atteindre la corniche. De là, sautez sur le balcon où se trouvait le sniper **(action 007)**. Vous pourrez ainsi récupérer son fusil **(2nd bonus)**. Revenez sur la corniche et suivez le chemin sur la droite. Entrez dans la chambre par les fenêtres ouvertes **(action 007)**. Entrez dans la salle de bains (première à gauche dans le couloir) et approchez-vous de la douche pour y retrouver quelqu'un que vous connaissez déjà... Vous voilà en possession d'une carte. Suivez le passage qui s'ouvre en direction du balcon et lancez votre grappin sur le mur de l'ambassade **(action 007)**. Descendez vers la grille et utilisez la carte de R pour ouvrir la porte de l'autre côté du passage. Entrez.
Bond, vous remarquez qu'un gilet est dissimulé sous les escaliers. Prenez-le maintenant ou gardez-le pour plus tard. Montez jusqu'à la porte. Ouvrez-la et vous verrez un terroriste poursuivre un otage. Abattez l'ennemi. Avancez prudemment dans le couloir sur la gauche pour tuer un autre terroriste **(3ème bonus)**. Rampez jusqu'à la table renversée et tuez les trois autres ennemis en faisant attention de ne pas abattre de civils. Traversez la pièce où se trouvent encore les otages et suivez le couloir. Avancez très prudemment lorsque vous arriverez à hauteur des fenêtres car l'une d'entre elles explosera. Tuez l'homme sur le balcon et continuez dans le couloir. Entrez dans les cuisines et éliminez les nombreux ennemis qui s'y trouvent (les grenades sont très efficaces ici). Poursuivez votre exploration par le couloir suivant. Abattez les deux terroristes qui se jettent sur vous puis celui sur la rotonde avec les drapeaux. En parlant de drapeaux, examinez celui du Royaume-Uni. Vous devriez découvrir un passage secret derrière. Le Dr Damescu se trouve à l'intérieur. Parlez-lui et prenez le gilet à côté. Sortez par l'ascenseur.
Lorsque les portes s'ouvrent, tirez sur les barils en haut à gauche pour tuer un ennemi puis faites exploser ceux devant vous. Des munitions et un gilet se cachent derrière. La prochaine porte mène à un combat contre le Chacal. Planquez-vous derrière les caisses de gauche et tirez sur elle à plusieurs reprises. Elle changera alors de position. Tirez sur les barils lorsqu'elle se trouve à proximité. Enfin, elle se placera devant un conduit d'aération. Ne la visez plus, mais appuyez sur le bouton vert près des caisses de droite **(action 007)**. Vous voilà débarrassé d'elle. Vous trouverez un peu de munitions dans cette pièce, si vous en avez besoin. Montez à l'échelle. Vous pouvez prendre un nouveau gilet ici. Continuez par la porte et montez sur le toit. Vous verrez alors un hélico décoller, ce n'est pas celui de votre objectif. Laissez-le filer **(4ème bonus)** et attendez l'autre qui devrait arriver aussitôt. Pour le descendre, rien de tel que le fusil snipe. Visez le pilote. Une balle devrait suffire à l'arrêter. Si par malheur vous ne possédez pas cette arme ou que vous n'avez plus de munitions appropriées, tentez le tout pour le tout avec votre plus gros calibre. Une fois que le pilote sera touché, l'hélico commencera à faire des vrilles dans tous les sens et viendra s'écraser près de la porte d'où vous êtes arrivé. Inutile de préciser qu'il vaut mieux s'en éloigner. Toutes mes félicitations, Bond !

Bonus :
1.Dans une vitrine de magasin. Sautez d'abord sur la voiture pour l'atteindre.
2.Sur le balcon du sniper.
3.Suivez l'otage dans le bureau et ramassez le bonus qui traîne par là.
4.Derrière quelques caisses sur le toit.

7. Les rues de Bucarest

Médaille d'or : Lotus Esprit dans les missions de conduite
Médaille de platine : Skin MJ garde alpin
007, nous avons besoin de vos talents de pilote pour localiser le laboratoire secret de Malprave. Dès le début de la mission, foncez tout droit et détruisez une première voiture à coup de missiles. Tournez ensuite à gauche. Vous approcherez d'une arche **(1er bonus)** traversez-la. Une seconde voiture déboulera par la droite. Débarrassez-vous en. Tournez à gauche et détruisez les voitures en travers de la route un peu plus loin. Continuez par le chemin qu'elles tentaient de vous interdire. Encore plus loin, détruisez les deux camionnettes sur la droite mais restez toujours sur votre route. A la prochaine bifurcation, tournez à droite (virage très serré). Si vous avez détruit les vans un peu plus tôt vous serez tranquille, sinon, vous devrez vous occuper d'eux maintenant. Après quoi, ce sera une voiture à gauche qu'il faudra remettre à sa place puis une autre qui viendra d'en face. Continuez tout droit jusqu'à la gare. Foncez à l'intérieur par la porte principale, direction les quais **(2nd bonus)**. Passez entre les deux trains sur la gauche et détruisez l'hélico avec vos missiles. Montez sur le quai à votre droite et foncez récupérer le localisateur. Descendez l'hélicoptère qui vous fait face et sortez de la gare. Reprenez la rue devant vous et foncez dans cette direction. Au bout d'un court instant, une voiture ennemie se glissera derrière vous. Faites couler un peu d'huile sous ses pneus pour l'arrêter **(action 007)**. Continuez à rouler sans vous soucier des deux hélicoptères que vous croiserez. L'un d'eux détruira le pont devant vous, mais avec la vitesse que vous avez prise depuis la gare, vous devriez pouvoir sauter par-dessus le trou **(action 007)**. Faites un tout petit détour par la petite ruelle sur la gauche (celle avec des escaliers) pour récupérer un peu d'énergie **(3ème bonus)**. Revenez ensuite sur la route où vous étiez et prenez la prochaine à gauche. Détruisez la camionnette puis passez sous l'arche en face de vous (celui dans le carrefour). Récupérez la puce dans le parc puis foncez entre les deux voitures qui vous attendent à la sortie. Si tout va bien votre véhicule se mettra alors sur deux roues pour franchir le barrage **(action 007)**. Continuez toujours tout droit **(4ème bonus)** jusqu'à ce que R vous dise quelques chose à propos d'une rivière. Ramassez le propulseur qu'il vous a laissé puis engouffrez-vous dans le petit passage devant vous. Faites le tour de la fontaine et activez le propulseur pour monter les escaliers. Vous devriez alors faire un grand vol plané jusqu'à l'autre rive. La suite se passe à bord d'un tank.
Détruisez les deux voitures qui tentent de vous bloquer le passage puis après le virage, explosez celle qui vous suit. Tournez-vous ensuite très rapidement pour détruire celle qui arrive par-devant. Le tank s'arrêtera dans une petite court. Visez le tireur à droite puis les barils à côté de la camionnette **(action 007)**. Occupez-vous des deux voitures devant vous puis abattez rapidement l'hélico qui surgit **(action 007)**. Une voiture vous attend plus loin. Un autre hélico fait son entrée. Détruisez-le sans perdre de temps **(action 007)**. Plus loin, vous aurez à vous défaire de deux camionnettes. Le mieux et de viser le camion citerne **(5ème bonus)**. Deux hélicos vous attendent maintenant. Abattez-les vite fait bien fait **(6ème bonus)**. Le tank vous fera traverser un hôtel. Remettez votre tourelle dans le bon sens et visez le garde sur le balcon en face de vous. La vue basculera ensuite en vision nocturne. Durant toute cette partie, il vous faudra concentrer vos efforts sur les cibles blanches que vous verrez. Toutes se trouvent devant vous ce qui devrait déjà vous faciliter la tâche. Privilégier les ennemis postés sur les balcon, ils font beaucoup de dégâts avec leur lances-roquettes. Au bout d'un moment, la vue redeviendra normale et il ne restera que quelques ennemis à détruire, dont une voiture et un homme juste à côté sur la gauche. Détruisez-les tous les deux **(action 007)**. Encore un hélico à abattre et vous arriverez devant un pont. Un train traverse le pont et deux tanks sont postés en dessous. Passez en tir secondaire (le gros canon) et visez le train. Essayez de tirer juste avant le passage d'un wagon citerne pour tout faire exploser. Parfait. Comme toujours, 007.

Bonus :
1.A droite avant la première arche.
2.Suivez les rails vers la droite.
3.Dans la petite ruelle avec les escaliers.
4.En l'air après la barrière à défoncer.
5.Explosez le camion citerne.

6.Abattez les deux hélicos avant l'hôtel.

8. Des flammes sur la mer

Médaille d'or : Tir rapide
Médaille de platine : Arme MJ Calypso
Vous voilà maintenant sur la plate-forme pétrolière où nous pensons que le Poséidon se cache. Suivez les tuyaux devant vous puis montez à l'échelle. Tuez un garde. Montez encore et tuez un autre garde. Levez les yeux et abattez l'homme que vous verrez par l'ouverture. Montez à la troisième échelle et éliminez le garde à gauche. Abattez l'hélico sur la droite puis montez encore. Tirez rapidement sur l'homme de dos puis entrez dans la pièce. Tout en évitant les salves de Bloch, approchez-vous de lui pour le faire fuir. Allez vers l'ordinateur et mémorisez le programme de la grue dans votre télécommande **(action 007)**. Passez par la porte non verrouillée et mettez les deux grues en marche toujours avec la télécommande **(actions 007)**. Vous trouverez un gilet près de vous. Prenez-le s'il le faut. Revenez dans la salle de l'ordinateur et regardez par la fenêtre. Il y a une troisième grue à activer **(action 007)**. Utilisez votre laser sur le cadenas **(action 007)** et ouvrez la porte. Ne sortez pas encore mais restez dans la salle et baissez-vous sous la fenêtre. Deux gardes commenceront à vous tirer dessus. Eliminez-les sans perdre de temps. Vous pouvez maintenant aller récupérer toutes les munitions et les grenades dehors **(1er bonus)**. Il y a aussi un autre gilet... Descendez les escaliers tout en préparant votre laser. Il va falloir être rapide. Approchez-vous de la grille où se trouve Bloch et coupez le cadenas (si vous avez perdu trop de vie, remontez récupérer un gilet). Coupez aussi le cadenas de la grille juste à gauche **(action 007)** et engouffrez-vous dans le passage. Ouvrez la grille de l'autre côté et tirez sur les barils à gauche pour tuer les gardes **(2nd bonus)**. Ouvrez le rideau de fer avec le bouton puis sautez sur la première caisse (elle devrait normalement être baissée, si ce n'est pas le cas, faites-le avec la télécommande). Une fois sur la caisse, utilisez la télécommande sur votre grue pour monter un peu. Sautez ensuite sur l'autre caisse (elle aussi doit d'abord être baissée). Utilisez encore votre télécommande pour monter puis sautez près de l'échelle. Eliminez les gardes près de la mitrailleuse et placez-vous aux commandes de l'arme. Tuez tous les ennemis que vous verrez en essayant d'épargner l'hélico (je sais, ce n'est pas simple) Lorsque ce sera plus calme, retournez vers les caisses **(3ème bonus)** puis remontez vers la mitrailleuse **(4ème bonus)**. Revenez à l'entrée du conduit. Vous en verrez un autre juste en face. Ouvrez-le **(action 007)** mais ne rentrez pas à l'intérieur. Allez plutôt chercher un fusil snipe dans la cabine au centre et sniper le pilote de l'hélico si vous le pouvez **(action 007)**. Montez ensuite sur la plate-forme de l'hélico et appuyez sur le bouton pour rejoindre la salle des pompes.
Abattez les trois gardes qui se cachent derrière les caisses à gauche. Munissez-vous de votre fusil à lunettes et descendez un peu les escaliers. Vous devriez pouvoir abattre les deux snipers en hauteur, au centre de la salle. Un autre garde est posté sur la droite et un quatrième tout au fond. Tuez-les tous et remontez attendre les deux derniers ennemis de la zone. Rechargez votre Q-Jet avec la borne que vous trouverez entre les caisses puis descendez les escaliers. Récupérez toutes les armes et munitions puis continuez par l'échelle de gauche au fond de la salle. Tuez immédiatement les deux gardes dans la salle adjacente. Visez les barils pour aller plus vite. Continuez jusqu'à l'ordinateur (au passage, vous trouverez un gilet sur la gauche) et tournez à gauche vers le gros pilier. Si vous avez été assez rapide, les fusils et les munitions des snipers doivent encore se trouver là. Revenez à l'ordinateur et appuyez sur le gros bouton vert. Les machines se mettent en marche et deux super soldats apparaissent en bas. Tuez-les puis allez chercher un gilet derrière le gros pilier s'il le faut. Utilisez le grappin pour atteindre la passerelle derrière le gros pilier **(action 007)**. Descendez par l'échelle **(5ème bonus)**. Remontez et placez-vous devant l'un des bras de la pompe. Lorsque celui-ci est à son plus bas, sautez sur lui. Attendez qu'il soit en haut pour sauter de nouveau et utiliser le Q-Jet pour monter d'un étage. Dégainez immédiatement et débarrassez-vous des gardes qui vous attendent. Sortez par l'unique porte et abattez les deux gardes en hauteur **(6ème bonus) (7ème bonus)**. A l'aide du grappin, montez sur la plate-forme de gauche **(action 007)**. Faites de même pour atteindre l'autre plate-forme. Accrochez-vous au câble et tuez les nombreux gardes sur la plate-forme suivante.
Aidez-vous des caisses pour vous protéger. Activez l'une des grues **(action 007)**. Ramassez toutes les munitions et le gilet avant de poursuivre par l'ascenseur. Tirez sur les barils puis mettez-vous à couvert. Essayez de sniper le pilote de l'hélicoptère avant qu'il ne s'en aille. Derrière des barils (**8ème bonus)**, vous trouverez un MRL-22 flambant neuf. Ne l'oubliez pas ! Avant de monter, regardez en l'air, de chaque côté de la plate-forme, un sniper est prêt à tirer. Utilisez votre télécommande pour les neutraliser. Vous pouvez maintenant monter. Tirez sur les barils en face de vous et abattez le garde sur une des plates-formes au-dessus de vous. Rechargez le Q-Jet et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre l'échelle. Coupez le cadenas et montez. Bravo, 007 !

Bonus :
1.Détruisez le premier baril pour trouver le premier bonus.
2.Dans la salle avec les deux gardes.
3.Sous une des caisses de la grue.
4.Sous une passerelle.
5.Sur les caisses derrière l'échelle de droite.
6.Détruisez les barils sur votre droite.
7.Derrière les caisses, sous la passerelle du sniper de gauche.
8.Si vous avez détruit l'hélicoptère, détruisez tous les barils pour trouver le bonus.

9. Les couloirs de l'enfer

Médaille d'or : Armure en or
Médaille de platine : Toutes les armes MJ
Bond, il faut absolument que vous rattrapiez Bloch ! Montez dans le véhicule et vous voilà parti pour une nouvelle séance de tir. Commencez par le garde droit devant. Dans le long virage à droite, visez la petite tourelle défensive au plafond (c'est la lumière qui clignote). Un véhicule sera à dégager sur la voie. Quelques balles bien placées devraient suffire à le faire dégager. Vous arriverez alors dans une nouvelle partie du tunnel. Deux gardes sont à dégommer à l'entrée (visez en l'air dans la partie rouge) **(1er bonus)**. Gardez le fusil vers le haut pour détruire deux tourelles défensives un peu plus loin.Vous allez arriver à une sorte de gare. Tournez-vous complètement à gauche et mitraillez tous les ennemis en passant. Ne ratez pas les deux écrans bleus avec le symbole d'Identicon de part et d'autre de la scène. Lorsque tout le monde sera mort, tirez sur le gros écran rouge pour continuer **(action 007)**. Si vous avez suivi ces instructions à la lettre, vous hériterez d'un CH-6 sur le chemin. Détruisez le véhicule que vous rattraperez puis la tourelle défensive au plafond. Juste après, un ennemi vous provoquera. Tournez-vous et débarrassez-vous-en avec le CH-6. Revenez à l'endroit et détruisez le véhicule que vous parvenez à rattraper. Puis essayez de tuer Bloch. Vous n'en aurez malheureusement pas le temps. Ce sera pour une prochaine fois. Occupez-vous pour l'instant de la tourelle défensive qui arrive en haut de la montée puis du garde à droite. Puis de nouveau un garde (toujours à droite) suivi une tourelle (après la montée). Vous arrivez dans une seconde gare. Visez les barils à droite **(action 007)** tout en faisant attention au lanceur de roquettes un peu plus à droite (il faudra aussi tuer ce dernier). Eliminez tous les autres ennemis de ce côté (sans oublier les symboles Identicon si vous voulez un autre CH-6) puis tournez-vous et tirez sur le véhicule devant et le garde un peu à gauche. Vous pouvez repartir. Ne relâchez pas votre vigilance pour détruire une tourelle défensive juste après. Vous passerez alors par une succession de tourelles et de gardes sur le bord du parcours puis il faudra tirer sur deux ennemis en hauteur **(2nd bonus)**. Plus loin, vous rattraperez Bloch. Tirez-lui dessus pour l'occuper et attendez qu'il prenne un peu de distance. Il commencera alors à larguer quelques mines sur le parcours. Répérez-les (merci l'aide à la visée) et détruisez-les avant que les voir de trop près **(3ème bonus)**. Détruisez de suite la tourelle qui suit à l'aide du CH-6 **(4ème bonus)**. Dans le tunnel suivant, détruisez les trois systèmes de ventilation **(action 007)**. Tirez sur les deux gros boutons rouges qui suivent sur la gauche du parcours **(action 007)**. Vous voilà désormais dans une grande salle circulaire. Bloch court vers le centre. Vous vous en occuperez plus tard. Tuez les trois gardes à gauche. Une fois qu'ils seront morts tous les trois, Bloch refera son apparition. Tirez sur lui jusqu'à ce qu'il reparte puis abattez les trois nouveaux lance-roquettes autour de la salle. Cette fois, Bloch s'énerve et ouvre le sas sous vos pieds. La chaleur de la lave en fusion vous fera perdre de la vie régulièrement et votre vision commencera à se brouiller. Mais ne perdez pas espoir, vous y êtes presque. Munissez-vous du RCH-1 et visez les trois structures rouges au-dessus de votre tête (cette arme vous permet de guider les missiles). Soyez rapide et tout se passera bien Mr Bond.

Bonus :
1.Tuez les deux gardes.
2.Tuez les deux autres gardes.
3.Détruisez toutes les mines de Bloch.
4.Si vous détruisez toutes les tourelles du niveau, vous aurez le 4ème bonus.

10. Poséidon

Médaille d'or : Balles en or

Médaille de platine : Skin MJ Garde Cyclops Oil
Bravo, 007. vous êtes à l'intérieur du Poséidon. **(1er bonus)**. Ouvrez la grille en dessous du panneau Warning **(action 007)**. Suivez le conduit et tuez le garde à l'autre bout. Utilisez votre décodeur pour ouvrir les portes devant vous puis tirer sur le gars qui vous fait face. Ramassez toutes les armes et munitions que vous trouverez (PS100 et grenades). Revenez dans le couloir précédent et appuyez sur le bouton vert près de l'autre porte. Tuez les deux gardes qui se cachent derrière des caisses (celui de gauche lance des grenades). Si vous pensez avoir perdu trop d'énergie, vous trouverez un gilet dans la première salle du niveau, derrière une grille. Prenez l'ascenseur pour descendre d'un niveau. En entrant dans la salle, deux super-gardes apparaîtront de part et d'autre. Il faudra les battre sans perdre de temps. Passez ensuite par l'une des deux portes et continuez par la suivante. Abattez le garde et les deux scientifiques dans les salles annexes. Ramassez les munitions et le gilet pour vous soigner un peu. Continuez par les doubles portes pour arriver dans un laboratoire **(2nd bonus)**. Cachez-vous derrière les moniteurs et attirez le maximum d'ennemis vers vous pour les tuer. Lorsque vous n'entendrez plus de bruit, sortez et allez fouiller le reste de la salle. A ce moment-là, d'autres gardes arriveront. Planquez-vous derrière une armoire et tuez les un à un. Lorsque la voie sera libre, allez récupérer le gilet qui traîne dans un coin et utilisez votre télécommande sur les trois panneaux de contrôle pour mémoriser les programmes **(action 007)**. Approchez-vous de la sortie. Un super garde apparaîtra, il faudra bien entendu le tuer. Si vous avez subi trop de dégâts pendant tous ces affrontements, vous trouverez encore un gilet derrière les barils à gauche juste avant la sortie. Prenez l'ascenseur suivant. Descendez rapidement les escaliers et pénétrez discrètement (en vous baissant) dans le couloir de suite à gauche. Suivez ce passage et entrez dans la salle sur la droite. Tuez rapidement le garde et appuyez sur le bouton d'activation des canons **(action 007)**. Cela devrait tuer une bonne partie des gardes dans la grande salle, mais il se peut que certains d'entre eux parviennent à arriver jusqu'à vous. Dans ce cas, attendez-les sagement dans cette petite pièce. Prenez les grenades et le code de vérification sur le bureau puis attendez que les canons s'éteignent. Il faut pour cela que le bouton lumineux clignotent. Revenez alors dans la grande salle et éliminez les trois scientifiques **(3ème bonus)**. Il y a un gilet dans les parages pour vous soigner. Utilisez la télécommande sur les trois panneaux de contrôle. Dépêchez-vous d'évacuer les lieux. Empruntez la porte de sortie (vous devrez au préalable pirater le code avec votre décodeur). Tuez le super garde puis montez les escaliers. Rampez vers la droite et entrez dans la salle **(4ème bonus)**. Vous y trouverez un gilet ainsi que quelques grenades. Revenez ensuite vers les escaliers et prenez cette fois la partie gauche, toujours en position baissée. Tuez le garde debout puis le sniper sur la droite. Allez rapidement appuyez sur le bouton dans la cabine du sniper pour abaisser la passerelle qui mène au sous-marin **(action 007)**. Courez ensuite vers les escaliers droit devant et de cette position, tentez d'abattre les quatres gardes sur la droite (dont un sniper). Juste en dessous des escaliers, vous trouverez encore un gilet **(5ème bonus)**. Il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin jusqu'au sous-marin. Ce ne sera pas évident car de nombreux gardes tenteront de vous arrêter. Utilisez les caisses pour vous protéger et jetez plusieurs grenades pour aller plus vite. En vous appliquant, vous devriez parvenir jusqu'au submersible où vous serez en sécurité.

Bonus :
1.Derrière la grille du début
2.derrière les barils à droite dans le labo.
3.A droite des escaliers par où vous êtes arrivé.
4.Dans la petite salle.
5.Ouvrez la grille pour trouver le 5ème bonus.

11. Crise en méditerranée

Médaille d'or : Armure régénératrice
Médaille de platine : Skin MJ Garde du Poséidon
(1er bonus) Recupérez le Frinesi posé par terre. Observez le garde sur la plate-forme devant vous. Lorsqu'il sera de dos, montez l'échelle et tuez-le avant qu'il ne done l'alarme. Ouvrez l'écoutille et tuez un autre garde légérement sur la droite. Descendez par les escaliers et ouvrez la porte marquée BRIG. Tirez sur le garde de l'autre côté. Fouillez le bureau pour prendre des munitions de Frinesi puis ouvrez les cellules avec votre laser **(2nd bonus)**. Montez sur le lit puis servez-vous du petit rebord pour atteindre le conduit **(action 007)**. Avancez dans le conduit jusqu'à la seconde grille sur la droite. Vous verrez deux gardes à ce niveau. Avec votre pistolet normal, visez celui tout au fond puis abattez celui qui vous tourne le dos. Continuez dans le conduit jusqu'au bout **(3ème bonus)**. Positionnez-vous devant la dernière grille à droite et observez le garde faire sa ronde. Dès que vous le pourrez, abattez-le d'une balle dans la tête. Le bruit de la détonation alertera un super garde qui se positionnera immédiatement devant la grille. Reculez un peu

pour ne pas vous faire toucher puis tuez-le lui aussi. Sortez du conduit et faites le tour de la pièce pour ramassez tout ce qui traîne. Allez aussi dans la salle avec les barils (sur la droite) pour récupérer des munitions et un gilet. Continuez par le passage à gauche des chaises. Sous les escaliers, vous découvrirez un second gilet et quelques grenades. Montez les escaliers et tuez le scientifique à droite. Entrez dans cette salle et baissez-vous à côté de la porte de gauche. Attendez là tous les autres gardes qui ne devraient pas tarder à arriver. Si par hasard, personne ne vient, tirez sur l'un d'eux à travers la porte. Ils devraient être 4 ou 5 à venir... Lorsque ce sera fait, retournez-vous et passez par le conduit **(4ème bonus)**. Sortez par la grille suivante et abattez le garde qui se trouve ici. Continuez par le balcon puis utilisez votre grappin sur la grille à gauche pour atteindre une plate-forme supérieure **(action 007)**. Passez par l'ouverture de gauche puis suivez le court couloir de suite à gauche. Eliminez le scientifique et utilisez la télécommande sur le panneau de contrôle pour récupérer le programme du Harrier. Revenez sur la plate-forme dehors et tournez à gauche. Tuez les trois gardes dans la salle à votre gauche. Faites aussi attention à ceux de l'autre côté du grillage (tuez-les dès que vous le pourrez). Utilisez le laser sur le cadenas de la porte à gauche **(action 007)** puis retournez encore une fois dehors. Placez-vous sur le côté droit de la grande ouverture et utilisez votre UGW (que vous avez dû ramasser sur un garde) pour viser un garde en hauteur au milieu de la grande salle. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre une autre plate-forme sur votre droite (toujours dehors) **(action 007) (5ème bonus)**. Vous trouverez un gilet, des grenades et une porte. Entrez par là et suivez le couloir jusqu'à une seconde. Ouvrez-la et tirez sur le scientifique qui se trouve derrière. Abattez aussi le sniper qui se trouve de l'autre côté de la vitre. Allez ramasser le fusil à lunettes du sniper, il y a encore un gilet posé à côté au besoin **(6ème bonus)**, et continuez votre chemin jusqu'au Flight Deck. Montez par les escaliers. Juste derrière le coin du couloir est posté un super garde. Faites-vous repérer par lui puis reculer et tirez sur la valve de gaz (autant profiter de l'environnement). Ceci devrait calmer votre ennemi. Continuez par la porte. Ramassez le gilet si vous pensez en avoir besoin. Ouvrez la porte suivante et grimpez les escaliers. Tuez rapidement le garde qui patrouille à droite puis baissez-vous. Derrière la vitre se trouve un Harrier ainsi que quelques gardes qui ont dû vous repérer maintenant. Munissez-vous de votre télécommande et levez-vous rapidement plusieurs fois pour trouver l'endroit exact où lancer le programme. Lorsque vous l'aurez, enclenchez-le ce qui aura pour effet de griller tous vos assaillants **(action 007)**. Continuez et sortez sur la passerelle. Tournez à gauche pour tuer un garde. Préparez votre SSR 4000 et contournez le bâtiment. Allez au bout de la plate-forme et visez l'ennemi en face. Faites attention, car il se peut qu'il vous ait déjà repéré et qu'il vous tire dessus. Utilisez le grappin pour rejoindre sa position. Baissez-vous et tuez un par un les gardes qui arrivent vers vous. Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, lancer une grenade pour avoir tout le monde en même temps. Allez récupérer quelques munitions pour le SSR 4000 dans le passage de gauche puis revenez prendre le passage de droite.
Ouvrez la porte au moment où Zoé vous contacte. Montez les escaliers et tuez le super garde ainsi que son ami qui vous lance des grenades. Montez encore un peu et éliminez maintenant un autre grenadier et un sniper. Si vous avez perdu trop d'énergie dans ces échanges meurtriers, vous trouverez un gilet tout en bas, sous les marches **(7ème bonus)**, et un autre tout en haut. Approchez-vous de la salle suivante mais restez toujours du côté des escaliers. Tuez les trois gardes qui foncent vers vous. Faites alors quelques pas dans la salle puis ressortez pour tuer un ennemi qui arrivera par les escaliers. Restez dans ce coin pour tirer sur un autre garde qui approche. Faites encore quelques mètres dans la salle et vous entendrez un hélicoptère approcher par la droite. Sortez votre SSR 4000 et sniper le pilote **(action 007)**. Ramassez les munitions dans le passage à gauche puis tuez le garde au bout de la salle. Placez-vous près de l'échelle et retournez-vous immédiatement pour abattre les deux derniers gardes de la salle qui accourt vers vous. Utilisez le laser sur le verrou en haut de l'échelle et montez. Tuez l'ennemi juste à droite puis avancez et visez les barils à côté de la mitrailleuse toujours sur la droite. Montez à l'échelle près de cette mitrailleuse et comme précédemment, utilisez le laser pour casser le cadenas. Tirez sur l'homme devant vous puis sur le garde près de la capitaine. Utilisez votre télécommande sur les ordinateurs pour récupérer le programme du missile **(action 007)** puis libérez la prisonnière de ses liens avec le laser. Elle vous indiquera où se trouve Zoé. Sortez par la porte qui s'ouvre **(8ème bonus)** et agrippez-vous au câble mais lâchez-le aussitôt pour atterrir sur la passerelle juste en bas **(action 007)** . Utilisez le laser pour ouvrir la grille à vos pieds et sautez dans le trou. Appuyez sur le gros bouton vert **(action 007)**. Passez par la porte et tirez sur un baril près des gardes, ils mourront tous les deux **(9ème bonus)**. Continuez par la porte de droite. Descendez par l'échelle et suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte. Il y a un gilet au cas où... Ouvrez mais ne rentrez pas dans le pièce. Pivotez un peu à gauche et enclenchez le missile sur la gauche avec votre télécommande **(action 007)**. Vous éliminerez ainsi le sniper tout près. Traversez la salle puis tirez sur le super garde qui court vers vous. Dépêchez-vous ensuite de rejoindre la mitrailleuse puis visez l'hélico en contrebas pour le détruire et terminer la mission. Vous pouvez aussi tenter de sniper le pilote **(action 007)**, mais c'est assez difficile.

Bonus :
1.Juste devant vous.

2.Dans la cellule de gauche.
3.Dans le conduit.
4.Dans le conduit.
5.Sur cette plate-forme, à côté du gilet.
6.Pour avoir ce bonus, il faut descendre les escaliers et tuer les gardes restant. Le bonus est à côté d'un avion.
7.Sous les marches.
8.Descendez par le trou à côté du câble.
9.Derrière tous les barils que vous venez d'exploser.

12. Rencontre au sommet

Médaille d'or : Munitions illimitées
Médaille de platine : Skin MJ Gardien
Ouvrez la porte en face de vous (celle au-dessus de escaliers) et tuez le garde qui se trouve juste derrière. Un gilet est caché dans cette salle, mais mieux vaut le laisser pour plus tard. Courez vers le fond et ouvrez la malle avec votre laser. Récupérez le SSR 4000 à l'intérieur **(action 007)**. Malheureusement, cette arme ne contient que deux balles. Il va falloir faire avec. Retournez-vous et baissez-vous. Par la fenêtre, vous devriez apercevoir deux des quatre snipers qui vous attendent. Visez le premier avec le fusil sniper mais ne tirez pas, gardez la position et passez au pistolet normal pour le tuer. Faites de même avec le second. Les deux autres snipers sont difficiles à tuer d'ici. Vous pouvez toutefois essayer. Si vous n'y arrivez pas, sortez vous cacher derrière les caisses sur votre droite et abattez-les. Continuez par le pont. A la bifurcation, vous trouverez un gilet mais laissez-le pour l'instant, il y en a un autre sur le chemin de gauche. Prenez justement ce passage. Arrivé au bout, retournez-vous rapidement et tuez le garde en contrebas qui vous tire dessus. Prenez ensuite le gilet derrière les caisses. Montez avec l'ascenseur **(1er bonus)**. Récupérez les armes des snipers puis utilisez votre télécommande pour voler le programme d'ouverture du sas **(action 007)**. Dès que vous l'aurez, des gardes apparaîtront sur la plate-forme en bas. Agrippez-vous au câble pour rejoindre l'autre tour **(action 007)**. Prenez les munitions, les grenades et le gilet si vous en avez besoin **(2nd bonus)**. Maintenant, les choses se gâtent. Une vingtaine de gardes vous attendent en bas. Le mieux est de rester sur la tour est de les sniper à tour de rôle. Lorsque vous n'aurez plus de munitions pour le SSR 4000, descendez par le câble **(action 007)** et faites un carnage avec les gardes restants. Vous trouverez plusieurs gilets pour vous remonter l'énergie. Il y en a un dans la salle où vous avez atterri, un autre sur la plate-forme centrale, encore un sur la passerelle, un autre caché derrière les caisses au bout de la plate-forme et un dernier au pied de la tour de gauche (si vous ne l'avez pas déjà pris). Activez le programme sur la passerelle avec votre télécommande **(action 007)**. Le sas s'ouvre. Descendez et passez par la porte qui vous fait face. Ouvrez la porte et montez sur la plate-forme à droite. Les gardes devraient vous avoir repéré. Ils ne sont pas nombreux dans cette salle. Tuez-les en prenant soin de ne pas blesser les quatre dirigeants retenus prisonniers ici. Faites le tour de la salle pour atteindre l'ouverture de l'autre côté. Montez à l'échelle et suivez la passerelle qui vous ramène dans la grande pièce. Prenez le gilet et les munitions **(3ème bonus)**. Sortez votre laser et utilisez-le sur les câbles (attention à ne pas vous trouvez au centre de la plate-forme pour ne pas tomber !) **(action 007)**. Revenez à l'échelle, descendez et suivez les escaliers pour rejoindre les chefs d'Etats. Trouvez l'ordinateur du Silo 1 et récupérez son programme. Continuez par le passage juste à gauche. Vous trouverez une grande porte fermée. Utilisez le programme du Silo 1 pour l'ouvrir. Laissez le gilet et prenez le chemin de gauche. Placez-vous sur la petite plate-forme et tirez. Deux gardes apparaîtront de l'autre côté du missile. Tuez-les pour sauver le président français **(action 007)**. Faites le tour par le couloir pour récupérer les armes des ennemis **(4ème bonus)** puis revenez jusqu'à la grande salle (n'oubliez pas que vous avez laissé un gilet dans le couloir…). Récupérez cette fois le programme du Silo 2 et suivez le couloir approprié. Ouvrez la porte. Notez qu'il y a encore un gilet **(5ème bonus)**. Tuez tous les gardes dans cette zone pour libérer le (la ?) chancelier allemand **(action 007)**. Récupérez le programme pour le Silo 3 et entrez-y. Placez-vous devant l'ouverture et tirez une balle pour alerter tout le monde de votre présence. Les gardes se précipiteront en bas des escaliers à gauche, tuez-les pour sauver le premier ministre anglais **(action 007)**. Vous trouverez un gilet dans un renfoncement du couloir principal. Revenez dans la grande salle, prenez le programme du Silo 4 et suivez le couloir qui mène à ce silo. Eliminez les quelques gardes qui vous attendent ici (ils ne sont pas nombreux) afin de sauver le président américain **(action 007)**. Tous les otages sont maintenant sauvés, mais vous vous retrouvez enfermé dans ce Silo.
Utilisez le monte-charge de gauche pour descendre tout en bas du Silo **(6ème bonus)**. Empruntez la seule porte ouverte pour vous échapper. Récupérez le gilet au bout du couloir puis montez avec l'ascenseur.
Vous retrouvez une vieille connaissance : Bloch. Tirez quelques salves de D17 ou de PS1000 sur lui pour le faire reculer. Il s'envolera alors avec son Jet pack. Placez-vous juste en dessous de lui pour l'obliger à changer de position. Il

s'enfuira sur la plate-forme à gauche de celle où il se trouvait. Préparez alors votre SSR 4000 pour lui tirer dessus. Répétez cela plusieurs fois jusqu'à ce qu'il en ait marre et qu'il s'enfuit encore plus haut, au passage il détruira la plate-forme centrale. Plusieurs gilets sont à votre disposition tout autour de la salle. Rechargez ensuite votre Jet pack et utilisez-le pour atteindre la plate-forme centrale. Montez tout en haut et retournez-vous. Lancez le grappin sur la grille en face et engouffrez-vous dans le conduit. A votre sortie, un compte à rebours se mettra en place et le sol commencera à se dérober sous vos pieds. Ne bougez pas pour recevoir des munitions de MRL-22. Tirez une roquette sur Bloch pour l'éliminer définitivement. Bravo, Bond ! La mission est un succès. Les projets de Malprave sont anéantis. Vous avez bien mérité quelques jours de congés.

Bonus :
1.Contournez la tourelle.
2.Sur la plate-forme de la tour de droite.
3.Sur cette plate-forme.
4.Descendez tout en bas du silo avec l'échelle pour trouver le bonus.
5.Dans le couloir de droite.
6.En bas du Silo 4.

LES RUES DE BUCAREST

Lorsque vous arriverez devant les deux tanks à la fin du niveau, tirez sur le train qui passe au dessus et visez le wagon rouge poiur qu'il explose. Vous détruirez ainsi les deux tanks en même temps.

130.000 POINTS AU DERNIER NIVEAU

Voici une petite astuce pour terminer le dernier niveau du jeu avec plus de 130.000 points. Tout d'abord, montez sur la tour la plus à gauche (là où se trouvent les gardes avec les snipers). Vous trouverez une console sur laquelle vous devez utiliser une télécommande. A chaque fois que vous actionnerez la télécommande, la phrase "l'astuce de 007" apparaîtra. Répétez cette opération plusieurs fois. A la fin du niveau, vous aurez récupéré plus d'astuces qu'il n'est possible d'en trouver, et vous aurez ainsi gagné 130.000 points.

007 : Nightfire

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BLASTOFF	Niveau Compte à rebours
MAGAZINE	Chargeur plus grand pour le fusil snipe
MELTDOWN	Niveau Réactions en chaîne
PASSPORT	Choix du niveau
Q LAB	Toutes les améliorations de gadgets
VACUUM	Niveau Equinox

CHEAT CODES MULTIJOUEUR

Ces codes donnent accès à de nouvelles options pour le mode multijoueur.

ASSASSIN	Scaramanga
BLACKTIE	Bond en costard
BLIMP	Max Zorin
BOOM	Mode Décor explosif
BOWLER	Oddjob
CIRCUS	Pussy Galore
DENTAL	Jaws
GAMEROOM	Tous les scénarios multi
GUARDIAN	Mode Protection
JANUS	Xenia Onatopp
MAYHEM	Mode Double Armes
MIDAS	Golfinger
NUCLEAR	Christmas Jones
ORBIT	Mode GoldenEye
PARTY	Tous les persos
PHOTON	May Day
SCOPE	Mode Assassin
TEAMWORK	Domination par équipes
TNT	Mode Démolition
TRANSMIT	Mode Uplink
VOODOO	Baron Samedi

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les bonus d'un niveau n'apparaitront qu'après avoir remporté une médaille d'or à ce même niveau. Il faudra donc jouer au moins deux fois chaque mission pour terminer le jeu entièrement.

1. Nouvel an à Paris

Notez que la première fois que vous lancerez le jeu, ce niveau prendra la forme d'un tutorial, si vous voulez obtenir les actions 007, il faudra le terminer puis le recommencer. Nightfire commence très fort par une séquence de snipe. A bord d'un hélicoptère, Bond doit protéger Dominique dans la voiture rouge. Visez les pneus de la première voiture qui entraînera la seconde avec elle dans sa sortie de route **(astuce de Bond)**. Laissez Dominique s'engouffrer sous le pont mais faites attention aux deux voitures qui la prendront en chasse juste après. Tirez dans les pneus des deux autres voitures, (2 astuces de Bond) puis sur la seconde. Une courte séquence cinématique se déclenchera alors.
Préparez-vous à viser une nouvelle fois les pneus de la voiture qui poursuit Dominique **(astuce de Bond)**. N'hésitez pas à grossir le zoom de votre lunette pour augmenter vos chances de viser juste. L'hélico se dirigera ensuite vers des bâtiments en construction. Visez le point bleu sur les câbles. Cela retardera les assaillants de Dominique. Bond parvient enfin à rejoindre Dominique, mais la poursuite n'est pas terminée pour autant.
Vous êtes désormais au volant de l'Aston Martin V12 Vanquish. Ne perdez pas une seconde et déclenchez la fumée **(astuce de Bond)**. Foncez tout droit et tournez sur la droite au bout de la rue **(1er bonus)**. Continuez votre chemin jusqu'à ce que Dominique parle du camion. Prenez la ruelle qui monte sur la droite **(2nd bonus)**. Accélérez toujours droit devant à travers la vitre du restaurant. Le viseur se mettra en place, mais ne tirez pas. Attendez plutôt que l'ordinateur indique que le mode deux roues est prêt. Activez ce mode et passez entre les deux voitures à la sortie de la galerie **(astuce de Bond)**. Tirez quelques missiles sur les voitures qui vous rattrapent et continuez votre chemin en prenant d'abord à droite puis à gauche et en suivant la route jusqu'aux escaliers. Passez par le petit tremplin **(3ème bonus)** puis continuez jusqu'au grand pont. Utilisez le turbo de Q pour le franchir **(astuce de Bond)**. Après le pont, allez tout droit puis à droite **(4ème bonus)**. Foncez et lancez un IEM pour arrêter le camion et donc récupérer la bombe.

Bonus :
1.Le jeton est caché derrière des bancs dans le premier virage de la partie en voiture.
2.Cherchez au milieu des bancs sur la gauche.
3.Il faut récupérer ce bonus en l'air.
4.Dans une ruelle après le pont, sur la droite.

2. Un accueil glacial

Il existe deux chemins pour vous introduire dans le château. Le premier, très simple vous permettra de l'atteindre facilement mais vous fera passer à côté des bonus à récupérer. Dans la mesure où ces bonus n'apparaissent qu'après avoir obtenu la médaille d'or à ce niveau, nous vous conseillons d'utiliser cette première méthode la première fois que vous jouerez, puis de suivre la seconde quand vous voudrez revenir prendre les bonus. Chaque méthode permet d'effectuer une astuce de Bond, vous ne pourrez donc pas obtenir les deux pendant la même partie.

1ère méthode
Descendez discrètement de votre promontoire par les escaliers, placez le silencieux au bout du canon de votre arme et abattez le garde qui vous tourne le dos. Un camion ne tardera pas à arriver, sautez à l'arrière et accroupissez-vous. Et voilà, il n'y a plus qu'à attendre **(astuce de Bond)**.
Cachez-vous derrière le camion pendant que le garde discute avec le transporteur de vin puis retournez-vous. Toujours accroupi, allez vous cacher derrière le muret juste en face de vous et longez-le jusqu'aux escaliers. Montez doucement et tuez les deux hommes près du puits. N'oubliez pas de récupérer leurs armes avant de poursuivre par l'arche qui donne sur une petite cour avec une imposante fontaine. Agenouillez-vous derrière elle et contournez-la par la gauche. Munissez-vous de la mitrailleuse prise à un ennemi et lorsque la tête du garde en blanc de l'autre côté sera dans votre ligne de mire, appuyez sur la gâchette. Faites de même avec celle du type derrière la fenêtre puis abattez le troisième

laron qui arrive par les escaliers. Entrez dans la petite salle que vous venez de vider. Ouvrez la boîte contre le mur et sortez votre laser. Coupez le câble vert afin de désactiver les projecteurs et être plus ou moins tranquille pour la suite **(astuce de Bond)**. Prenez l'armure sur le lit puis les munitions par terre et quittez cette salle par la seconde porte. Montez par les escaliers mais restez à couvert dans le couloir. Sortez votre fusil à lunettes et abattez le sniper légèrement à droite. Avancez un peu en restant à genoux puis occupez-vous de celui à gauche et enfin du troisième à droite. Restez dans le coin pour attendre un quatrième garde qui fait les cent pas sur le mur de l'autre côté de la cour. Tuez-le lorsqu'il s'arrête. Récupérez toutes les armes et continuez par le passage d'où est sorti le dernier ennemi. Vous trouverez des munitions dans le coin sombre en haut des escaliers. Prenez-les avant de descendre. Restez dans l'ombre pour sniper le garde dans la cour sur la gauche. Avancez en longeant le mur de droite et tuez celui qui sort par le tunnel. Montez aux escaliers de gauche et continuez. Vous serez dans la cour que visaient tous les snipers précédemment tués. Courez tout au fond et entrez dans la porte. Montez au sommet du rempart et tuez le garde avant de redescendre et de prendre le petit passage sur votre gauche. Avancez doucement et descendez le vigile en haut du balcon ainsi que celui qui se cache dans le renfoncement devant vous. Tournez à gauche et entrez par la grande porte.

2ème méthode

Tuez le premier garde comme dans l'autre méthode et ramassez son fusil snipe. Retournez-vous et descendez le chemin en passant sous l'arche. Snipez le garde en contrebas **(1er bonus)**. Remontez un peu le chemin et placez-vous sous l'arche du début. De là, snipez le garde en haut du rempart plus loin puis observez les deux autres qui attendent en bas. Lorsque celui de droite s'en va, tuez celui de gauche. Occupez-vous ensuite de celui de droite qui revient. Prenez leurs armes et remontez au sommet du rempart, là où vous avez débuté le niveau. Sautez dans la neige et suivez la petite corniche jusqu'en bas du ravin. Prenez l'armure **(2nd bonus)** et suivez le ravin jusqu'à ce que l'icône du grappin s'allume. Utilisez le gadget pour rejoindre la corniche du château et montez sur le rebord le plus haut. Suivez ce rebord sur la gauche en vous collant à la paroi. Vous arriverez bientôt à une corde. Sautez pour l'attraper et traversez au-dessus du vide. Plus loin, vous devrez passer devant trois fenêtres en évitant de croiser le regard des gardes **(astuce de Bond)**. Continuez toujours en suivant la corniche et en prenant soin de ne pas glisser. Utilisez encore le grappin et avancez jusqu'au trou dans le mur. Entrez et ouvrez la porte.
Avancez près de la porte à gauche et tuez le type qui sort. Prenez son arme **(3ème bonus)** et descendez. Traversez la cour en évitant les spots lumineux (le mieux est de passer par la droite) et en abattant les snipers s'il vous reste encore quelques balles dans votre fusil à lunettes. Si vous ne voulez par récupérer le bonus de la cave à vins ni effectuer l'action 007 des projecteurs, prenez la première à gauche, tuez le garde et continuez à gauche jusqu'à la porte d'entrée. Continuez par le passage au fond à gauche. Tuez l'homme en face de vous puis les deux dans la pièce sur la gauche. Vous pouvez en avoir un par la fenêtre... Entrez dans cette pièce où vous trouvez une armure sur le lit, des munitions par terre mais surtout le disjoncteur. Ouvrez ce dernier et coupez le fil vert à l'aide de votre laser **(astuce de Bond)**. Sortez de la pièce par là où vous êtes arrivé et continuez par l'arche en face de vous. Tuez les deux hommes derrière le puits puis descendez les quelques marches pour rejoindre l'arrière du camion sur la gauche. Snipez rapidement le garde à gauche (attention, ne touchez pas à l'homme de droite, c'est un civil, sa mort vous ferait perdre la mission !). Descendez doucement dans la cave à vins et tuez les deux gardes de part et d'autre. Prenez les munitions **(4ème bonus)** et revenez sur vos pas jusqu'à la pièce du disjoncteur. Sortez par la porte du fond et montez aux escaliers. Restez dans l'ombre pour abattre les snipers restant. Suivez le chemin jusqu'au bout et tuez le garde qui vous attend dans la pièce. Prenez les munitions derrière les escaliers et descendez. Avec votre fusil snipe, tuez le type dans la cour en bas. Montez par les escaliers de gauche et traversez la cour. Prenez le second passage sur la droite. Tuez le garde puis continuez jusqu'à la grande porte d'entrée sur la gauche.

Les deux méthodes se rejoignent ici

Bond est maintenant habillé en tenue de soirée pour passer inaperçu au milieu de tous les invités. Inutile de vous conseiller de garder vos armes dans vos poches. Suivez le tapis rouge sur la droite puis ouvrez la porte au bout du couloir. Traversez le petit hall et continuez par le couloir en face. Une porte s'ouvre et un majordome passe. Ne vous laissez pas impressionner par la carrure de l'homme et continuez votre chemin. Montez les escaliers et passez la porte de gauche. Regardez la cinématique qui se déclenche.
Revenez dans la grande pièce et descendez les escaliers. Avancez droit vers le tableau devant vous puis tournez à gauche vers l'horloge. Ouvrez la porte pour rejoindre Dominique. Zoé Nightshade arrive aussi.
Prenez le gilet sur la table **(5ème bonus)** et sortez votre arme. Revenez vers le grand escalier puis ouvrez la porte de droite. Avancez un petit peu pour vous faire repérer puis revenez dans le petit corridor pour attendre et descendre les ennemis un par un. Généralement, ils sont 5 ou 6. Continuez par la porte en face. Tuez les trois gardes de Drake qui descendent par les escaliers à gauche. Montez et ouvrez la porte à droite. **(6ème bonus)** Continuez par la prochaine

porte elle aussi à gauche. Vous assistez à une petite réunion secrète entre Drake et Mayhew.
Sortez votre silencieux et abattez les quatre gus dans la pièce en bas avant de passer par la fenêtre **(7ème bonus)**. Vous remarquez un câble qui peut vous faire traverser la cour. Mieux vaut rester là où vous êtes pour le moment et tuez les deux gardes en face, puis les deux autres sur la droite. Agrippez ensuite le câble **(astuce de Bond)** et ramassez toutes les munitions et les armes par terre. Sautez dans la petite cour (en passant d'abord sur le toit pour ne pas vous faire mal) et continuez par la grande double porte. Tirez sur les deux hommes qui descendent l'escalier puis montez. Ouvrez le petit boîtier devant la porte et utilisez le laser pour neutraliser le système. Eloignez vous de la porte afin de ne pas recevoir de balles. Deux ennemis sont à l'intérieur de cette pièce. Préparez une grenade aveuglante et envoyez-la vers eux. Entrez et tuez-les. Utilisez le laser sur les gonds du coffre fort et emparez-vous de la malette et de l'AT-420 Sentinel. Prenez l'armure et rebroussez chemin jusqu'à la cour et entrez dans le bâtiment en face de vous. Tuez les deux gardes qui vous attendent derrière la porte puis continuez par l'autre porte. Tuez de nouveau deux autres gardes. Descendez les escaliers. Si vous renoncez au dernier bonus, prenez l'armure et montez immédiatement à bord du téléphérique (vous aurez à tuer les derniers gardes en restant dans la cabine). Sinon passez devant et descendez les escaliers. Suivez la passerelle jusqu'au bout et tirez sur les trois derniers gardes **(8ème bonus)**. Remontez et entrez dans la cabine. Préparez votre AT-420 et visez le trou dans le toit de la cabine. Attendez que la séquence se déclenche et tirez pour atteindre l'hélico. Il faudra guider le missile jusqu'à l'appareil. Balancez plusieurs missiles pour l'abattre et terminer cette mission.

Bonus :
1.L'icône se trouve au bout du chemin.
2.Près des caisses en bas du ravin.
3.Le jeton est tout au bout du rempart.
4.Dans la cave à vins, sur la gauche.
5.Dans un coin de la bibliothèque.
6.Descendez près de la cheminée pour prendre ce bonus.
7.Le bonus est juste derrière la fenêtre.
8.Dans la pièce sous le téléphérique.

3. La neige et le feu

Pendant que Zoé tente de démarrer le scooter des neiges, vous devrez tirer sur les gardes. Alors dans l'ordre, visez celui qui apparaît devant vous légèrement à gauche puis celui qui surgit derrière les voitures au fond à droite. Visez ensuite le treuil du téléphérique **(astuce de Bond)**, le garde derrière la voiture, les deux qui apparaissent à l'extrême gauche puis le panneau de contrôle de la grosse bonbonne de gaz lorsque les deux hommes arrivent à côté **(astuce de Bond)**. Tournez sur la droite et abattez les gardes qui apparaissent derrière les stores et derrière la porte. Retournez-vous pour vous retrouver dans le sens de la marche et visez d'abord les barils sur la droite **(1er bonus)** puis ceux sur la gauche juste en dessous de la tour **(astuce de Bond)**. Une courte séquence se déclenche. Abattez les trois gardes par derrière puis revenez dans le bon sens. Tirez droit devant pour détruire une grille et passez dans le petit tunnel **(astuce de Bond)**. Juste après le tunnel, un garde vous fera face, tuez-le le plus vite possible **(2nd bonus)**. Tuez les gardes en suivant les indications de Zoé pour connaître leur position. Lorsque la séquence avec les gardes qui ferment une grande port s'enclenche, tournez face à la route et visez le panneau de contrôle à gauche des portes **(astuce de Bond)(3ème bonus)**. Pour la fin du niveau, il suffit de tirer sur les ennemis qui arrivent de toutes parts. Ce n'est pas bien difficile, d'autant que des munitions vous sont données sur le parcours ainsi que des armures de temps en temps.

Bonus :
1.Si vous détruisez les barils avant de passer devant la maison, vous récolterez le bonus.
2.Vous aurez le jeton si vous parvenez à tuer le garde qui fonce sur vous avant qu'il ne vous passe devant.
3.Abattez les deux gardes au dessus de la grande porte.

4. Décollage immédiat

Pour cette mission, vous retrouvez votre voiture. Vous remarquerez le timer en haut de l'écran, cela signifie que votre

temps vous est compté. Commencez par tirer un missile pour vous débarrasser des deux voitures sur les bords de la route puis foncez tout droit. Une voiture de police vous prendra en filature. Déclenchez la fumée pour la semer **(astuce de Bond)**. Tirez sur la voiture ennemie qui s'engage sur la route à l'entrée du village. Traversez ce village **(1er bonus)**. Un peu plus loin, votre viseur vous indiquera deux autres cibles en plein virage. Ne suivez pas la route et montez les escaliers vers ces cibles. Tirez pour les détruire et foncez droit devant en défonçant la barrière **(astuce de Bond)**. **(2nd bonus)** Traversez le restaurant pour rejoindre la route. Détruisez les deux voitures prenez les missiles sur l'accotement droit de la route. Détruisez les ennemis qui surgissent puis enfumez la prochaine voiture de flic. Continuez en détruisant les ennemis qui apparaissent. Peu après le tunnel, la police aura dressé un barrage vous empêchant de continuer. Prenez alors à droite par la forêt et descendez le chemin enneigé. **(3ème bonus)** Suivez le tracé de la rivière gelée en détruisant tous les ennemis qui se mettront sur votre chemin **(4ème bonus)**. Au bout d'un moment, vous arriverez enfin au point de rendez-vous. La cinématique qui se déclenche vous montre cependant que vous n'êtes pas seul. **(5ème bonus)** Détruisez tous les ennemis le plus rapidement possible pour terminer la mission.

Bonus :
1.Sur une petite place à gauche de la rue principale.
2.Juste avant de traverser le restaurant.
3.L'icône est en l'air juste avant d'atterrir sur la rivière gelée. Vous l'aurez en prenant de l'élan.
4.Prenez à gauche lorsque la rivière se sépare.
5.Près d'une île sur le lac gelé.

5. Protection rapprochée

James Bond se retrouve à devoir protéger Mayhew dans sa résidence prise d'assaut par des Yakuzas. Tuez ceux qui arrivent par la fenêtre puis suivez votre hote **(1er bonus)**. Prenez le couloir de gauche et fouillez le bureau. Vous trouverez une armure tout au fond. Dès que vous l'enfilerez, des yakuzas ariveront dans la pièce. A vous d'être plus rapide qu'eux pour les mettre à terre. Revenez dans le couloir et prenez cette fois à droite. Ouvrez la porte et reculez un peu pour ne pas tomber dans le guêt-apens que vous tendent les ennemis. Tuez tranquillement tous les ennemis dans cette pièce. Suivez Mayhew et passez devant lui dans le couloir pour arriver en premier dans la prochaine salle et la nettoyer de tous assaillants (n'oubliez pas les yakuzas au balcon) **(2nd bonus)**. Descendez avec votre protégé dans le bunker.
Ramassez l'armure et utilisez l'ordinateur pour vérifier les caméras. Les apparences sont trompeuses car contrairement à ce que vous voyez, la résidence grouille de yakuzas. Montez à l'échelle au fond du couloir et mettez vos lunettes à infrarouge pour une meilleure visibilité nocturne. Sortez dans la cour et éliminez le maximum d'ennemis **(3ème bonus)**. Faites le tour de la cour vers la gauche jusqu'au monument avec le gong **(4ème bonus)**. En passant dans l'eau, vous pourrez accéder sous le gong et récupérer un fusil sniper tactique ainsi que quelques munitions. Revenez dans la cour mais restez dans l'eau et introduisez-vous sous la maison par le petit passage. Montez discrètement à l'échelle pour vous retrouver derrière trois yakuza en train d'importuner une geisha **(astuce de Bond)**. Il va falloir être rapide pour les tuer, aussi il est vivement conseillé de commencer par celui de droite pour ne pas blesser la jeune femme dans la fusillade.
Ramassez les munitions par terre et l'armure dans un coin puis continuez. Suivez le couloir en tournant deux fois à gauche pour sortir. Tuez tous les ennemis dans cette zone en prenant garde à la jeune femme accoupie sur le balcon. Faites ensuite le tour de la cour par la gauche jusqu'à repérer le câble supportant les trois lampes. Détruisez ces lampes et accrochez-vous au câble en vous aidant du rocher juste en-dessous. Traversez pour atteindre le balcon en évitant de vous faire électrocuter par les étincelles à mi-chemin **(astuce de Bond)**. Tirez sur l'ordnateur dans le salon juste devant vous afin de détruire les preuves de Meyhew. Ouvrez la porte à droite du poste et traversez le couloir. Continuez tout droit et passez dans l'ouverture au fond à droite. Pivotez sur la gauche. Vous verrez alors la troisième geisha à sauver ainsi que quelques yakuzas. Tirez sur celui le plus proche de la jeune femme **(astuce de Bond)** et tuez les autres dans la foulée **(5ème bonus)**. Sortez par la grande porte rouge.
Suivez le chemin de gauche et entrez dans la maison. Tournez sur la gauche pour tuer un yakuza puis récupérez toutes les munitions par terre. Traversez le salon pour surprendre un autre yakuza dans la chambre sombre. Faites pivotez le tableau pour ouvrir un passage secret juste à gauche. Entrez et ouvrez la porte à l'autre bout **(astuce de Bond)**. Abattez le type qui vous tourne le dos puis lancez une flashbang pour aveugler les autres. Entrez alors pour les tuer. N'oubliez pas ceux qui sont postés sur à l'étage. Montez et sortez sur le balcon pour tuer le sniper sur le toit à gauche **(6ème bonus)**. Revenez dans le salon et placez le rasoir-grenade près de la porte de la chambre. Manipulez la statue

du dragon qui se révèle en fait être un coffre-fort puis revenez rapidement dans la chambre. Lorsque les ennemis qui arrivent seront près de la grenade, faites-la exploser et allez les tuer. Reprenez le passage secret et sortez dans la cour. Continuez par la porte au fond à gauche et tuez les yakuza postés juste derrière. Tournez à droite et avancez jusqu'à ce qu'une femme court vers vous. Attendez qu'elle soit passée pour abattre l'ennemi qui l'a poursuit **(7ème bonus)**.
Continuez votre exploration vers la gauche et vous trouverez bientôt un dernier otage à libérer. Tuez tous les yakuzas qui l'entourent puis revenez sur vos pas jusqu'à la porte aux deux symboles circulaires. Ouvrez-la.
Tous les otages libérés, Bond rejoint Mayhew et tente de quitter la résidence. Malheureusement, un ninja s'interpose et tue Mayhew. Vous devez l'affronter. Restez à bonne distance de lui pour éviter ses coups de sabre et faites attention à ses flashbang qui vous aveugleuront de temps en temps. Aspergez-le de plomb sans relâche et vous en viendrez à bout.

Bonus :
1.L'icône est à droite dans la première cour du niveau.
2.Montez à l'étage pour trouver le bonus.
3.Près du sniper dans la cour.
4.Le bonus vous attend près du gong.
5.Dans la salle à manger.
6.Sur le toit, près du sniper.
7.Dans une chambre.

6. Visite nocturne

Pour cette mission, vous ne devrez pas utiliser vos armes traditionnelles mais les fléchettes fournies par Q. Le but est donc d'endormir les gardes et pas de les tuer. **(1er bonus)** Suivez le premier veilleur de nuit et utilisez un ascenseur pour monter. Sortez par la gauche **(2nd bonus)** et dirigez-vous vers la salle verte en neutralisant les gardes sur votre chemin avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Faites attention, car un garde à terre peut toujours se relever. Utilisez les deux ordinateurs puis revenez vers les ascenseurs. Entrez dans celui qui porte un plan à sa droite.
Sortez par la gauche **(3ème bonus)** et faites le tour de l'étage jusqu'à trouver le bureau 70A. Entrez dedans, assommez le garde et jetez un coup d'oeil à l'ordinateur allumé. Vous récupérerez ainsi un code. Sortez du bureau et continuez toujours sur la gauche. **(4ème bonus)** Faites attention à la caméra puis entrez dans la porte 70E. Cherchez le poste toujours allumé. Introduisez-y le Q-Virus. Sortez du bureau et continez à gauche. Pour ouvrir la porte suivante, vous devrez entrer le code obtenu auparavant. Vous pouvez aussi utiliser le décrypteur. Poursuivez votre chemin par la porte d'en face puis entrez dans le bureau 70F pour y récupérer une armure. Sortez et cherchez la porte de la salle du réseau (il s'agit de la porte avec le symbole des deux ordinateurs). Trafiquez l'ordinateur pour extraire le code d'accès de la salle de surveillance. Sortez et cherchez alors cette salle. Elle porte le symbole d'une caméra. Entrez. Utilisez les deux ordinateurs puis sortez et prenez à droite **(5ème bonus)** puis à gauche avant la caméra. Montez à l'étage supérieur.
Sur le toit, tournez à droite. Regardez Dominique s'en aller dans l'hélicoptère puis avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Attendez que l'ascenseur arrive et montez dessus. Il vous élevera au niveau d'une grille. Ouvrez-la et entrez dans le conduit d'aération. Suivez ce passage et vous arriverez dans une petite pièce de stockage. Sortez et traversez le long bureau. Vous voilà dans le couloir principal de l'étage. Tournez immédiatement à gauche, passez devant l'ascenseur et entrez dans la porte tout au bout. Vous serez alors dans un petit bureau. Utilisez le décrypteur pour ouvrir l'autre porte qui donne sur le bureau de Mayhew. Installez le Q-Virus dans le PC. Prenez l'énorme AT-600 Scorpion (le lance-roquettes). **(6ème bonus)** Revenez dans le grand couloir et cherchez les grandes portes métalliques. Ouvrez-les et allez vite récupérer les informations dans l'ordinateur central **(astuce de Bond)**. Retournez-vous tout aussi rapidement pour tuer (oui, maintenant les armes sont autorisées) les deux gardes qui arrivent. Tournez vers la droite et rejoignez la petite porte grise. C'est le moment de sortir votre nouveau joujou, l'AT-600. Explosez l'hélicoptère **(astuce de Bond)** et tous les gardes autour **(7ème bonus)** puis allez prendre le parachute dans le second hélico. Sautez dans le vide pour terminer la mission.

Bonus :
1.Le premier jeton bonus se trouve droit devant vous au début du niveau..
2.Vous trouverez L'icône à l'accueil, du côté opposé de la salle de surveillance.
3.En sortant de l'ascenseur, tournez à gauche sur le pont pour récupérer le bonus.
4.Le bonus est caché dans le bureau 70C.

5.Ne tournez pas à gauche mais continuez tout droit pour prendre ce bonus.
6.Dans l'une des salles du dernier étage.
7.Sur le toit, derrière vous.

7. Réactions en chaîne

Ce niveau étant truffé de snipers, je ne peux que trop vous conseiller d'avancer lentement. Retournez-vous et usez de votre laser pour ouvrir la grille d'aération de l'autre côté du toit. Infiltrez-vous dans le conduit **(astuce de Bond)**. Tuez tous les gardes dans cet entrepôt. Le fusil de sniper ne sera pas de trop pour vous aider dans cette tâche. Descendez d'un niveau pour photographier le propotype de scaphandre. Vous trouverez une armure à prendre juste à côté. Descendez tout en bas **(1er bonus)** et sortez de l'entrepôt. Miaux vaut prendre à droite dehors et faire le tour du bâtiment. Sortez votre fusil à lunettes et tirez sur les nombreux snipers dans le coin. Ils sont postés un peu partout, sur les silos, sur le toit des batiments. Lorsque vous n'en verrez plus, faites de nouveau le tour de l'entrepôt pour abattre ceux qui les snipers restant dans le hangar **(2nd bonus)**. Montez sur le chariot élévateur au milieu du décor et utilisez le grappin pour atteindre le silo. Faites-en le tour puis attrapez le câble et traversez au-dessus du vide jusqu'au prochain silo. Faites de même jusqu'à atteindre la porte du bâtiment **(3ème bonus)**. Entrez et tuez tous les ennemis qui vous tirent dessus **(4ème bonus)**. Traversez sur l'espèce de poutrelle métallique pour atteindre le dernier étage et sortez par la porte.
Prenez votre fusil snipe en main et agenouillez-vous. Tirez sur l'ennemi qui marche sur le pont vers la droite puis sur celui entre ce pont et le bâtiment, et enfin sur celui un peu plus bas à gauche. Descendez les escaliers mais restez sur le dernier palier pour dégommer les deux gardes sur le silo tout au fond. Foncez ensuite récupérer l'armure près du bout de passerelle cassée et visez les deux gardes aux fenêtres en haut à gauche ainsi que les deux en bas près des piliers et des barils. Il se peut qu'un autre sniper soit posté sur le silo, à vous de le repérer et de le tuer. Lorsque la musique sera redevenue calme, allez chercher des munitions dans la pièce derrière les barils où se cachaient les ennemis. Prenez aussi celles dsur le chariot. Montez sur ce même chariot et utilisez votre grapin pour atteindre le sommet de la passerelle. D'autres ennemis devraient alors surgir sur le toit du grand bâtiment. Tuez-les rapidement avant de saisir le câble pour traverser. Utilisez le panneau de contrôle dans le but de faire pivoter la grue **(5ème bonus)** et rejoignez la porte en marchant le long du bras. Entrez dans le bâtiment et prenez à gauche pour une armure puis à droite en restant baissé. Tirez le levier sur le panneau de contrôle puis allez vers les escaliers. Tuez tous les gardes dans l'entrepôt **(6ème bonus)**. Remarquez la plate-forme qui parcourt la pièce d'avant en arrière. Attendez qu'elle soit de votre côté, c'est-à-dire du côté du panneau de contrôle pour utiliser le grappin sur le crochet juste au-dessus et tomber sur la plate-forme **(astuce de Bond)**. Laissez-vous entraîner vers l'autre côté de l'entrepôt **(7ème bonus)** et continuez sur la passerelle à droie vers le laser. Prenez une photo du laser puis mettez-vous à ses commandes pour détruire l'imposante porte C5. Profitez-en pour tuer aussi quelques ennemis. Lorsque vous en aurez marre ou tout simplement lorsque le laser n'aura plus de jus, foncez dans le tunnel que ous venez d'ouvrir.

Bonus :
1.Sur le chariot élévateur en bas du premier entrepôt.
2.Montez sur le gros générateur au milieu du hanger et utilisez votre laser sur la grille pour entrer. L'icône est à l'intérieur.
3.Avant d'entrer, utilisez le grappin pour accéder au toit puis glissez le long du câble pour revenir dans le hangar. Le jeton bonus est au bout de la passerelle.
4.Tout en bas de l'entrepôt, près du générateur.
5.Sautez sur la corniche qui longe le grand bâtiment et allez attraper l'échelle pour monter sur le toit. Tuez les ennemis restants puis passez sur le gros tuyau. Collez-vous aux fenêtres et entrez dans la pièce pour avoir ce bonus. Notez qu'il y a aussi une armure dans la salle. Utilisez ensuite le câble pour redescendre sur la passerelle.
6.Avant de monter sur la plate-forme, entrez dans la salle tout au fond. Tuez les gardes à l'intérieur puis montez par les escaliers. Longez la corniche et allez chercher le bonus derrière les caisses.
7.Une fois sur la plate-forme, attendez qu'elle s'arrête au bout de l'entrepôt et sautez sur la poutre pour attraper l'icone.

8. Piège de métal

Vous vous retrouvez dans le même immeuble que la mission « Visite nocturne ». A partir de l'ascenseur, sautez sur la

corniche qui longe le mur du building (à gauche) **(1er bonus)**. Retournez-vous et utilisez le grappin sur la grille au-dessus de l'ascenseur. Ouvrez-la et passez dans le conduit **(astuce de Bond)**. Ramassez l'arme sur la caisse et continuez dans le bureau à droite où vous devrez vous occuper de quelques yakuzas **(2nd bonus)**. Revenez dans le couloir, toujours en tirant sur les yakuzas et en éviant de toucher les otages. Passez devant l'ascenseur et entrez dans le bureau de Drake. Utilisez l'ordinateur afin de glaner un code puis revenez une nouvelle fois dans le couloir. Prenez à gauche puis à droite jusqu'à la petite porte des escaliers. Ouvrez-la et frayez-vous un chemin jusqu'à l'étage 70 en tirant sur tout ce qui bouge. Prenez l'armure et les munitions avant de passer la porte.
Tuez vite les deux hommes de dos en évitant que la jeune femme soit blessée. Ramassez la mallette qui se trouve être un Ronin Phoenix, c'est-à-dire une petite mitrailleuse défensive. Prenez à gauche et intallez le ronin près des fenêtres dans le couloir sombre et abattez l'hélicoptère qui arrive **(astuce de Bond) (3ème bonus)**. Revenez ensuite sur vos pas et prenez cette fois le couloir de droite. Ccollez-vous au mur de droite pour passer sans trop de mal devant le ronin en action. Tuez les yakuzas et fermez la mallette. Revenez dans le couloir pour entrer dans la salle de surveillance. Utilisez les deux ordinateurs puis sortez. Continuez dans le couloir où se trouvait le ronin jusqu'à la seconde porte du bureau 70F. Tuez les ennemis à l'intérieur et prenez l'armure. Continuez par la porte sans symbole, traversez la zone et poursuivez votre chemin toujours tout droit (vous pouvez abattre les ennemis que vous verrez au niveau inférieur). Entrez dans le bureau 70E et récupérer un code dans l'ordinateur. Retournez dans le couloir et entrez cette fois dans la cafétéria **(4ème bonus)**. Tuez tous les ennemis puis sortez par la seconde porte. Cela vous permettra d'éviter le ronin dans le couloir. Désactivez-le pour plus de sécurité. Continuez et tournez vite à droite à la prochaine intersection afin de vous réfugier dans le bureau 70A. Tuez le garde qui vous cherche ici **(5ème bonus)**. Sortez de l'autre côté du bureau et suivez le couloir en prenant à gauche. Vous arriverez près du ronin précédent. Passez rapidement derrière la machine pour l'éteindre. Vous pouvez aussi lancer une grenade pour le détruire. Ramassez l'armure puis fuyez par la cage d'ascenseur ouverte.
Perché sur l'ascenseur, James doit faire fasse à des vagues succéssives d'ennemis. Ces derniers peuvent apparaître derrière les portes ou carrément descendre en rappel le long des câbles. Tuez tous le monde. A deux reprises, vous devrez aussi désamorcer des bombes en vous servant de votre laser. Au bout d'un moment, vous arriverez enfin dans l'entrée de l'immeuble **(6ème bonus)**. Tuez la horde de gardes et passez dans la salle de surveillance **(7ème bonus)**. Pour mémoire, c'est la pièce aux vitre vertes. Utilisez l'ordinateur. Cela vous ouvrira les portes principales de l'immauble. Filez en vitesse.

Bonus :
1.Le jeton est posé au bout de la corniche.
2.Dans un bureau au début du niveau.
3.Au bout du couloir sombre.
4.Le bonus se trouve dans la cafétéria.
5.Dans le bureau 70A.
6.Dans le hal d'entrée de l'immeuble.
7.Dans la salle de surveillance du rez-de-chaussée.

9. En eaux troubles

Cette mission permet à Bond de piloter son Aston Martin sous l'eau. Avancez un peu pour déclencher une cinématique. Apparemment, il vous faut trouver un itinéraire bis pour accéder à l'île. Prenez à droite dans l'épave du gros bateau **(1er bonus)**. Suivez le tunel métallique sur la droite et arrêtez-vous juste devant les hélices qui tournent. Envoyez alors une torpille téléguidée jusqu'au système de communication. Vous empêcherez ainsi les ennemis d'utilisez leur radio **(astuce de Bond) (2nd bonus)**. Prenez le petit tunnel qui part sur la gauche puis pivotez sur la droite. Lancez une autre torpille sur les bonbonnes de gaz plus loin **(astuce de Bond)**. Avancez jusqu'aux lasers. Lancez une autre torpilles et visez cette fois le boitier sur la gauche juste après les lasers (il faudra faire passer la torpille entre les lasers). Avancez dans la grotte. La prochaine section est truffée de mines. Suivez le précieux conseil de votre assistante et gardez vous à bonne distance des explosifs. Vous arrivez alors devant une autre série de lasers. Utilisez encore une torpille pour détruire le boîtier situé plus loin. Entrez et traversez la zone pleine de mines **(3ème bonus)**. Vous arriverez dans un grand espace avec des missiles. Placez une charge explosive sur chacun des missiles. Dès la première charge posée, vous aurez 1 mn 30 pour placer les suivantes, ce qui vous laisse quand même largement assez de temps. Un tunnel s'ouvira alors laissant apparaître deux sous-marins. Détruisez-les et infiltrez-vous dans le tunnel. Vous devrez maintenant suivre un autre sous-marin à travers tout un réseau de grottes et de galéries. Pendant la poursuite, vous devrez à la fois faire

attention aux mines que laisse votre ennemi mais aussi prendre garde aux éventuels éboulements **(4ème bonus)**. Lorsque le message « objectif terminé » s'affiche, traversez le tunnel suivant et arrêtez-vous. Lancez une torpille téléguidées et visez les bonbonnes de gaz à l'autre bout de la grotte **(astuce de Bond)**. Restez au même endroit et détruisez tous les sous-marins qui restent dans cette grotte avec vos torpilles normales (gardez vos torpilles téléguidées pour la suite). Détruisez le boîtier de contrôle derrière ls lasers et empruntez le tunnel que vous venez de libérer. Vous arrivez dans un grand bassin où baignent plusieurs sous-marins nucléaires **(5ème bonus)**. Vous devez détruire les trois sous-marins en plaçant des charges explosives comme tout à l'heure. Cependant, mieux vaut d'abord traverser la zone. Un quatrième submersible arrive. Détruisez-le avec vos torpilles. Une fois tranquille, disposez les charges aux endroits appropriés puis foncez vers la plage.

Bonus :
1.Dans l'épave du bateau. L'icone est située dans un recoin à droite.
2.L'icône est situé juste devant le système de communication à détruire. Vous devrez piloter jusqu'à lui en évitant les pales des hélices. Vous pouvez aussi le récupérer plus tard. Lorsque vous aurez détruit les bonbonnes de gaz, avancez jusqu'aux détecteurs et tournez à droite.
3.Après les lasers, au fond de la seconde grotte pleine de mines.
4.Pendant la poursuite, le jeton est visible sur la droite avant d'arriver à la troisème porte.
5.Au-dessus des bonbonnes de gaz, caché derrière un rebord.

10. Une île peu pacifique

(1er bonus) Au volant d'un 4x4, vous parcourez l'île de Drake. Suivez le sentier et prenez à droite à l'intersection. Arrêtez-vous devant la barrière et passez lorsqu'elle s'ouvre **(astuce de Bond)**. Faites le tour de la petite place et montez vers l'héliport **(2nd bonus)**. Téléchargez le code de sécurité puis revenez sur le sentier en défoncant la barrière. Dès que vous la toucherez, la sécurité se mettra en marche. Foncez et prenez à droite. Tirez quelques missiles sur les véhicules qui tenten de vous arrêter et sur les gardes postés sur les ponts. Devant la grille, transmettez les données du code afin de passer. Cependat comme vous le montre la cinématique, une sentiennelle est apparue un peu plus loin. Restez là où vous êtes et détruisez-la. La mitrailleuse peut suffire. Continuez jusqu'à la prochaine gille en canardant les éventuels ennemis qui passeraient dans le coin. Avancez un peu pour détruire la seconde sentinelle ainsi que les gardes qui vous attendet au bord de la route. Roulez en suivant le chemin mais n'allez pas trop vite pour ne pas manquer le passage secret sur la droie (il se trouve juste après la grande paroi rocailleuse, derrière quelques plantes). Accélerez pour faire un super saut au dessus du vide **(astuce de Bond)** et pénétrez directement au coeur du volcan. Récupérez l'armure sur la route et détruisez les voitures ennemies. Vous arriverez devant la troisième sentinelle **(3ème bonus)**.
La suite du niveau se déroule dans les airs. Tirez quelques missiles sur le premier pont comme vous le demande M. Détruisez ensuite la tour sur la droite **(4ème bonus)**. Durant cette phase de jeu, il vous suffit en fait de tirer sur tout ce que vous pouvez (bateaux, avions, tours, sentinelles). Ne râtez pas le pont à gauche après la première sentinelle **(astuce de Bond)**.
Pour la dernière phase du niveau, Bond se retrouve aux commandes d'un gros laser. Pivotez à droite et visez le container de gaz lorsque le tank sort du hangar **(astuce de Bond)**. Tirez sur les deux avions qui arrivent du ravin **(astuce de Bond)** puis sur le tank qui sort à droite. Occupez-vous ensuite des quatre avions qui débouchent de droite puis de deux qui arrivent d'en face **(astuce de Bond)**. Détruisez le tank à gauche et attendez que le sous-marin devant vous émerge pour tirer un gros coup sur le petit objet gris sur lui (utilisez le tir alternatif pour aller plus vite).

Bonus :
1.Le premier bonus est juste derrière vous au début du niveau.
2.L'icone vous atted sur l'héliport.
3.Le troisième bonus se trouve à côté de la troisème sentinelle. Vous devez le prendre avant de détruire la machine.
4.L'icone apparaît si vous détruisez la première tour dans la phase de vol.

11. Compte à rebours

Ouvrez la grille à vos pieds et descendez. Tuez le garde et faites le tour de la pièce. Ouvrez la grille du conduit

d'aération de gauche et montez à l'aide de votre grappin. Une petite séquence se déclenchera. Tournez à gauche **(1er bonus)** puis de suite à droite. Ouvrez la grille et tirez une flèche dans la tête du garde à droite. Ne montez par les marches mais ouvrez plutôt le boîtier électrique à gauche de la porte. Utilisez le laser sur la partie verte. Maintenant vous pouvez sortir par la porte. Abattez le garde dans le couloir puis prenez à gauche dans la salle de surveillance (symbole de la caméra). Tuez le garde qui s'y trouve et ramassez l'armure. Ouvrez le boîtier et ici aussi, détruisez la partie verte avec le laser. Revenez dans le couloir. Entrez dans la porte A6 et agenouillez-vous pour traverser cette pièce **(2nd bonus)**. Sortez en A7 puis prenez la direction A8. Traversez tout ce couloir en tuant les gardes qui y sont déjà puis tournez à gauche au niveau de la porte A14. Avancez jusqu'à A16. Tuez les gardes dans couloir. Ouvrez alors la porte de la salle de surveillance, neutralisez le garde et coupez le système de sécurité avec votre laser **(action 007, notez que cette astuce ne vous sera donnée qu'après avoir coupé les trois circuits du niveau)**. Utilisez le décodeur pour entrer dans le vestiaire A17. Faites la même chose pour accéder à la pièce des armes et vous remplir les poches de munitions. Notez l'armure dans l'un des casiers. Revenez dans le couloir et tournez à gauche pour regarder une petite séquence. Encore une fois, usez de votre laser pour détruire les deux circuits verts au fond de la salle puis revenez et provoquez l'explosion. La porte s'ouvre et les ennuis commencent sérieusement. Avancez dans le couloir en tuant tous les ennemis qui arrivent et ils sont nombreux. Utilisez toutes les armes que vous possédez sans oublier les mines et les grenades qui peuvent se révéler particulièrement efficaces. Le dernier ennemi à battre sera une de vos vieilles connaissances. Prenez son laser lorsqu'il sera à terre et filez dans la section Delta.
Cette partie du niveau est assez répétitive. Elle est constituée de plusieurs silos à traverser. A chaque fois, vous devrez affronter quelques gardes avant de continuer. Pour passer les portes protéger par des lasers, utilisez la fonction « surcharge » de votre laser. Le chemin à suivre est généralement celui qui part tout droit, mais tentez toujours d'ouvrir les portes sur les côtés pour récupérer des munitions ou des armures. Attention aussi aux mines que peuvent lancer vos ennemis. Progressez donc jusqu'au silo D12C **(3ème bonus)**. Continuez encore jusqu'au silo D5C en prenant garde au laser, il faudra notamment vous baisser une fois pour passer sous l'un d'entre eux **(4ème bonus)**. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la porte de la zone Omega pour en terminer avec les silos.
Montez à l'étage en tuant tous les ennemis dans le périmètre **(5ème bonus)**. Entrez dans la salle de commande et servez-vous du pupitre pour ouvrir une porte en bas. Descendez et tuez les gardes qui viennent de sortir du passage. Avancez tout tout droit jusqu'à la navette spatiale. Regardez la séquence mais ne traînez pas **(6ème bonus)** et rejoignez au plus vite l'une des petites pièces pour vous protéger. Les portes de votre refuge s'ouvriront sur de nombreux ennemis. Tuez-les de la manière que vous voulez **(7ème bonus)** puis remettez-vous à l'abri pour le décollage de la seconde fusée. Encore une fois, les ennemis arriveront après le décollage. Amusez-vous avec eux puis regardez la séquence. Entrez dans la porte qui vous fait face et appuyez sur le bouton.

Bonus :
1.Faufilez-vous tout au bout du conduit pour ramasser ce bonus.
2.Dans un recoin à droite de la pièce A6.
3.Le bonus est dans un couloir qui part du silo D12C.
4.L'icône est posé sur des caisses dans le silo D5C.
5.Fouillez l'une des salles de l'étage.
6.Près d'une des fusées.
7.Ce bonus est aussi près d'une fusée.

12. Equinoxe

Bienvenue dans le dernier niveau du jeu. Ce n'est ici qu'un combat. Libre à vous de récupérer les icônes bonus dans l'ordre que vous voulez. Fiez-vous à la liste plus bas pour les trouver. En ce qui concerne le combat, il n'y a pas de tactique spéciale à adopter. Il vous faut simplement éviter les tirs de Drake, ceux des ennemis et, le plus important, être attentif aux missiles prêts à être lancés pour les désarmer à ce moment-là. Pour arrêter un missile justement, vous devez utiliser le laser sur le système de lancement. Au bout d'un moment, Drake se mettra à tirer avec un gros laser, faites attention au rayon et tirez sur votre ennemi pour le battre. Vous arriverez ainsi au bout de la mission et par conséquent du jeu tout entier. Bravo !

Bonus :
1.Levez la tête au début de la mission pour voir ce jeton.
2.En dessous de la plate-forme principale sur la gauche.

3.En dessous de la plate-forme principale sur la droite.
4.Près du satellite gauche.
5.Près du satellite droit.
6.Devant la plate-forme principale à gauche.
7.Devant la plate-forme principale à droite.

MÉDAILLE DE PLATINE

Pour avoir la médaille de platine à chaque mission, entrez les codes PARTY et GAMEROOM (tous les personnages et tous les scénarios multijoueurs), puis commencez les différentes missions. Vous devez les terminer avec au moins une médaille de bronze.

CHEAT CODES

Pendant un des niveaux suivants : Paris Prelude , Enemies Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, mettez la pause puis maintenez la touche L et faites l'un des codes suivants :

Course berserk
X, Y, Y. X, Y, B

Course bonus dans les Alpes (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
B, B, X, X, Y

Doubler l'armure
B, Y, X, B, B

Tripler l'armure
B, Y, X, B, B, B

Quadrupler l'armure
B, Y, X, B, B, B, B

Shelby Cobra
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut

SUV (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
X, B, Y, X, Y

Frantic racing
X, Y, B, Y, X

Super balles
B, B, B, B

Traînées pendant la course
X, B, B, X

CODES DES NIVEAUX

POWDER	**Niveau La neige et le feu**
TRACTION	**Niveau Décollage immédiat**
BONSAI	**Niveau Protection rapprochée**
HIGHRISE	**Niveau Visite nocturne**
FLAME	**Niveau Piège de métal**
AQUA	**Niveau En eaux troubles**
PARADISE	**Niveau Une île peu pacifique**

007 : Quitte ou Double

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez tous les niveaux en mode solo pour débloquer le simulateur de combat et le test de survie du MI6.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution vous propose une petite description de chaque niveau ainsi que toutes les Astuces de Bond à réaliser pour avoir un maximum de points.

Niveau 0

L'action débute sur les chapeaux de roue en vous plongeant directement dans le vif du sujet. Ici, aucun problème puisque le niveau tient lieu de didacticiel en vous présentant les possibilités offertes à James et accessoirement au joueur. Votre première mission va consister à récupérer la mallette qui se trouve au beau milieu de la zone où se tient la fusillade. Pensez à récupérer les Blindages (gilets pare-balles) qui se trouvent derrière James et la mallette contre le mur du fond. Les soldats tombés au champ d'honneur en laisseront également. Une fois la mallette en votre possession, passez par la porte qui vient de s'ouvrir puis montez les escaliers pour trouver un lance-roquettes. Attention car un garde est posté en haut de l'escalier prêt à vous lancer une roquette ! Ensuite, prenez le couloir face à vous, lockez le jet puis tirez-lui dessus pour l'abattre. Occupez-vous ensuite des chars et de la tourelle en contrebas puis revenez sur vos pas pour passer par la brèche sur votre gauche. Au passage, n'omettez pas de récupérer l'AT-420 au bout du couloir à gauche et les nombreuses munitions pour cette arme qui se trouvent dans la pièce où se trouve la brèche. Une fois en contrebas, faites le ménage puis passez par le trou dans le mur.

- Astuces de Bond :
- Descendez le mur en rappel en passant par la brèche du mur, après avoir détruit le jet,
- Tirez sur le soldat qui descend en rappel la grande porte au loin (après avoir détruit le jet), avant que celui-ci ne touche le sol.

Entraînement MI-6

Nul besoin ici de vous décrire en détail la marche à suivre puisque tout vous y est expliqué. Une petite précision tout de même concernant la mission où vous devrez utiliser un grappin sur une corniche qui se trouve devant vous au fond du niveau. Vous devrez avant cela descendre en rappel plusieurs fois, tuer quelques gardes puis utiliser le grappin au pied du mur que vous aviez vu auparavant.

Longue Descente

Descendez en rappel en évitant les explosions et tuez les gardes qui se trouvent en bas. Pour plus de facilité, n'oubliez pas de vous accroupir ou de vous cacher derrière les murs pour viser les gardes qui vous tirent dessus. Récupérez ensuite le Blindage qui se trouve dans le coin droit derrière un bidon quand James est dos à la caméra. Jetez la charge dans le conduit puis descendez une seconde fois en rappel en tuant les gardes. Une fois arrivé à bon port, tuez les gardes qui sont en bas, pénétrez dans la salle derrière vous, ramassez le Blindage qui se trouve contre un mur et une fois dehors usez du levier qui se trouve sur votre gauche pour faire sortir un jet de vapeur sous les pieds des gardes qui se trouvent un peu plus loin. Continuez et fermez le clapet de sécurité qui se trouve sur votre droite. Rebroussez chemin, tuez les gardes (en vous cachant derrière les caisses) et descendez une fois encore en rappel le long du mur pour terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Une fois que vous avez descendu le premier mur en rappel, allez utiliser le grappin sur le mur de gauche puis montez chercher le Dragunov,
- Une fois redescendu, actionnez un levier pour faire jaillir de la vapeur un peu plus loin,
- Lors de votre seconde descente en rappel, arrêtez-vous sur une plate-forme (où vient d'avoir lieu une explosion), pénétrez dans la salle et renversez une table (au fond à droite) pour vous protéger,
- Après être descendu une nouvelle fois en rappel, actionnez un second levier pour faire jaillir de la vapeur (voir soluce),
- En utilisant le sens de Bond, faites tomber un bout du plafond (de la pièce enflammée) sur un soldat grâce au lance-roquettes.

Train à prendre

Vous allez pouvoir prendre deux véhicules dans cette mission, le chemin étant légèrement différent pour chacun d'entre eux, du moins la première portion. Que ce soit avec la moto qui se trouve à droite ou la voiture qui se trouve à gauche, ne perdez pas de temps et foncez dès que vous avez fait votre choix. N'utilisez pas tous vos missiles car vous en aurez besoin à la fin du niveau pour détruire les systèmes de défense qui se trouvent derrière le train et préconisez plutôt les mitrailleuses pour les voitures et motos qui vous collent. Le but de votre mission est donc de rattraper le train et de passer en dessous juste avant qu'il n'arrive sur le pont. Vous ne pourrez le faire uniquement qu'à ce moment-là.

- Astuces de Bond :
- Détruisez l'hélicoptère avant de faire votre premier grand saut. Une cinématique interviendra si vous avez réussi,
- Une fois arrivé au temple, sautez au-dessus des piliers en passant par la rampe de gauche,
- Sautez tout simplement pour arriver sur la voie de chemin de fer.

Un vieil ami

Tuez les gardes, détruisez les quatre ordinateurs qui se trouvent dans le wagon et poursuivez votre chemin. Dans le wagon suivant, tuez les gardes, ramassez les deux Blindages et détruisez le cinquième ordinateur qui se trouve à droite juste après la porte d'entrée. Avancez, tuez les gardes dans le troisième wagon et avant de continuer ramassez le Blindage qui se trouve derrière une caisse. Dans le wagon suivant, rebelote au niveau des gardes puis détruisez les deux derniers ordinateurs. Arrivé dans le wagon suivant, vous devrez utiliser la vision thermique pour y voir un peu plus clair. Tuez alors les gardes et continuez votre chemin pour affronter un vieil ennemi !

- Boss :
Requin est du genre à bien encaisser les coups mais que ça ne vous empêche pas de lui administrer quelques combos bien placés. Quand Requin vous balancera une poutrelle, réfugiez-vous derrière une autre poutrelle pour éviter d'être touché. Ensuite, flanquez-lui plusieurs coups de poing de façon à le faire reculer jusqu'à ce qu'il touche la zone électrifiée. Une fois que votre ennemi aura touché deux fois cette zone, il sera groggy et vous aurez alors terminé la mission.

- Astuces de Bond :
- Dans le premier wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le second wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le troisième wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le quatrième wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement.

Tempête de sable

Ce niveau, malheureusement très court, vous permettra de diriger un hélicoptère armé de bombes (pour les ennemis au sol ou les bateaux) et de missiles pour les hélicoptères dans un vaste canyon. N'utilisez pas toutes vos munitions car vous en aurez besoin à la fin du niveau où vous allez vous battre contre le général. Pensez à utiliser les contre-mesures pour faire en sorte que les missiles ennemis explosent sans vous toucher.

- Boss :
Dans un premier temps, détruisez à l'aide de vos bombes les trois piliers, ce qui aura pour effet de retirer le champ d'énergie qui entoure l'hélicoptère du général. Par la suite, utilisez vos missiles pour détruire la structure qui soutient l'hélicoptère.

- Astuces de Bond :
- Détruisez les trois bateaux en contrebas,
- Détruisez le pont suspendu qui se trouve à gauche de la chute d'eau,
- Sortez de la chambre secrète du temple sans avoir été touché par les tirs de votre adversaire. Pensez ici à utiliser les contre-mesures.

MI-6

Rien à dire et encore moins à faire si ce n'est regarder la cinématique qui fait office de mission !

Serena St Germaine

Dans un premier temps, attendez d'être en ligne droite pour balancer vos missiles sur la voiture qui vous précède. Ceci fait, affichez la carte du niveau et rendez-vous au point bleu qui clignote. Poursuivez votre route puis une fois arrivé devant la cabane, sortez de votre voiture et rentrez dans la mansarde pour assister à une cinématique. De retour dans votre voiture, dépêchez-vous de démarrer car la seconde partie de la mission est minutée. Affichez une fois encore la carte pour savoir où se trouve le point bleu qui marque votre destination finale. Ne vous acharnez pas contre les chars qui sont indestructibles. D'ailleurs, pour éviter le premier barrage (un point rouge sur la carte), prenez à droite en sortant de la retraite de Serena, puis tout de suite après, prenez à gauche puis continuez jusqu'à arriver dans un village. Utilisez votre camouflage optique pour passer au nez et à la barbe de vos ennemis puis à l'entrée du village, allez tout droit puis à gauche à l'embranchement pour voir un barrage un peu plus loin. Continuez tout droit, prenez la première à droite pour arriver sur une petite place puis à ce moment prenez à gauche pour arriver devant une boutique de feu d'artifices. Une fois devant la boutique, regardez sur votre droite pour voir un cercle bleu. Garez la voiture à ce niveau pour pouvoir utiliser votre véhicule téléguidé. Dirigez-vous alors devant la boutique de feux d'artifices, prenez la rampe de droite pour monter puis allez à droite pour trouver une grille qu'il faudra faire voler en éclats grâce à votre laser. Rentrez ensuite dans le bâtiment et faites exploser les caisses de feux d'artifices en tirant dessus avec votre laser. De retour dans votre voiture, affichez la carte puis rendez-vous au point bleu pour assister à une cinématique. Pour la prochaine étape, il suffira de jongler entre le camouflage optique et les missiles pour se débarrasser de vos ennemis. Suivez les indications de Serena et jetez un oeil à la carte pour arriver à une forteresse ennemie. A un moment, vous devrez prendre un passage à gauche pour éviter un char, en détruisant une barrière. Ensuite, prenez un peu de recul puis roulez tout droit pour passer de l'autre côté de la falaise. Une fois arrivé à destination, on vous informera que vous ne pouvez passer par

l'entrée principale. Prenez la route de gauche en détruisant une nouvelle barrière. Passée une cinématique, le niveau prendra fin.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la fabrique de feux d'artifices,
- Après avoir rejoint Serena, allez à droite et une fois sur la place du village, allez à droite puis à gauche puis devant les deux jeeps, allez à gauche pour passer entre deux maisons.

Vertige

Prenez à droite, tuez les gardes en vous cachant derrière les wagons puis ramassez l'AK-74 et les munitions laissées par les gardes. Continuez puis utilisez le grappin au bout du tunnel. Continuez ensuite à avancer en venant à bout des gardes. Au bout du second tunnel, utilisez à nouveau le grappin. Tuez le garde qui descend en rappel puis allez ramasser le Blindage qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le grappin au niveau de l'endroit où le garde est descendu en rappel. Montez puis prenez à droite. A noter qu'un Blindage se trouve à gauche. Poursuivez en éliminant le garde qui se trouve au fond. Evitez les missiles qu'il vous lance en vous accroupissant et en poussant le chariot de droite vers le fond de l'écran. Vous pouvez bien entendu vous protéger derrière les chariots de gauche. Continuez, tuez les deux gardes suivants et utilisez le grappin pour vous rendre en contrebas. Armé de votre vision thermique avancez, tuez les gardes et au bout du tunnel, ramassez le Blindage. Revenez en arrière, remontez puis utilisez votre grappin en allant tout de suite dans le petit couloir bloqué de droite. Tuez le garde qui vous tire dessus et les autres gardes qui vont arriver peu après. Poursuivez, utilisez à nouveau le grappin pour progresser jusqu'à arriver dans une pièce où vous devrez éliminer trois gardes. Ramassez le Blindage et l'émetteur. Rebroussez chemin en éliminant divers ennemis et rendez-vous dans une pièce (qui se trouve un peu plus loin sur la gauche) où vous devrez utiliser l'émetteur sur un boîtier de raccordement. Tuez le garde qui va arriver puis détruisez l'antenne qui se trouve en face de vous en arrière-plan, en utilisant l'AT-420. Revenez maintenant en arrière au niveau de l'ascenseur qui était bloqué. Au passage, notez qu'une porte s'est ouverte (au fond d'un long couloir où vous attendent plusieurs gardes) derrière laquelle vous trouverez un nouveau Blindage. Utilisez ensuite l'ascenseur pour terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Tuez les quatre gardes en silence,
- Dans la mine, après avoir poussé le chariot, utilisez un peu plus loin un drone araignée (en le faisant passer par dessous les planches qui barrent un passage et en empruntant, à gauche, l'ouverture dans le mur) pour ramasser un Blindage et des munitions en haut du bâtiment,
- Après avoir tué le garde avec le lance-roquettes, rebroussez chemin et utilisez votre sens de Bond pour dénicher des bonbonnes d'essence en dessous du radar. Détruisez-les pour valider l'astuce,
- Quand vous devrez utilisez votre vision thermique, allez au bout du tunnel, tuez les gardes et ramassez les munitions.

Tour en ruine

Tuez les deux gardes en utilisant votre pistolet à fléchettes pour obtenir un meilleur rang. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, ramasser la clé anglaise qui se trouve sur la caisse à gauche histoire de se battre avec. N'oubliez pas le SIG 552 qui se trouve au fond de la pièce à gauche et le Blindage derrière une caisse dans le coin droit. Sortez et tuez le garde qui arrive par la droite puis celui qui arrive par la gauche. Utilisez vos fléchettes pour éviter d'ameuter leurs camarades. Continuez en empruntant le petit chemin sur votre gauche. Clarifiez la situation en éliminant tous les gardes tout en utilisant au mieux les murs pour vous protéger. Vous trouverez un Blindage sur votre gauche dans une petite maison en ruines. Procédez maintenant par la droite pour vous rendre sur l'élévateur en bois. Utilisez alors votre grappin pour monter. Prenez à gauche, continuez à avancer, tuez vos ennemis et prenez le Blindage un peu plus loin. Vous trouverez également en entrant dans un bâtiment, à gauche, un fusil de snipe Dragunov. D'ailleurs il vous faudra l'utiliser pour éliminer au loin un garde qui vous enverra quelques missiles bien placés. Après être venu à bout des soldats, allez actionner l'interrupteur qui se trouve à droite pour lâcher une caisse. Tombez dans le trou, poussez le chariot qui va défoncer une barrière au fond de l'écran tout en vous permettant de revenir au début du niveau où vous

attendent quelques gardes. Après les avoir éliminés, allez tirer sur la dynamite qui est tombée devant une porte. Avant de continuer vers le passage ainsi créé, tuez deux gardes qui vous attendent sur la droite.

- Astuces de Bond :
- Eliminez les gardes de façon silencieuse (avec votre pistolet à fléchettes),
- Eliminez de la même façon les deux gardes suivants qui se trouvent à l'extérieur,
- Une fois dehors, allez tout à droite et utilisez votre grappin sur le mur de droite (utilisez le sens de Bond pour voir à quel mur vous pouvez grimper) pour atteindre une pièce où vous trouverez un Blindage et le Dragunov,
- Quand vous serez parvenu au sommet de la porte en bois (après avoir utilisé votre grappin), tournez-vous vers la gauche, utilisez un drone araignée puis avancez en longeant le petit muret en bas sur votre droite. Au bout du chemin, tournez à gauche puis allez tout droit. Ensuite, prenez à gauche pour trouver un Blindage.

Perte d'un agent

Utilisez dès le départ votre bombe araignée et faites-la passer par le trou dans le mur en face de vous. Continuez à avancer jusqu'à ce que vous vous retrouviez au-dessus de trois gardes. Laissez-vous alors tomber pour vous débarrasser des trois ennemis. Poursuivez, ramassez les munitions et tuez le garde en bas de l'escalier. Après la cinématique, poursuivez par la gauche, tuez tous les ennemis qui sont sur votre chemin et ramassez le Blindage qui se trouve à l'entrée de la grande salle toute en longueur. A ce sujet, vous trouvez un second Blindage tout au fond de ladite salle. Après être venu à bout de tous vos ennemis, passez par l'ouverture dans le mur sur la droite. Utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair (une bonne méthode pour mieux y voir consiste à passer dans le menu "Armes" ce qui vous permettra de découvrir l'architecture du niveau, la luminosité y étant plus élevée) et prenez à gauche puis par le couloir qui est en face de vous. Tuez le garde qui s'y trouve puis allez vous cacher, si nécessaire, derrière la caisse dans le petit couloir de gauche pour y attendre un garde qui arrive parfois par derrière. Continuez ensuite en prenant à gauche puis tuez les gardes qui vous attendent. Prenez à gauche pour vous cacher derrière un mur et tirez en toute sûreté sur les gardes au fond de l'écran. Allez ensuite près des gardes que vous venez de tuer pour ramasser le AT-420 et un Blindage qui se trouvent dans une pièce sur votre droite. Revenez en arrière (là où vous venez juste de vous cacher) et continuez tout droit. A l'embranchement, prenez à droite puis tout de suite à gauche pour trouver un escalier vous menant à la sortie protégée par un garde. Vous pouvez si vous le désirez "visiter" (en prenant à gauche à l'embranchement) les catacombes histoire de tuer un maximum de gardes et trouver également un Blindage. Une fois en haut des marches, actionnez une manivelle, à droite, pour ouvrir une porte au fond du niveau. Tuez les gardes qui arrivent et utilisez le Blindage, si vous en avez besoin, qui se trouve dans un recoin sur la gauche. Allez au bout du tunnel pour boucler la première partie du niveau.

La seconde partie est en fait une phase de chute libre où vous allez devoir rattraper Serena. Autant vous le dire tout de suite, cette scène est somptueuse mais irritante à souhait !! Le tout est ici de sauter dès le départ (en mettant la manette vers l'avant) et tout de suite après, mettre la manette vers le bas pour prendre plus de vitesse. Ne perdez pas votre temps à tirer sur les gardes ou les systèmes offensifs. Vous ne pourrez récupérer Serena qu'à la toute fin du niveau en allant vers la droite de l'écran, une cinématique s'enclenchant alors automatiquement. En somme, si vous ne vous faites toucher aucune fois (par un missile ou un tir) et que vous prenez de bonnes trajectoires, vous devriez voir Serena s'approcher de vous et réussir à la récupérer juste à temps.

- Astuces de Bond :
- Utilisez un drone araignée au tout début pour tuer les gardes (voir soluce),
- Récupérez l'AT-420 un peu plus loin,
- Après être sorti des catacombes, tirez sur la bonbonne de gaz pour créer une explosion,
- Pendant la phase de chute libre, utilisez le sens de Bond pour dénicher le premier objet à détruire (hormis les soldats qui vous tirent dessus),
- Détruisez le second objet de la même façon,
- Juste avant de rattraper Serena, passez sur la gauche entre les rochers et la plate-forme.

Tour de force

Attention, niveau bourrin à souhait !! Vous n'aurez ici qu'à tirer sur tout ce qui bouge. Pour l'hélicoptère, utilisez votre mitrailleuse alors que pour le char d'assaut, privilégiez les missiles. Après l'affrontement contre le char, tirez dans l'horloge (en face de vous) avec un missile. Poursuivez en tirant sur tout ce qui bouge et vous arriverez rapidement à la fin de la première partie du niveau.

Pour la seconde partie, vous enfournerez une moto et devrez une fois de plus vous rendre sur le point bleu qui est représenté sur la carte. Prenez à droite en sortant de la cachette et foncez tout droit. A un moment, vous pourrez prendre un raccourci à gauche en roulant sur une petite façade rocheuse. Arrivé à la piste d'envol, prenez à droite en roulant sur la passerelle en bois si vous désirez éviter les deux voitures. Ensuite, roulez à tombeau ouvert jusqu'à atteindre l'avion et ainsi terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la grille avec votre canon,
- Une fois que vous aurez détruit les deux jeeps aux bas des marches, utilisez votre canon sur les barils rouges qui se trouvent entre les deux gardes suivants,
- Faites exploser la station essence,
- Une fois que vous aurez votre moto, quittez la planque de 003 puis tournez à droite. Après avoir détruit la première jeep, continuez à rouler. Un peu plus loin, vous verrez un chemin à droite (repérable par l'arbre se trouvant à cet endroit). Prenez-le puis continuez tout droit pour trouver un raccourci et ainsi valider l'astuce,
- Avant d'arriver à la piste d'envol, sautez en utilisant la rampe sur votre droite.

MI-6

Une fois encore, admirez la cinématique en attendant la prochaine mission.

Carnaval Agité

La Nouvelle-Orleans et une Aston Martin, le rêve ! Pour commencer, rendez-vous au point bleu situé sur la carte. Ensuite, un nouveau point bleu visible sur la carte est à atteindre en un temps limité. Une fois arrivé à destination, empruntez le camion stationné sur le parking. Rendez-vous à présent au troisième point bleu visible sur la carte. Rentrez dans l'enceinte, garez le camion dans le garage puis posez le micro sur le second camion. Après une cinématique, vous allez avoir un temps limité pour détruire la limousine. Une fois encore, référez-vous à la carte pour savoir où elle se trouve. Après une nouvelle cinématique, vous aurez un temps bien suffisant pour atteindre le Kiss Kiss Club qui est lui aussi affiché sur la carte.

- Astuces de Bond :
- Lorsque vous aurez un temps limité pour aller chercher le camion, sortez du parc en prenant à droite puis un peu plus loin prenez à droite (quand vous verrez un squelette géant) pour trouver un raccourci et une cinématique,
- Une fois que vous aurez trouvé le camion, actionnez le bouton à l'arrière de celui-ci et rangez votre bolide à l'intérieur,
- A peine sorti de l'usine, passez par le gros tuyau de pierre sur votre gauche (avec votre voiture et non le camion) pour trouver un passage secret,
- Utilisez l'acide pour venir à bout de la limousine.

Kiss Kiss Club

En essayant la porte du fond, vous serez refusé à l'entrée. Utilisez plutôt le grappin sur le rebord de la fenêtre qui se trouve en hauteur. Montez dans la chambre et répondez aux exigences de la femme étendue sur la table de massage. Sortez par la porte, prenez à gauche puis continuez en éliminant les gardes. Allez au bout du couloir pour actionner un

interrupteur qui va ouvrir une porte au rez-de-chaussée. Descendez à présent les escaliers que vous avez croisés, ramassez le Blindage qui se trouve derrière le bar à gauche puis continuez à droite en éliminant tout ce qui bouge dans le bar. A gauche du bar, vous pourrez utiliser un treuil qui fera tomber une structure sur les gardes. Un peu plus à gauche, se trouve un Blindage. Au fond du bar, vous trouverez également une Batterie pour pouvoir utiliser votre camouflage. Prenez ensuite l'ascenseur, tuez tous les gardes qui se trouvent à l'étage puis ramassez une seconde Batterie. Rendez-vous ensuite dans le bureau à l'étage pour prendre la carte magnétique et un Blindage. Revenez ensuite au rez-de-chaussée, éliminez au fusil à pompe les malabars qui arrivent puis utilisez la carte magnétique sur la porte verrouillée au fond du bar derrière le piano. Tuez les deux gardes et prenez le passage secret à droite. Poursuivez, tuez les gardes restants et la fin du niveau ne sera plus qu'une question de secondes.

- Astuces de Bond :
- Faites-vous plaisir en massant la femme allongée,
- Près du bar, sur votre gauche, actionnez la manivelle pour faire tomber les spots lumineux sur vos adversaires (voir soluce),
- Du rez-de chaussée, tuez les deux gardes qui vous tirent dessus depuis le balcon.

Sous-Sol / Mission Bonus

Avancez, tuez le garde, ramassez la clé squelette et débarrassez-vous des gardes qui vont arriver. Ouvrez la seule porte accessible puis descendez les escaliers. Prenez à gauche, déverrouillez la porte, tuez l'homme qui est assis puis tuez les gardes dans la pièce qui se trouve à droite. Attention car ils sont très nombreux ! La meilleure méthode consiste à les attendre dans la pièce dont vous venez de déverrouiller la porte. Après avoir ramassé le Blindage dans la pièce remplie de tuyaux, montez le petit escalier et tuez les gardes qui se trouvent dans la pièce. Poursuivez jusqu'au fond de la pièce, ramassez le Blindage, tuez les gardes qui se trouvent un peu plus loin et allez ramasser la Batterie derrière le comptoir. Tuez les deux gardes qui vont arriver puis poursuivez en prenant le couloir de gauche. Descendez les escaliers, tuez le garde et ramassez le Blindage à gauche. Avancez pour terminer la mission.

Grand Repos

Avancez, tuez les gardes qui sont postés dans les environs et ramassez le fusil de snipe Dragunov qui est posé sur une tombe à droite. Poursuivez par la gauche, tuez les trois gardes qui vous attendent et faites attention car une porte va exploser à votre gauche d'où vont émerger deux gardes. Tuez-les et récupérez les munitions Dragunov qui traînent à droite, derrière des caisses, dans le vestibule. Utilisez également une bombe araignée (en la faisant passer par l'ouverture au bas du mur) pour aller récupérer un Blindage qui se trouve de l'autre côté du mur. Ressortez (en ayant en tête qu'il faudra revenir ici une fois que vous aurez trouvé la clé squelette), allez à gauche et grâce à votre Dragunov, éliminez les snipers qui vous tirent dessus. Ramassez le Blindage qui traîne et tuez les gardes postés alentours. Vous trouverez un autre Blindage derrière un pilier, près de l'église. Continuez à avancer en tuant d'autres gardes et vous trouverez un nouveau Blindage derrière une tombe sur votre droite. En poursuivant, vous arriverez devant une porte en bois qu'il vous faudra ouvrir en tirant sur un boîtier électrique depuis un balcon, celui se trouvant à l'étage du bâtiment où vous avez trouvé une porte verrouillée. Rebroussez chemin et arrêtez-vous devant l'église. Utilisez votre grappin pour monter dans le clocher et ainsi récupérer un Blindage et la Clé squelette. Revenez au bâtiment où se trouve la porte verrouillée, en faisant attention au sniper et aux nombreux gardes qui sont arrivés, pour y utiliser la clé. Utilisez votre vision nocturne pour abattre les gardes et montez à l'étage pour ramasser un Blindage. Allez sur le balcon et tirez depuis votre position sur le boîtier électrique (regardez vers le bâtiment qui possède deux cheminées pour ne pas le louper) qui commande la porte du crématorium. Pour plus de facilité, une fois que des gardes sont arrivés en contrebas, redescendez, tuez-les et remontez pour tirer tranquillement. Faites-vous plaisir en snipant le garde qui se trouve caché derrière le mur une fois que vous aurez détruit le boîtier. Repartez maintenant en direction du crématorium pour parvenir à la seconde partie du niveau.

- Boss :
Jean Le Rouge n'est pas très difficile à battre. Vous disposez de trois Blindages qu'il vous faudra utiliser en cas

d'extrême urgence. Pour le reste, actionnez l'interrupteur pour arrêter le mécanisme et éviter un coup de chaud à la belle et lockez Jean Le Rouge pour lui tirer dessus en bougeant constamment pour éviter ses missiles. Le plus important ici sera donc d'éviter le corps à corps et de toujours rester mobile.

- Astuces de Bond :
- Au tout début du niveau, utilisez le drone araignée pour aller prendre un Blindage (voir soluce),
- Tuez le garde avant qu'il n'ouvre la grille (qui vous permet de revenir à votre point de départ),
- Tuez le premier sniper avec vos poings,
- Tirez sur le boîtier de commande de la porte,
- Utilisez le jet de vapeur ou les explosifs pour toucher Jean Le Rouge,
- Utilisez une seconde fois le jet de vapeur ou les explosifs pour toucher Jean Le Rouge.

Rixe à la Nouvelle Orléans

Pendant que l'agent Mya désamorce la bombe qui est dans votre voiture, rendez-vous au point bleu sur la carte pour y découvrir votre cachette (qui se trouve dans un cul-de-sac, un passage secret s'ouvrant à votre approche). Une fois retrouvé votre Aston Martin, direction le second point bleu affiché sur la carte. Arrivé à l'entrepôt, utilisez votre voiture téléguidée en la faisant passer par le conduit sur votre gauche. Continuez puis utilisez le laser sur le système d'air pour lâcher un jet de vapeur en dessous des gardes. Continuez votre chemin en vous laissant tomber puis allez tout droit (où à gauche, cela revient au même) pour vous laisser tomber une nouvelle fois et trouver sur votre gauche un boîtier qu'il va vous falloir détruire grâce à votre laser. Une explosion d'usine plus tard, on regarde sa carte, on déniche le point bleu et on y va fissa en détruisant les véhicules ennemis et en évitant de se prendre mur et autres joyeusetés. Et un niveau de plus de bouclé.

- Astuces de Bond :
- Utilisez l'écran de fumée sur la première voiture qui vient à votre rencontre, à droite,
- Détruisez l'usine grâce à votre voiture téléguidée,
- Ramenez rapidement Mya à son appartement.

Splendeur passée

Ramassez le fusil de sniper sur la droite et tuez les gardes qui se trouvent dans l'autre pièce. Un garde arrive parfois dans le couloir de droite, tuez-le puis utilisez votre drone araignée en le faisant passer par l'ouverture dans le mur au niveau du couloir de gauche. Vous trouverez comme ceci un Blindage et éliminerez un sniper en faisant exploser le drone. Revenez dans la pièce centrale et utilisez votre grappin pour monter à l'ouverture en hauteur qui se trouve sur votre gauche au fond dans le coin. Eliminez les gardes qui sont à l'étage, laissez-vous tomber dans le trou, tuez tout ce qui bouge puis rendez-vous tout en bas pour trouver deux Batteries et actionner deux interrupteurs de part et d'autre du grand escalier. Tuez les gardes qui vont arriver à chaque fois que vous aurez actionné un interrupteur puis montez à l'étage pour passer par la porte que vous venez d'ouvrir. Tuez les gardes et avant de descendre les escaliers, utilisez votre Dragunov pour descendre le sniper qui se trouve en hauteur. Tuez les deux gardes qui sont en bas, ramassez le Blindage et utilisez un drone araignée pour aller voir ce que recèle l'ouverture à droite de l'escalier. En fait, vous dénicherez au bout du chemin une pièce secrète, remplie d'armes et de Blindages, qui vous sera révélée une fois que vous aurez fait exploser le drone. Allez ramasser tout ce dont vous avez besoin puis utilisez le grappin pour arriver à l'endroit où se trouvait le dernier sniper en date qui vous tirait dessus quand vous descendiez les escaliers. Tuez les gardes qui se trouvent au grenier, ramassez le Blindage et poursuivez en utilisant le grappin au bout du chemin. Eliminez tous les gardes (cachez-vous derrière l'ordinateur au premier plan et utilisez votre snipe pour les gardes qui se trouvent au fond) puis pénétrez dans la pièce du fond pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Eliminez les deux premiers gardes et le premier sniper sans vous faire détecter,

- Tirez sur le chandelier, dans le grand hall, pour abattre quelques gardes,
- Utilisez le drone araignée pour dénicher le passage secret (voir soluce).

Machine infernale

Ramassez le Blindage et le SPAS 12 puis passez la porte en face de vous. Tuez les gardes qui arrivent et prenez à gauche pour descendre par un petit escalier. Attendez que le flux électrique s'arrête pour passer derrière la machine et activez l'ordinateur. Ramassez le Blindage et le SIG 552, éloignez-vous avant que la machine n'explose, tuez les gardes qui arrivent puis sortez et prenez tout droit pour trouver un autre escalier pour vous rendre sous la structure où se trouve Yayakov. Continuez jusqu'à trouver un escalier qui vous permettra d'arriver à votre point de départ. Allez alors tout droit, tournez à droite puis à gauche pour voir le second escalier où se trouve une seconde machine à faire exploser en activant un ordinateur. Ramassez le Blindage puis sortez. Allez alors à gauche, tout droit, encore à gauche et à droite pour trouver un escalier. Descendez pour vous retrouver devant une porte entrouverte. Détruisez le petit mécanisme qui est visible puis poursuivez en détruisant la troisième machine grâce à l'ordinateur. Ramassez les munitions SPAS 12. Sortez avant que la machine n'explose, tuez les gardes puis montez l'escalier, allez à gauche, à droite puis encore à gauche et enfin tout droit pour descendre par un escalier qui se trouve sur votre droite. Pénétrez dans la dernière salle, ramassez le Blindage et les munitions SPAS 12 et actionnez le dernier ordinateur. Sortez rapidement puis descendez l'escalier pour vous retrouver sous la structure. Eliminez tous les gardes puis remontez à l'étage pour détruire les deux transformateurs. Ceci mettra fin à la vie de Yayakov et à votre mission.

- Astuces de Bond :
- Quand vous êtes sous la structure, tirez sur le conduit pour faire jaillir de la vapeur et ainsi étourdir les deux gardes,
- Sous la structure, se trouvent également deux tuyaux rouges (qui font la jonction entre une machine et un mur) qu'il vous faudra détruire pour trouver un lance-roquettes,
- Ouvrez de l'intérieur la porte bloquée grâce à votre drone araignée en le faisant passer par l'ouverture dans le mur qui se trouve sous la structure (dans le couloir vous menant à la sortie).

Pont de Pontchartrain

Cette mission à moto est linéaire mais truffée d'ennemis. Vous aurez plusieurs chemins possibles pour arriver sur l'autoroute (privilégiez celui de gauche qui vous fait gagner du temps) mais à part ceci, il vous faudra juste atteindre le camion et le détruire grâce à votre lance-flammes. N'oubliez pas également que pour en venir plus vite à bout, il vous faudra brûler les pneus de chaque côté du camion avant que ce dernier n'atteigne la ville. A noter qu'une fois sur l'autoroute, vous pourrez, si vous êtes assez rapide, utiliser un tronçon en construction qui se trouve sur le bord gauche de l'autoroute pour vous retrouver de l'autre côté de l'autoroute et rouler en sens inverse.

- Astuces de Bond :
- Sautez au-dessus de la première grille que vous verrez,
- Détruisez la première maison que vous voyez en prenant le chemin de droite où sont postés des gardes,
- Une fois sur l'autoroute, prenez le tronçon en construction (voir soluce),
- Faites glisser votre moto pour passer sous le camion renversé.

MI-6

Vous connaissez le topo : cinématique, gadgets et petites pépés.

Simple Echange

Endormez le garde qui patrouille puis passez derrière le comptoir pour ramasser une Batterie. Prenez ensuite en face

de vous puis prenez tout de suite à droite puis à droite pour trouver une seconde Batterie. Je signale qu'il ne sert à rien de prendre plusieurs Batteries en même temps, ces dernières ne se cumulant pas. Usez au mieux de votre camouflage et de vos fléchettes pour endormir les gardes. A noter que vous pourrez obtenir la carte d'accès d'un garde que vous aurez endormi et qui tombera du balcon. Faites attention car une caméra de surveillance est placée sur le mur Ouest de la grande salle et deux autres sont en hauteur sur des piliers au fond de la pièce. Pour les neutraliser, pensez à vos grenades IEM. Allez au fond de la grande salle pour désactiver les lasers. N'oubliez pas également de pousser l'armoire qui se trouve à gauche et qui révélera un passage secret dans lequel vous trouverez des fléchettes anesthésiantes. Revenez maintenant au début du niveau, montez l'escalier, neutralisez la caméra de surveillance et endormez le garde qui va arriver par la gauche. Prenez tout droit, allez jusqu'au bout du couloir et rentrez dans la deuxième chambre de droite pour trouver une Batterie. Précisons qu'une autre Batterie se trouve dans la première chambre du couloir de gauche. Sortez, prenez à droite et neutralisez la caméra de surveillance qui est devant vous et celle qui se trouve sur votre gauche. Poursuivez et neutralisez les deux caméras suivantes, la première étant devant vous et la seconde à gauche, dans le coin. Passez dans la chambre qui se trouve à droite au bout du couloir. Endormez le garde qui arrive et occupez-vous de la caméra qui se trouve dehors sur le mur avant de passer dans la seconde pièce où vous trouverez l'uniforme de pilote sur la porte du fond à droite. Enfilez-le pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Désactivez les lasers sans vous faire détecter,
- Dénichez le passage secret derrière la commode (voir soluce),
- Détruisez quatre caméras de surveillance avec vos grenades IEM.

Ligne rouge

Une véritable course qui se déroule sur trois tours ! Il vous faudra être premier pour terminer la mission. Pensez à bien utiliser votre frein à main pour mieux prendre vos virages et à user des quelques raccourcis présents et vous devriez gagner sans trop de difficultés.

- Astuces de Bond :
- Au tout début de la course, vous verrez une rangée de barils sur votre droite (une voiture explose généralement en les heurtant) puis, plus loin, vous pourrez utiliser un petit monticule herbeux pour faire sauter votre voiture et la faire atterrir sur la piste, à gauche d'un arbre,
- Juste après avoir passé la place du village, le chemin se scindera en deux, prenez alors le chemin de droite pour gagner du temps.

Embuscade

Assommez vos deux camarades de jeu puis les deux autres qui vont arriver. Récupérez le Blindage si besoin et faites un tour à l'étage pour trouver quatre autres Blindages, des armes et plusieurs gardes bien entendu. Rendez-vous ensuite dans la chambre du pilote et plus précisément sur le balcon se situant entre les deux pièces. Visez alors le boîtier de contrôle pour ouvrir un volet métallique. Descendez maintenant au rez-de-chaussée où vous pourrez dénicher un autre Blindage sur la commode dans le hall d'entrée. Tuez les gardes qui traînent et passez dans le fond de la grande salle. Poussez à nouveau l'armoire de gauche pour découvrir le passage secret et terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la boîte de fusibles une fois sur le balcon,
- Faites passer un garde par dessus ledit balcon,
- Avec la carte d'accès récupérée dans la mission "Simple Echange" (voir soluce), allez déverrouiller une porte au rez-de-chaussée pour obtenir un lance-roquettes.

Grand-route

Dirigez-vous jusqu'au point bleu affiché sur la carte en roulant des mécaniques et ce dans tous les sens du terme. Arrivé à bon port, c'est à moto qu'il faudra arriver jusqu'au second point affiché sur la carte. Passez ensuite sous l'alcôve au fond de l'écran. A ce niveau, il va vous falloir rouler à tombeau ouvert en passant par les toits pour arriver à l'entrée de la mine représentée par un point bleu sur la carte. Le chemin est linéaire et vous ne devriez avoir aucun souci puisque vous n'avez pour ainsi dire qu'un seul chemin possible. Le seul problème consistant, une fois arrivé au bout du parcours (dans une rigole remplie d'eau), à bien cambrer la moto (en prenant d'abord de la vitesse) afin de passer dans la gueule de la statue. Un peu plus loin, vous trouverez l'entrée de la mine, ce qui marquera la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Une fois arrivé au village, utilisez la rampe à droite des chars pour les éviter,
- Quand vous êtes à moto, utilisez la rampe de droite pour éviter les chars,
- A la fin du niveau, renversez la moto pour passer dans la gueule de la statue.

Le plan de Diavolo

Utilisez votre grenade IEM pour détruire la machine qui vous en veut personnellement. Ramassez votre équipement sur l'établi puis endormez les gardes qui sont proches de vous. Une armoire renfermant des armes est fermée et requiert une clé pour être ouverte. Ne l'ayant pas, tirez-donc sur les bonbonnes juste à côté pour la détruire. Poursuivez votre chemin par la gauche pour trouver un AK-74 et un Blindage. Revenez en arrière et poursuivez. Allez appeler l'ascenseur grâce à l'ordinateur contre le mur. Tuez les gardes qui vont arriver et ceux qui sont positionnés en hauteur sur votre droite. Revenez maintenant au niveau où se trouvait le Blindage et empruntez l'ascenseur. Tuez les gardes qui vous tirent dessus et allez sur votre droite (en traversant la passerelle) pour tirer sur les valves qui se trouvent à droite du tapis roulant. Ceci aura pour effet de les ralentir et vous pourrez courir sur le tapis (en omettant pas de ramasser une Batterie sur la droite et un Blindage sur la gauche) pour trouver un peu plus loin un escalier sur votre droite. Montez puis éliminez les gardes qui vont arriver. Tirez sur le système d'échappement qui se trouve en hauteur sur le mur. Allez ramasser le Blindage puis détruisez le deuxième système d'échappement qui est au dessus de l'item. Utilisez votre grappin juste à côté pour pouvoir monter à l'étage. Tuez les deux gardes suspendus à un filin et continuez à avancer. Passez la porte de droite, allez à gauche, tuez les gardes et ramassez le Blindage qui se trouve dans la petite pièce face à vous. Descendez les escaliers. Ramassez le Blindage qui se trouve en bas puis allez dans la pièce de gauche pour tuer d'autres sbires de Diavolo. Activez l'ordinateur de gauche, tuez le garde qui apparaît derrière la porte et remontez les escaliers. Passez par la porte de gauche qui était bloquée auparavant par des lasers. Faites attention car deux gardes se tiennent derrière des caisses de part et d'autre de la pièce. Appelez l'ascenseur et prenez-le pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Une fois sorti de la première pièce, tirez sur la bonbonne de gaz au loin pour abattre le garde,
- Dans la salle de contrôle, utilisez un drone araignée pour aller ramasser un Blindage sous les escaliers,
- Dans cette même salle de contrôle, une fois que vous avez actionné l'ordinateur central, utilisez un drone araignée pour aller désactiver les lasers de la pièce dans laquelle vous trouverez un Blindage et un lance-roquettes.

La guerre du platine

Cette fois, c'est vous qui êtes aux commandes du char ! Avancez tout droit puis au bout de la rue, tirez un obus dans le mur. Poursuivez, prenez à droite puis juste avant que le char ne vous bloque la route, prenez à gauche pour traverser le centre commercial. Au bout, prenez à droite puis détruisez le char qui bloque le passage. Une fois sur la Place rouge, prenez à gauche, allez tout au fond, détruisez les deux chars présents et pénétrez sous le Kremlin par la double porte de fer. Une fois rentré, repérez le point bleu. Prenez donc le premier couloir de gauche, allez tout droit et utilisez ensuite vos nano-obus sur la structure qui maintient la bombe. Ensuite, repérez à nouveau l'autre point bleu et allez-y (en allant tout droit puis à gauche au premier embranchement) pour détruire trois piliers grâce à vos nano-obus. Avant cela,

détruisez le char qui patrouille grâce à vos obus. Ressortez maintenant à l'air libre (en vous aidant une nouvelle fois de la carte). Détruisez le char qui se trouve à droite puis allez à gauche. Détruisez un second char puis utilisez vos nano-obus sur l'hélicoptère au loin pour avoir droit à une cinématique qui marque la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Utilisez un nano-obu pour détruire l'arche sous laquelle se trouve le premier char qui vous tirera dessus,
- Après avoir détruit l'arche, prenez la route de gauche puis à l'aide de votre canon à plasma, détruisez le camion qui se trouve au bout de la route.

Descente dangereuse

Prenez à droite, récupérez le AT-420 et jetez-vous dans le vide. Vous allez devoir ici éviter les lasers et utiliser votre AT-420 pour détruire les systèmes de sécurité qui vous harcèlent. Une fois arrivé en bas, éliminez les gardes puis allez ramasser les deux Blindages qui se trouvent dans le hangar (en forme de U) jouxtant celui où se trouve l'avion. Vous devrez également actionner deux panneaux de commandes pour activer l'ascenseur. Une fois ceci fait, éliminez les gardes qui arrivent (en usant de vos drones araignées pour un maximum de fun !) puis allez ramasser une Batterie et un Blindage derrière un volet métallique qui s'est ouvert. Ensuite, revenez dans le hangar dans lequel se trouve l'avion pour avoir droit à une cinématique. Tuez les gardes qui sont en face de vous, récupérez les deux Blindages qui traînent puis tirez sur les systèmes de frein aux quatre coins de la pièce. Une cinématique plus tard, vous voici devant Requin.

- Boss :
Autant le dire tout de suite, cet affrontement est vraiment trop simple. Il suffit en effet de se cacher derrière les caisses quand Requin balance la sauce et de tirer (avec votre AT-420 ou votre mitraillette) dans les réservoirs qu'il a sur le dos quand il se retourne. Quand Requin tirera des boules de feu, vous pourrez également les éviter en faisant des sauts latéraux. Le temps pour battre Requin étant limité, rentrez rapidement dans le cockpit une fois que votre ennemi est hors-circuit.

- Astuces de Bond :
- Utilisez dès le départ un drone araignée puis faites-le passer par la gauche, longez le mur (en passant sur la petite poutrelle en fer) puis pénétrez un peu plus loin dans la salle. Passez la porte, attendez que le garde ouvre la porte rouge (ceci vous servira pour le dernier niveau du jeu) puis tuez-le en vous faisant exploser,
- A droite, vous pouvez voir deux caisses en bois. Détruisez celle qui se trouve près d'un container rouge. Allez maintenant tout à droite et utilisez un drone araignée pour avancer par un passage entre les containers. Vous pourrez alors rentrer dans une pièce un peu plus loin pour désactiver les lasers en faisant exploser une console de commandes,
- Allez au niveau de la porte du centre, utilisez votre sens de Bond pour dénicher un panneau de contrôle sur le sol. Détruisez-le. Vous verrez à un moment trois gardes cachés derrière des caisses au fond de l'écran. Il va falloir utiliser un drone pour en venir à bout. Faites-le passer par un petit passage dans le sol qui se trouve à droite, proche du mur. En suivant ce chemin, vous ramasserez un Blindage et arriverez juste derrière vos ennemis que vous vous ferez une joie d'exploser dans tous les sens du terme.

Bunker rouge

Si vous le désirez, utilisez un drone araignée pour aller ramasser une Batterie sous les décombres. Utilisez votre grappin sur le conduit qui est au-dessus de la double porte en fer. Montez puis prenez à gauche pour trouver une Batterie. Prenez ensuite à droite et laissez-vous tomber. Faites ensuite le ménage dans le bunker, en utilisant notamment les drones araignées pour se débarrasser des gardes portant des lance-missiles au fond de la pièce ou le lance-mouchards sur les chars pour en prendre le contrôle et tirer sur les gardes qui sont cachés dans des bunkers. Vous trouverez deux Blindages dans cette salle (le premier est sur votre gauche, le second au fond à droite) et un escalier au fond à gauche que vous devrez emprunter. Tuez les gardes dans le sous-sol et allez dans le couloir en face de vous pour dénicher un Blindage derrière des caisses, à droite. Poursuivez pour trouver un autre Blindage un peu

plus loin sur votre gauche. Tout près dudit Blindage, se trouve un levier à actionner, près d'une porte, pour activer un ascenseur, sur votre droite, qui va alors descendre. Avant de l'emprunter, allez récupérer un dernier Blindage, un peu plus loin sur votre gauche. Une fois dans l'ascenseur, actionnez l'interrupteur pour monter. Débarrassez-vous des nombreux ennemis qui vont arriver puis pénétrez dans la salle qui se trouve au milieu de la structure. Pulvérisez le platine en actionnant le dispositif qui se trouve sur un des pupitres de commandes, récupérez la Batterie, les munitions pour Desert Eagle et actionnez le levier qui va abaisser un pont. Courez ensuite sur ledit pont puis passée la petite cinématique, actionnez l'ordinateur qui est devant vous pour ouvrir une porte. Tuez les deux gardes qui vous attendent et si besoin allez ramasser une Batterie sur votre droite et un Blindage sur votre gauche. Poursuivez jusqu'au petit volet métallique pour finir ce niveau.

- Astuces de Bond :
- Après être sorti de la première pièce, visez le garde en hauteur qui se trouve sur une passerelle au loin devant vous,
- Prenez ensuite à droite, utilisez la commande de la passerelle pour continuer vers la droite et allez récupérer le Dragunov,
- Utilisez le lance-mouchards sur le premier tank sur votre gauche,
- Quand vous serez sous la structure, vous pourrez à un endroit dégommer un panneau de contrôle (un petit poteau rouge) qui fera tomber un tank. Faites en sorte qu'il tombe sur un garde et le tour sera joué,
- Une fois que vous avez pris l'ascenseur, rentrez dans la salle de contrôle et utilisez le levier pour faire sortir du gaz sur un garde un peu plus loin sur la passerelle,
- Après avoir utilisé l'ordinateur qui commande la dernière porte, utilisez une grenade stroboscopique pour aveugler les deux gardes portant des lance-roquettes.

Dernier atout

Débarrassez-vous des deux gardes qui arrivent puis partez vers la gauche. A noter que si vous allez vers la droite et que si un missile détruit des portions de décor derrière lesquelles vous vous protégez (des espèces de caisses formant un mur), vous pourrez dénicher deux Blindages. En continuant également par ce côté, vous trouverez un nouveau Blindage et deux Batteries. Eliminez les gardes qui vont venir vers vous, descendez les marches et ramassez le Blindage. Continuez à avancer en allant vers la gauche, tout au fond, pour trouver un autre Blindage. De là, éliminez d'autres gardes. Rendez-vous maintenant derrière la rangée d'ordinateurs puis utilisez votre lance-mouchards pour contrôler le système défensif de gauche. Une fois ceci fait, tirez sur les gardes qui arrivent et sur la nacelle qui est au plafond. La nacelle détruite, vous allez devoir actionner quatre conduits d'aération. Le premier se trouve derrière vous à gauche et le second à droite de l'autre côté. Les deux derniers sont accessibles en courant jusqu'au tapis rouge et en allant à droite et à gauche dudit tapis. Ramassez si vous le désirez une Batterie qui se trouve près d'un des ordinateurs au centre. Eliminez les gardes qui vous attendent puis, comme je le précisais plus haut, allez dans le passage de gauche pour activer le troisième conduit d'aération et prendre un Blindage. Allez ensuite dans le passage qui vous fait face pour trouver le dernier conduit d'aération gardé par trois sbires de Diavolo et un Blindage. Je précise au passage que si vous avez du mal parfois à distinguer les ennemis qui se cachent, usez au mieux de votre vision thermique pour ajuster votre tir et réaliser un Head-shot. Une fois que vous aurez activé le dernier conduit d'aération, qui se bloquera, utilisez un drone araignée sur l'ouverture dans le mur sur votre gauche pour récupérer une Batterie, puis au bout du conduit, faites-le aller à droite puis avancez jusqu'à le faire exploser au niveau du bout de métal qui bloque le conduit. Ceci va alors débloquer le conduit d'aération et ouvrir une porte derrière laquelle se trouvaient plusieurs gardes qu'il vous faudra éliminer. Ensuite, courez jusqu'à la porte que vous venez d'ouvrir pour en finir avec la première partie du niveau. La seconde partie vous fera affronter Diavolo.

- Boss :
Un affrontement tout ce qu'il y a de plus "rentre-dedans". Vous disposez de deux Blindages pour récupérer de l'énergie et de vos sauts latéraux pour éviter les missiles que vous lancera Diavolo. Pour le reste, tirez-lui dessus et n'arrêtez pas de courir pour échapper à ses tirs de mitraillette. Vous pourrez également vous abriter derrière les caisses si besoin est. Précisons également qu'un AT-420 se trouve dans une des caisses qui se trouvent au fond de l'écran. Vous l'aurez automatiquement dans votre inventaire quand vous recommencerez le niveau si vous veniez à mourir. De plus, des munitions sont cachées dans les caisses au milieu, à gauche et à droite. Cachez-vous derrière pour que Diavolo les

détruise et le combat ne devrait pas trop s'éterniser. Vous devrez enfin détruire par trois fois le jet (les ailes sous lesquelles se trouvent les missiles et les nano-bombes) pour en finir avec votre ennemi. Pour réussir vos tirs, courez au fond de l'écran (si vous tirez de trop loin, les missiles n'atteindront pas leur but) et attendez que l'avion soit visible. En somme, faites en sorte qu'il n'y ait pas de poutrelles qui obstruent votre champ de vision. La fin de cet affrontement marquera le début d'une cinématique et la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Prenez le contrôle d'une tourelle et tuez tous les gardes présents,
- Quand vous contrôlez la tourelle, détruisez la seconde tourelle,
- Lorsque vous aurez activé les deux premiers conduits d'aération (derrière la rangée d'ordinateurs), descendez au niveau du tapis rouge et utilisez un drone araignée en le faisant aller dans le petit passage dans le mur de gauche. Une fois dans la pièce suivante, faites-vous exploser pour venir à bout des gardes,
- Avant de vous évader, utilisez une grenade IEM sur un des gardes utilisant une tenue de camouflage.

Quitte ou double

Voici le dernier niveau du titre. Abritez-vous derrière les caisses qui sont au premier plan et shootez les gardes qui arrivent. Allez ensuite ramasser le Blindage qui se trouve derrière des containers à droite. Passez ensuite par l'ouverture d'où sont arrivés les gardes. Faites le ménage dans la pièce suivante puis allez ramasser un Blindage et le Dragunov (que vous pourrez utiliser sur un garde tout au fond qui vous balance des missiles) qui se trouvent au-dessus de vous, sur la passerelle. Redescendez et passez par l'ouverture qui vous sera révélée quand vous arriverez devant un second volet métallique. Utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair et éliminez vos ennemis. Poursuivez et après avoir ouvert la seule porte accessible, allez rapidement à gauche pour éviter les missiles envoyés par le garde. Ramassez au passage le Blindage qui se trouve ici. Eliminez le garde, avancez, cachez-vous derrière des caisses et attendez les multiples gardes qui vont arriver. Ensuite, utilisez votre drone araignée puis faites-le rentrer dans un container ouvert un peu plus loin pour y dénicher une Batterie et un Blindage. Vous trouverez d'ailleurs un autre Blindage sur la gauche du grand hangar. Continuez à avancer puis après avoir ramassé un autre Blindage qui traîne (qui se trouve dans la partie du hangar qui se situe après que deux gardes soient sortis d'un container), utilisez votre Dragunov pour tuer un sniper isolé, en hauteur, ainsi qu'un garde qui vous lance des missiles. Continuez puis pénétrez dans la longue salle sur la droite. Tuez les gardes qui s'y trouvent, avancez et ouvrez la seule porte disponible. Un peu plus loin, vous verrez une porte rouge derrière laquelle se trouve la zone de lancement. Au loin, se trouvent deux portes. Derrière celle d'en face, se trouve un Blindage. En empruntant celle de droite, vous reviendrez au début du niveau, où se trouve un garde en tenue de camouflage, mais de l'autre côté de la salle. Logique puisque vous avez fait le tour du hangar. Dans tous les cas, passez par la porte rouge. Passez par la porte suivante et ramassez les munitions pour AT-420 sur votre gauche. Passez par le tunnel et apprêtez-vous à faire quelques sauts pour éviter les missiles lancés par Diavolo. Courez jusqu'au fond de l'écran (pour être à distance de la tourelle qui vous tire dessus) et lancez trois missiles (avec votre AT-420) pour détruire le poste de commande où se trouve votre adversaire. Ensuite, courez jusqu'à un passage sur votre gauche pour rentrer dans une tourelle. Vous passerez ensuite en vue subjective et devrez tirer trois fois sur le missile pour le détruire, ce qui marquera la fin de la mission et accessoirement celle du jeu.

- Astuces de Bond :
- Une fois que vous aurez récupéré le Dragunov au début du niveau et tué le garde avec le lance-roquettes au loin, sortez de la pièce et revenez au début du niveau. Utilisez un drone araignée et faites-le passer à travers le grillage, à droite. Continuez ensuite pour vous retrouver devant la pièce où se trouvaient des gardes. Tournez à droite, zigzaguez entre les containers et procédez de la même façon que lors de l'astuce de Bond n°1 de Descente Dangereuse pour atteindre une salle avec une porte barricadée (la porte de la pièce bloquée dans la première pièce accessible du niveau). Faites exploser le drone devant la porte pour valider l'astuce.
- Si vous avez débloquée l'astuce de Bond n°1 de Descente Dangereuse, vous pourrez pénétrer dans la pièce de gauche pour trouver un Blindage et des munitions,
- Dans le grand hangar, tirez sur la lumière rouge qui se trouve au-dessus d'un container qui est au plafond pour le faire tomber sur des gardes en dessous.

En finissant le jeu, vous débloquerez un court making-of en VO ainsi que deux missions Bonus qui n'ont pas été incluses à cette solution sachant que la première mission, **Simulateur de combat MI-6**, est en quelque sorte un mode survival où il faudra enchaîner les "missions VR". La seconde, **Test de survive MI-6**, est plus ou moins identique mais cette fois via une seule mission VR où il faudra tuer le maximum de gardes pour obtenir le score le plus élevé.

CHEAT CODES

Pistoler d'or

Obtenez 1 récompense de platine puis mettez en pause et faites : B, Y, A, B, Y.

Traction améliorée

Obtenez 3 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, A, A, X, Y.

Batterie boostée

Obtenez 5 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, X, X, A, B.

Munitions doublées

Obtenez 7 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, B, A, B, Y.

Double dégâts

Obtenez 9 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, Y, Y, X, B.

Munitions au max

Obtenez 11 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, B, Y, X, X.

Batterie au max

Obtenez 15 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, Y, Y, A, B.

Toutes les armes

Obtenez 17 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, Y, A, A, B.

Batterie illimitée

Obtenez 19 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, X, B, X, Y.

Munitions illimitées

Obtenez 23 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, A, X, A, B.

Conduite au ralenti

Obtenez 25 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, X, Y, A, Y.

Pistolet de platine

Obtenez 27 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : B, X, X, B, A.

4x4 Evo 2

© Take 2 Interactive / Terminal Reality 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur l'écran "Press Start".

Choix du niveau

X, X, Blanc, Blanc, Y, Y, Blanc, X, Y, Y, X, Blanc

Argent supplémentaire

Y, X, Blanc, Y, X, Blanc, X, X, Y, Blanc, X, Y

Réputation

Y, Y, Blanc, X, X, Blanc, Y, Y, Y, X, X, X

TRÉSORS

Farm Road 109

Le coffre repose au beau milieu du lac.

Crazy 2001

Le coffre est au Sud-Ouest du lac près du départ.

Laguna del Sol

Le coffre est sur l'île après les troisième checkpoint.

Restricted Area

Le coffre est à côté de la soucoupe volante dans l'un des entrepôts.

TREUIL

Vous pouvez acheter un treuil pour améliorer votre camion. Lorsque vous en aurez un, visez un rocher ou un arbre avec Noir. Appuyez sur A pour enrouler le cable, sur B pour le dérouler et sur Noir pour lâcher prise.

50 Cent : Bulletproof

© Vivendi Universal Games / Genuine Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu, allez dans le menu des cheats se trouvant dans les options et entrez l'un des codes suivants :

Toujours réussir ses tirs
#1stunna

Débloquer les musiques "I'm A Rider", "Maybe We Crazy" et "Pimp PT2"
50bpexclusives

Munitions illimitées
GrizzSpecial

Toutes les vidéos
HookMeUp50

Tous les niveaux
Snitch

Doubler les dommages
TimeToSmokeEm

Toutes les armes
gotthemrachets

Toutes les musiques
graballthat50

Débloquer la musique "So Seductive"
killa1

Santé illimitée
ny'sfinestyo

Action 26
orangejuice

Vidéo "My Buddy"
sayhellotomylittlefriend

Flingues les plus puissants
the hub is broken

Vidéo "Tony Yayo So Seductive"
yayoshome

Aeon Flux

© Majesco / Terminal Reality 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez dans les options "Extras" se trouvant sur le menu principal. Sélectionnez l'option des Cheats pour faire apparaître une interface militaire de saisie des codes (**A**lpha correspondant à la lettre "A", **B**ravo pour la lettre "B", **C** harlie pour le "C"...). Entrez l'un des codes suivants en sélectionnant les bons mots. Un message confirmera la réussite de l'opération. Pour activer le code, pendant le jeu mettez la pause et allez dans le menu des Cheats.

`BUCKFST`	Mort en un coup
`CLONE`	Santé illimitée
`CUTIONE`	Grabs toujours possibles
`FUG`	Munitions illimitées
`HEALME`	Restaurer la santé
`LCVG`	Power strike combo illimité
`TRIROX`	Invulnerabilité
`BAGMAN`	Débloquer toutes les vidéos
`UKGAMER`	Débloquer toutes les vidéos (alternative)
`BAYOU`	Débloquer toutes les missions replays
`JACKET`	Débloquer les costumes "bomber jacket"
`ARMS`	Débloquer les costumes "revelation"
`BLUR`	Débloquer les costumes "war"
`CLOTHES`	Débloquer les costumes de Monican
`GRAY`	Débloquer les costumes de Fame
`MOVIE`	Débloquer les costumes de Seed
`URBAN`	Débloquer les costumes de Seed (alternative)
`WHITE`	Débloquer les costumes de Madame Goodchild
`PIXES`	Débloquer tous les slides

AFL Live 2003

© Acclaim / IR Gurus

+ D'INFOS FORUM

VICTOIRES FACILES

Sélectionnez Brisbane au Gabba contre n'importe quelle équipe en mode facile. Vous serez imbatable.

Aggressive Inline

© Acclaim / Z-Axis 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCES VIDEOS

Complétez tous les challenges d'un niveau pour débloquer les séquences FMV correspondantes.

PERSONNAGES BONUS

Complétez tous les challenges (normaux et cachés) pour débloquer les personnages cachés. En voici la liste :

Airfield	Bombshell
Boardwalk	Le capitaine
Cannery	Le plongeur
Civic Center	Goddess
Industrial	Junkie
Movie Lot	La mariée
Museum	La momie

JUS D'ORANGE

Ramassez toutes les boites de jus d'orange dans un niveau pour obtenir un cheat mode.

POWER SKATES

Complétez tous les challenges (normaux et cachés) d'un niveau. Les Power Skates vous donneront un "blue stat point" pour chaque caractéristique du skateur.

ULTRA SKATES

Complétez tous les niveaux à 100 %. Les Ultra Skates vous donneront le second "blue stat point".

CHEAT CODES

Choix du niveau, éditeur de park complet et stats à fond

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A

Tous les personnages

Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite, Droite

Toutes les clés

SKELETON

Ne jamais perdre

KHUFU

Moins de gravité

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A, B, S

Rotations

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut

Manuals parfaits

QUEZDONTSLEEP

Handplants parfaits

JUSTINBAILEY

Grinds parfaits

BIGUPYASELF

La barre de juice se remplit toute seule

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, A, I

Juice toujours complet

BAKABAKA

CHEAT MODE

Choix du niveau, tous les parks dans l'éditeur, stats au max.

Entrez haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, B, A à l'écran des cheats.

Tous les personnages cachés

Entrez bas, droite, droite, bas, gauche, bas, gauche, droite, droite, droite à l'écran des cheats.

Toutes les clefs

Entrez S-K-E-L-E-T-O-N à l'écran des cheats.

Faible gravité

Entrez haut, bas, haut, bas, gauche, droite, A, B, A, B, S à l'écran des cheats

Super spin

Entrez gauche, gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite, haut à l'écran des cheats.

Manuals parfaits

Entrez Q, U, E, Z, D, O, N, T, S, L, E, E, P à l'écran des cheats.

Handplants parfaits

Entrez J, U, S, T, I, N, [Espace], B, A, I, L, E, Y à l'écran des cheats.

Grinds parfaits

Entrez B, I, G, U, P, Y, A, S, E, L, F à l'écran des cheats.

Juice regeneration

Entrez gauche, gauche, droite, droite, gauche, droite, bas, haut, haut, bas A, I à l'écran des cheats.

Juice toujours au max

Entrez B, A, K, A, B, A, K, A à l'écran des cheats.

Juice ne faiblit pas après une chute

Entrez K, H, U, F, U à l'écran des cheats.

Alias

© Acclaim 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Si vous avez quelques soucis pour venir à bout des missions confiées à Sydney Bristow, voici une solution qui devrait vous aider. Cette dernière vous renseignera principalement sur la marche à suivre pour vous retrouver dans les niveaux ainsi que la façon de contourner la plupart des problèmes.

Opération casino

Pour commencer, allez sur votre droite pour parler à Dixon qui est assis sur un canapé. Allez ensuite parler à la barmaid qui se tient près du comptoir. Une fois que la serveuse aura le dos tourné, versez le sérum radioactif dans le verre, prenez alors le plateau et envoyez le tout au chauffeur qui est derrière vous, assis sur le canapé, une femme en robe rouge à ses côtés. Maintenant, faufilez-vous derrière le comptoir (une fois que la serveuse sera partie) et allez ouvrir la porte du fond. Sauvegardez puis montez les marches. Arrivée dans la cuisine, cachez-vous derrière un pilier, à droite, puis attendez que le garde qui patrouille devant l'entrée de la chambre froide soit au fond de la pièce. Marchez alors à tâtons jusqu'à la chambre froide, ramassez l'arme qui traîne sur une caisse puis allez casser le bloc de glace où se trouve le fichier ZIP. Si vous voulez éviter les gardes qui arrivent, prenez par la droite puis de retour dans la cuisine, allez ouvrir la porte qui se trouve au fond à gauche. Utilisez alors la vue améliorée pour voir où pointe la caméra. En faisant également attention au garde, prenez alors le passage de gauche. Actionnez maintenant l'interrupteur de l'ascenseur et prenez ce dernier. Débarrassez-vous des gardes qui vont arriver puis continuez en sauvegardant. Ouvrez la porte puis débarrassez-vous du garde qui se trouve à gauche. Allez maintenant utiliser votre modem à distance sur l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Une fois que vous aurez réussi à pirater le portable en trouvant la combinaison alphabétique (qui est aléatoire), revenez au niveau de l'ascenseur et redescendez.

A noter que vous pouvez à tout moment changer de costume en passant par le menu d'action.

Une fois redescendu, prenez à gauche, poussez la caisse contre l'ascenseur en panne, montez dessus puis sautez pour atteindre l'ouverture. Une fois dans l'ascenseur, atteignez le côté droit, descendez à l'échelle puis sauvegardez une fois en bas. Sortez de l'ascenseur et prenez à droite en vous cachant derrière les caisses. Eliminez le garde qui se trouve un peu plus loin devant une porte.

Précisons à ce niveau que si la furtivité est à préconiser, vous pouvez tout aussi bien y aller franco et venir à bout de tous les gardes qui patrouillent.

Une fois le (ou les) garde éliminé(s), ouvrez la porte mentionnée plus avant, sauvegardez au fond du couloir, ouvrez la porte qui se trouve à droite puis débarrassez-vous des gardes. Utilisez l'ordinateur, sortez de la pièce et dirigez-vous (en prenant par la droite) vers la porte aperçue dans la cinématique (celle qui est surmontée d'un circuit rouge). Crochetez la serrure (en utilisant le passe), ouvrez la porte et sauvegardez. Utilisez après ça le prisme coupant sur la boîte de dérivation au fond de la pièce. Eliminez ensuite le garde qui va arriver puis sortez de la pièce. Maintenant, sortez du débarras et prenez à droite. Courez jusqu'à un petit escalier puis ouvrez la porte qui est en bas des marches. Dirigez-vous ensuite jusqu'au fond de la pièce (en faisant attention aux caméras) puis sauvegardez. Ouvrez la porte, descendez les marches puis allez éliminer le garde qui vous suit pour récupérer le prisme coupant. N'utilisez pas une arme à feu si vous ne voulez pas que tous ses potes se ramènent. Poursuivez maintenant en éliminant, un à un, les gardes qui patrouillent. Passez la porte au fond de la pièce et sauvegardez. Ouvrez la porte suivante, éliminez les

gardes qui patrouillent et descendez le petit escalier baigné d'une lumière rouge pour ouvrir une autre porte. Sauvegardez puis éliminez le garde qui va sortir de la pièce (après la cinématique). Pénétrez dans la pièce pour trouver une carte d'accès, piratez l'ordinateur sur votre droite (ceci n'étant pas obligatoire car vous donnant uniquement accès à une carte du niveau) puis sortez de la pièce. Revenez maintenant en arrière en prenant la porte qui se trouve à droite. Repartez au niveau de la porte blindée, à gauche de laquelle se trouve un lecteur de cartes. Utilisez votre carte d'accès. Débarrassez-vous des gardes puis actionnez l'interrupteur qui va activer un ascenseur. Pour utiliser ce dernier, revenez au début du niveau, à l'endroit où vous avez abattu le garde qui détenait le prisme coupant. Vous pourrez en chemin sauvegarder à loisir et vous devrez venir à bout de quelques sentinelles. Montez ensuite au deuxième niveau et sauvegardez. Eliminez les gardes et passez par la fenêtre qui est au bout de la pièce. Une fois dehors, sauvegardez et poursuivez en éliminant les gardes. Ici aussi, laissez tomber l'aspect furtif qui ne sert pas à grand-chose ! Une fois arrivée au niveau du camion, montez dedans pour entrer dans l'entrepôt. Sauvegardez, sortez du camion puis faites le tour par la droite pour monter à l'échelle de gauche.
Maintenant, vous allez devoir marcher sur les poutrelles pour vous rendre de l'autre côté du hangar (en prenant par la droite) où vous trouverez un conduit d'aération par lequel il faudra passer. Sauvegardez et continuez votre route. Donnez un coup dans la grille pour la faire sauter et agrippez le tuyau une fois sortie. Allez jusqu'à l'ordinateur que vous allez devoir pirater. Une fois ceci fait, sortez par le fond de la pièce et sauvegardez. Allez à présent à droite et pénétrez dans la pièce du fond, la T-Area 1. Tuez toute âme qui vive et prélevez les empreintes digitales sur les corps grâce au duplicateur d'empreintes.

Notez dès à présent l'arrière de la pièce, où il y a l'inscription V-POD-1 sur le mur, au niveau de laquelle se trouve un scanner biométrique où vous devrez utiliser les empreintes digitales.

Pour l'instant, sortez de la pièce en prenant par la gauche. Courez de l'autre côté du couloir (en faisant attention à la caméra) et pénétrez dans la T-Area 2. Eliminez les scientifiques puis sortez par la porte du fond pour vous débarrasser des deux gardes qui patrouillent. Revenez à présent dans la T-Area 2. Allez au niveau du second scanner biométrique qui se trouve au fond d'un petit couloir. Utilisez le modem à distance pour le pirater puis courez jusqu'à la T-Area 1 pour pouvoir utiliser cette fois le duplicateur d'empreintes sur l'autre scanner biométrique. Maintenant rendez-vous dans la salle du coffre pour ramasser le prototype laser. Sortez ensuite du coffre. Vous devez à présent détruire des boîtiers de contrôle grâce au laser que vous venez d'emprunter. Prenez à gauche pour trouver le premier au fond du couloir. Passez ensuite la porte de gauche et poursuivez en sortant par l'autre côté de la pièce. Tuez les gardes et détruisez le second boîtier. Continuez votre route pour dénicher le troisième boîtier dans la pièce T-Area 1. Empruntez à présent l'ascenseur maintenant accessible. Remontez au niveau de la suite de Sark. Tuez les trois gardes puis sauvegardez. Ouvrez la porte et allez vous cacher derrière le bar en vous agenouillant. Après la conversation, éliminez les deux gardes puis sortez de la pièce. Sauvegardez, prenez l'ascenseur, revenez aux cuisines et préparez-vous à affronter Sark, après avoir occis quelques subalternes. Après l'affrontement, éliminez d'autres gardes et direction la salle principale où vous attendent d'autres problèmes armés jusqu'aux dents. Pour vous sortir d'affaire et éviter le maximum d'ennuis, allez directement au niveau de la fenêtre sur votre gauche, au fond de la pièce. Vous assisterez alors à une cinématique qui marquera la fin du niveau.

Opération musée

Passez dans la salle qui se trouve tout au fond (accessible via une porte ouverte), montez l'escalier et prenez la porte qui se trouve devant vous. Vous pouvez sauvegarder si vous le désirez. Ensuite, changez de vêtements et usez de votre interrupteur de faisceaux pour parvenir jusqu'à l'escalier qui se trouve sur votre gauche. Pour ce faire, utilisez votre deuxième interrupteur de faisceaux sur le laser qui se trouve en bas, agenouillez-vous et passez sous celui qui est le plus haut. N'oubliez pas de récupérer vos interrupteurs puis montez les marches. Agrippez-vous à la rambarde pour passer les lasers puis utilisez vos interrupteurs pour passer les autres qui bloquent la porte. Continuez à avancer, passez deux portes pour vous retrouver à nouveau devant d'autres lasers. Utilisez vos interrupteurs (que vous n'avez bien entendu pas oubliés de reprendre) puis après la cinématique, usez encore de vos interrupteurs pour continuer. En vous aidant de la rambarde et de vos interrupteurs, allez pirater l'ordinateur qui se trouve au bout du couloir pour arrêter les faisceaux laser. Maintenant suspendez-vous à la rambarde et laissez-vous tomber. Très vite, allez ouvrir la porte qui se trouve devant vous. Faites attention au garde et ouvrez la porte qui se trouve devant vous. Sauvegardez et allez pirater l'ordinateur qui se trouve dans la pièce de gauche. Après la cinématique, sortez et allez tout droit, dans la salle d'armes, pour battre deux gardes. Allez ensuite dans la pièce de gauche où vous pourrez ramasser le premier os que

vous pouvez repérer sur votre carte, grâce à des marqueurs verts. Une fois que vous aurez battu les deux gardes, prenez le premier os (qui se trouve dans la vitrine) puis débarrassez-vous du garde qui va arriver. Rebroussez chemin jusqu'au dernier point de sauvegarde et prenez à gauche. Passez la porte puis ouvrez la porte qui est devant vous. Allez maintenant à droite au niveau des escaliers et empruntez le passage pour trouver une porte au bout du couloir. Ouvrez-la, tuez les deux gardes et poursuivez votre chemin en ouvrant une porte et en continuant dans un couloir. Dans la pièce suivante, deux gardes vous attendront. Débarrassez-vous en puis passez par la porte qui est sur votre droite. Sauvegardez et allez récupérer le deuxième os dans la vitrine aperçu lors de la cinématique. Tuez les deux gardes qui patrouillent et pénétrez par le passage de droite au fond de la pièce. Vous trouverez un peu plus loin quelques gardes et deux nouveaux os. Une fois ceci fait, revenez en arrière et prenez la porte qui se trouve à gauche du couloir où se trouve l'entrée du musée. Vous trouverez les deux derniers os dans la pièce qui se trouve au bout du couloir, ainsi qu'un garde à abattre. Revenez maintenant à l'armurerie, la pièce qui se trouve près de l'endroit où vous avez hacké l'ordinateur avec le wallpaper de singe. Débarrassez-vous des nombreux gardes en chemin puis éliminez le chauffeur entraperçu dans la mission 1 ainsi que ses deux lieutenants. Ouvrez ensuite la porte de gauche puis descendez tout en bas en éliminant les gardes. Une fois dans le coffre-fort, laissez passer la cinématique, photographiez les trois objets avant que la porte ne se ferme (en utilisant votre zoom tout en étant bien positionné devant l'objet à photographier) et sauvegardez. Remontez à l'échelle. Le but va être maintenant de suivre Anna en courant derrière elle tout en laissant de côté tous les ennemis qui viendront à votre rencontre. Une fois atteint le toit du musée, la mission se terminera.

Opération ruines

Dès le départ, utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair. Le but est ici de rejoindre les points verts qui sont représentés sur votre carte. Usez donc de votre map en dénichant les passages que vous devez emprunter en ayant bien en tête que certaines portes restent invisibles sur votre carte. Regardez donc parfois autour de vous pour voir les portes que vous pouvez emprunter et rendez-vous au premier point vert qui se trouve au Nord-Est sur votre map. Pour atteindre le second point vert, il vous faudra avant toute chose passer derrière le grillage (au Nord de la carte) pour pouvoir continuer. Ensuite, passés quelques gardes, suivra une longue cinématique au terme de laquelle vous serez retenue prisonnière avec Marchal. Ici, vous aurez un minimum de temps pour crocheter vos menottes et pirater l'ordinateur près du missile. Une fois ceci fait, la mission prendra fin.

Opération tatouage

Venez à bout du tatoueur puis cherchez sur son corps une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte derrière le comptoir. Battez tous les hommes qui se trouvent dans la pièce pour assister à une cinématique. Ensuite, cherchez sur un des corps un tatouage pour le moins intéressant. Passée la cinématique, la mission prendra fin.

Opération asile

Pour commencer, allez casser les objets qui se trouvent derrière la benne à ordures. Ensuite, poussez cette dernière contre la grille. Montez sur la benne et passez de l'autre côté de la grille. Eliminez ensuite les gardes, ramassez une arme et détruisez (grâce à votre pistolet IEM) ou évitez les caméras de surveillance pour aller sauvegarder. Tuez les gardes qui patrouillent (en montant sur le toit des camions pour plus d'aisance), détruisez les dernières caméras et pénétrez dans l'asile. Sauvegardez puis ouvrez la grille de droite. Allez maintenant chercher les clés entraperçues dans la cinématique tout en éliminant les gardes et en détruisant les diverses caméras. Ici, vous avez plusieurs chemins possibles dont une porte à crocheter. Pour l'instant, ouvrez la porte qui est juste à droite de celle à crocheter. Tuez le garde, sauvegardez et utilisez les clés que vous avez empruntées pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Jetez un oeil à votre carte pour repérer le point vert qui sera votre prochain objectif. Tuez les gardes, détruisez les caméras puis n'oubliez pas de fouiller le corps d'un des gardes armés pour trouver la clé de la cellule capitonnée. Grâce à cette dernière, vous pourrez ouvrir toutes les cellules et parler aux prisonniers. Libérez maintenant Caplan, sauvegardez puis escortez ce dernier jusqu'à l'entrée principale du bâtiment par le chemin que vous avez emprunté précédemment. Revenez au niveau du couloir des cellules capitonnées pour trouver l'ascenseur. Utilisez le code donné par Caplan pour pouvoir descendre à la morgue. Une fois au sous-sol, sauvegardez. Vous devez maintenant trouver un trousseau de clés. Cet objectif s'enclenche quand vous essayez d'ouvrir la porte de la morgue qui se trouve au sud de la sauvegarde

de départ (voir carte). Prenez maintenant le passage qui est au Nord, faites attention aux gardes et caméras et vous arriverez à un moment à un endroit où l'écran se découpera en deux, vous montrant une pièce gardée par deux soldats. A ce stade, courez rapidement vers le couloir de droite, éliminez le garde, sauvegardez puis montez sur l'échafaudage au bout du couloir. Sauvegardez si vous le désirez. Pénétrez dans le passage pour arriver dans la salle des gardes. Repérez celui qui a la clé de la morgue (point vert sur la carte) puis tombez-lui dessus et prenez la clé. Battez tous les gardes qui sont dans la pièce et sauvegardez. Sortez à présent de la pièce (par la porte ou en montant sur le buffet blanc aux doubles portes puis en atteignant à nouveau la passerelle par laquelle vous êtes arrivé) et revenez au niveau de la morgue que vous pouvez maintenant ouvrir. Tuez les gardes puis allez près d'un corps pour avoir droit à une transmission de Vaughn. Il vous faut maintenant scanner les cadavres. Bon en fait, ça ira très vite puisqu'on vous montre le cadavre recherché à l'aide d'un mouvement de caméra. Ce dernier se trouve dans le deuxième tiroir métallique en partant de la gauche. Maintenant, prenez l'appareil de radiographie et utilisez-le sur le cadavre. A présent, dirigez-vous vers le fond de la morgue, pénétrez dans la pièce de droite, tuez le garde et récupérez la clé de la réserve sur son corps. Prenez aussi la carte qui se trouve sur le bureau. Sortez de la pièce et ouvrez la porte qui se trouve devant vous, sur votre gauche. Montez sur les cartons qui se trouvent sur votre gauche, agrippez le tuyau et passez de l'autre côté de la grille. Vous pouvez ici tuer le garde mais le plus important est de marcher sur les étagères pour aller ramasser les deux produits chimiques qui sont en hauteur. Sauvegardez après avoir ramassé le deuxième et rebroussez chemin. Maintenant en possession du second tatouage, vous pouvez ouvrir les portes du second niveau. Dans la morgue, une porte vous permettra de revenir dans la salle des gardes, et une autre, celle que vous avez crochetée, au début du niveau. Ressortez dans tous les cas par la porte que vous avez empruntée pour aller dans la morgue. Prenez le couloir de droite, descendez les marches, ouvrez la porte, tuez les trois personnes qui vous attendent et récupérez la blouse de médecin sur un des corps. Sortez de la pièce et revenez dans la morgue. Passez par la porte qui est tout au fond à droite, montez les marches pour trouver une sauvegarde à l'étage.

A noter que si vous utilisez le costume de médecin, vous devrez marcher lentement pour qu'aucun ennemi ne vous attaque. De plus, n'ayez aucune arme à la main.

Continuez à monter puis passez la porte au bout du couloir. Continuez à avancer et prenez le passage de droite. Pénétrez dans le labo et grimpez sur la grosse malle. Agrippez le tuyau pour passer à gauche. Piratez l'ordinateur et allez photographier un des prismes. Ramassez ensuite les trois prismes et pendant que Vaughn vous parle, allez remettre le prisme en place puis cachez-vous rapidement dans la malle évoquée plus haut. Après la cinématique, ouvrez la porte de la malle, arrêtez le laser en utilisant le panneau de commandes qui se trouve sur son flanc gauche puis débarrassez-vous des deux matons. Crochetez ensuite les sangles qui entravent l'ami Jacobs. Ensuite, utilisez le laser pour viser le boîtier de commande qui est en haut de la porte métallique puis pour viser un autre boîtier au fond de la pièce que vous pouvez voir maintenant. Ramassez les prismes et utilisez la nitroglycérine sur la pile à combustibles. Passez ensuite dans la chambre jaune et sortez par l'ouverture au fond de la pièce. Sauvegardez puis passez de l'autre côté de la pièce en grimpant par dessus les étagères. Allez à côté de la porte et ouvrez-la une fois que Sark sera loin. Pour obtenir l'échantillon de Sark, voici comment faire :

Passez en mode furtif et attendez que Sark se retourne. Dès qu'il recommence à marcher. Suivez-le d'assez prêt. Stoppez quand il s'arrête puis continuez à marcher. Quand Sark s'arrêtera au niveau de l'armoire de gauche, cachez-vous derrière ladite armoire puis une fois que l'homme continuera à marcher, suivez-le. Si vous êtes à bonne distance, le scan ne devrait jamais s'arrêter et vous aurez votre échantillon avant que Sark arrive au bout du couloir.

Une fois l'échantillon en poche, continuez en ouvrant la porte qui est au bout du couloir par lequel Sark est passé. Profitez-en pour sauvegarder. Jetez maintenant un oeil à votre carte pour savoir, grâce à l'indicateur vert, dans quelle pièce vous devez vous rendre,. Vous y affronterez un médecin détenant une seringue. Sauvegardez et sortez de la pièce. Regardez à nouveau votre carte pour savoir où aller. Passez derrière le comptoir, sauvegardez puis ramassez le tranquillisant. Repassez par dessus le comptoir puis référez-vous aux flèches violettes pour trouver Sark. Allez à droite, suivez le couloir, passez une double-porte puis passez une seconde double-porte qui se trouve à droite pour combattre Sark. Une fois que Sark sera à terre, utilisez la seringue sur lui. Vous aurez l'occasion de le faire manuellement ou Syd le fera automatiquement la seconde fois. Sauvegardez, sortez de la pièce et allez à droite pour trouver un fauteuil roulant. Revenez dans la pièce où se trouve Sark. Sortez à présent en vous rendant au niveau du repère vert (voir carte). En somme, prenez à gauche et continuez jusqu'à un ascenseur. Sortez de l'ascenseur, allez dans la pièce en face de vous pour pouvoir pousser un chariot juste en dessous du trou au plafond. Grimpez sur le chariot puis au plafond. Après la cinématique, tuez tous les gardes (vous avez largement le temps si vous les éliminez au fur et à

mesure) et allez à l'entrée de l'hôpital. A un moment, faites rouler Sark le long de la rampe pour gagner du temps puis continuez en ouvrant une des deux grilles pour atteindre la porte d'entrée. Ceci marquera la fin de mission.

Opération ambassade

Sauvegardez en allant à droite puis revenez sur vos pas. Dans la pièce de réception gardée par deux soldats, vous pourrez aller parler à des convives. Descendez les escaliers et repérez la femme en tenue militaire. Suivez-la dans les toilettes et tuez-la furtivement. Ramassez la carte de la salle de contrôle puis sortez des WC. Prenez la porte qui est sur votre gauche. Utilisez la carte sur le lecteur qui est à droite. Poursuivez. Pénétrez dans la pièce au fond du couloir, tuez le garde et allez ramasser un bout de carte bleue qui est au sol dans la pièce suivante. Placez le brouilleur vidéo sur l'équipement aux diodes vertes dans le coin droit de la pièce. Sortez ensuite de cette pièce et revenez à l'endroit où vous avez utilisé votre carte d'accès. Crochetez la porte qui est à gauche de celle blindée. Poursuivez et utilisez votre brouilleur vidéo pour désactiver les caméras. Courez tout droit puis ouvrez la porte qui est à droite. Désactivez la caméra, débarrassez-vous du garde puis désactivez une nouvelle fois la caméra pour avoir le temps de crocheter rapidement la porte suivante. Passez les deux portes suivantes puis utilisez la même technique que précédemment pour crocheter une autre porte. Vous pourrez alors continuer votre route et sauvegarder en ouvrant la porte qui est devant vous.

Changez de costume si vous le désirez.

Montez les escaliers puis ouvrez la porte. Continuez dans le couloir, passez la porte suivante, tuez les deux gardes et allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo puis allez ouvrir la porte de gauche. Tuez le garde et allez ouvrir la porte qui est au fond de la pièce. Utilisez votre brouilleur vidéo, sauvegardez et continuez votre chemin en éliminant un garde. Une fois que l'écran se scindera en deux afin que vous aperceviez Sloane, ouvrez la porte de droite puis accroupissez-vous. Ne faites pas le moindre mouvement avant que Sloane ait disparu de l'écran. Sortez, prenez à droite et ouvrez la porte empruntée par Sloane. Une fois dans la bibliothèque, marchez silencieusement puis tirez le livre qui dépasse de l'étagère entre les deux gardes endormis. Un passage secret s'ouvrira alors. Tuez les gardes qui vont se réveiller, ramassez la clé de la bibliothèque sur un des corps et allez ramasser le morceau de carte dans la pièce secrète. Utilisez ensuite le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur. Ensuite, allez fermer les portes de la bibliothèque grâce aux clés et reprenez le téléchargeur quand le téléchargement des données sera terminé. Allez maintenant au niveau d'une fenêtre ouverte sur la droite pour déclencher une cinématique. Une fois dehors, procédez par la droite en évitant les faisceaux lumineux. Vous arriverez ensuite à une sauvegarde. Grimpez à l'échelle puis grimpez au tuyau qui est sur votre gauche et laissez-vous tomber sur le container en métal un peu plus loin à droite. Laissez-vous tomber une nouvelle fois puis agrippez le tuyau qui est sur votre droite. Sur le toit, utilisez le satellite pour transmettre les données. La direction à pointer pour avoir la meilleure connexion est le haut de l'écran droit. Quand toutes les barres seront pleines, utilisez le satellite. Après votre conversation radio, rebroussez chemin pour revenir sur le premier toit. Descendez à l'échelle, sauvegardez, pénétrez dans le bâtiment par la fenêtre, tuez les gardes et ramassez sur un des corps une carte de niveau 2. Ouvrez la porte puis allez à droite tout au bout du couloir. Prenez la porte de gauche, tuez les gardes, prenez la porte au fond de la pièce, allez à gauche, prenez la porte de droite, tuez le garde, prenez la porte de droite, continuez à avancer pour passer la porte suivante et vous retrouver au niveau des escaliers. Descendez tout en bas des marches et ouvrez la porte. Eliminez tous les gardes et les caméras puis passez la porte qui s'est refermée lors du travelling de la caméra. Descendez les escaliers, franchissez quelques portes, sauvegardez puis pénétrez dans la zone de stockage. Allez à gauche en vous cachant derrière les poteaux puis allez utiliser l'ordinateur qui va actionner une poulie pour déplaçer un container. Maintenant, montez sur le container qui est devant vous puis agrippez le container qui bouge pour passer à une autre partie de la zone de stockage. Laissez-vous tomber et prenez la porte de gauche. Utilisez le téléchargeur de disque dur sur l'ordinateur à gauche de la porte, descendez les escaliers, tuez le garde et pénétrez dans le labo. Tuez le garde et les scientifiques puis allez au fond de la pièce, à gauche, pour crocheter un coffre-fort. Une fois ouvert, ramassez le diamant de Rambaldi.
Revenez maintenant au niveau du parking en utilisant l'ouverture qui est derrière vous dans le mur. Allez au niveau du camion puis piratez l'ordinateur qui s'y trouve. Maintenant il va falloir localiser les 4 alarmes incendie.

La première alarme se trouve au sous-sol, là où vous avez activé la poulie grâce à l'ordinateur, dans le coin gauche, au fond de la zone de stockage. La seconde alarme est dans le garage, à l'étage au-dessus d'où se trouve le camion. Pour la troisième alarme, sortez du garage, montez les escaliers et ouvrez la porte juste après la sauvegarde. Tuez le garde

et actionnez l'alarme qui est sur le mur, à gauche de la porte marquée L2. Pour la dernière alarme incendie, revenez au niveau des escaliers, montez tout en haut, passez quelques portes, tuez un garde, passez la porte au fond de la pièce et déclenchez l'alarme sur le mur en face de la caméra. Après la cinématique, revenez au niveau de la salle de réception, celle où vous avez discuté avec des convives au tout début de la mission. Pour y aller rapidement, redescendez les escaliers et allez au niveau de la porte L2 mentionnée juste avant. Ouvrez- la puis passez une autre porte pour arriver dans le hall. Montez à l'étage, allez fracasser trois gardes dans la salle de réception et approchez-vous ensuite du piano pour assister à une cinématique. Maintenant, courez derrière Dixon pour vous échapper de l'ambassade.

Opération boîte de nuit

Allez sauvegarder puis continuez à avancer sur les toits. Tuez les deux gardes puis descendez un petit escalier un peu plus loin pour remonter aussi sec sur le toit. Tuez un autre garde et descendez en contrebas en vous agrippant au mur. Tuez le garde qui patrouille et pénétrez dans le bâtiment qui se trouve à gauche en passant par la porte ouverte. Continuez à avancer pour vous retrouver à nouveau dehors. Eliminez les gardes qui sont dans cette zone puis allez tout au bout de la cour pour trouver une entrée. Poursuivez et allez dehors. Tuez les gardes puis allez à gauche, au bout de la ruelle pour trouver Dixon. Allez ensuite à droite et utilisez le pistolet hypothermique sur la serrure de la grille. Abattez les deux gardes qui viennent à votre rencontre puis poursuivez en abattant les deux gardes suivants. Continuez par l'entrepôt de gauche, sauvegardez puis allez dans la pièce suivante pour battre deux gardes. Continuez, passez la double porte rouge, abattez les deux gardes puis utilisez le décodeur sur la plate-forme verte afin de pouvoir descendre au sous-sol de la discothèque. Vous voici dans une pièce remplie de lasers. Utilisez votre pistolet hypothermique pour dévier les lasers et avancez. Restez dans tous les cas à droite de la pièce pour dénicher une porte un peu plus loin. Avant de la franchir, obstruez la caméra puis passez la porte devant vous. Continuez dans le couloir puis passez la porte noire. Tuez les gardes et ouvrez la double porte. Continuez par la droite, ouvrez la porte, battez les gardes et continuez à avancer. Un peu plus loin, au niveau de la piste de danse, vous trouverez deux gardes et un escalier qui vous mènera à une double porte que vous vous ferez un plaisir d'ouvrir. Sauvegardez, tuez le garde et utilisez le pistolet hypothermique sur la caméra. Empruntez ensuite la porte noire, montez les marches et tuez les gardes. Continuez jusqu'au niveau des lasers pour utiliser votre pistolet hypothermique. Tuez les gardes qui sont dans la pièce et allez jeter un oeil dans le coin droit de ladite pièce. Quand le gaz commence à sortir des bouches d'aération, allez au niveau de la porte fermée et utilisez votre pistolet hypothermique sur la serrure. Cassez ensuite ladite serrure pour sortir. Passez une nouvelle fois les lasers puis allez à gauche et à droite. Passez les lasers et allez ouvrir la double porte sur votre droite. Tuez les gardes puis utilisez la carte d'accès sur le lecteur, à droite, pour ouvrir la double porte. Montez les escaliers, sauvegardez puis passez la porte suivante. Allez à droite, battez les gardes qui patrouillent, prenez le passage de gauche puis allez pirater l'ordinateur vu dans la cinématique. Pour ouvrir la porte utilisez votre décodeur. Après avoir battu les gardes, vous vous retrouverez devant le fameux ordinateur. Une fois le piratage terminé, sortez de la pièce et allez à l'autre bout de la zone en prenant par la droite pour ouvrir une porte métallique qui vous mènera au toit. Placez votre micro-espion sur la fenêtre et battez tous les gardes qui vont arriver.

Vous êtes maintenant dans la peau de Vaughn. Sauvegardez puis ouvrez la porte. Iic, rien de bien compliqué. Jetez un oeil à votre carte pour savoir où aller, c'est à dire par la porte de gauche un peu plus loin. Débarrassez-vous des gardes au passage puis allez ramasser le pistolet à fléchettes anesthésiantes. Sauvegardez et revenez au niveau de la salle circulaire pour ouvrir la porte qui se trouve au nord. Continuez à avancer et utilisez votre pistolet à fléchettes sur les gardes en tirant à travers la grille. Ouvrez ensuite la porte devant vous puis allez ouvrir la dernière porte au fond du couloir. Après une cinématique, vous vous retrouverez dans la peau de Sydney.

Une fois que le compte à rebours a commencé, allez rapidement sur votre droite pour passer une porte. Tuez le garde et utilisez votre pistolet hypothermique sur le tuyau bleu. Cassez alors le boîtier de contrôle. Maintenant, restez devant le jet frigorifique. Vous verrez alors qu'un "symbole neige" s'est ajouté à votre barre de vie, à l'instar de la mission Casino. Maintenant, courez rapidement à travers les lasers et ouvrez la double porte par laquelle vous êtes arrivé. Sauvegardez, descendez les marches puis ouvrez la porte. Passez ensuite la porte de gauche. Tuez les gardes et allez à gauche. Il va vous falloir à présent passer d'autres lasers en utilisant la même technique que précédemment, grâce au tuyau bleu qui traîne par là. Courez tout au fond du couloir, descendez les marches puis ouvrez la porte. Obstruez la caméra au-dessus de vous et allez à gauche. Sauvegardez, ouvrez la porte suivante et battez tous les adversaires qui se présentent à vous.

Passez maintenant la porte qu'ont ouvert deux gardes puis continuez. Ouvrez la porte suivante pour en terminer avec cette longue mission.

Opération bunker

Allez à droite et tuez le garde qui se trouve à cet endroit. Utilisez ensuite l'amplificateur sonore pour enregistrer la phrase secrète qui vous permettra de pénétrer dans le bunker. Pour ce faire, attendez qu'une voiture arrive et enregistrez toute la phrase dite par le chauffeur en pointant bien l'amplificateur sur la vitre. Ceci fait, revenez à gauche, sauvegardez puis descendez la colline. Cachez-vous derrière le premier container. Vous allez maintenant devoir désactiver les deux tourelles de défense qui gardent l'entrée. Faites le tour du camp par la gauche et grimpez à l'échelle qui se trouve à gauche de la porte d'entrée. Avant ceci, il est préférable de venir à bout de tous les gardes. Piratez l'ordinateur, redescendez et allez utiliser votre amplificateur sur la console de commandes. Passez la porte, sauvegardez, ouvrez la porte suivante et tuez les deux gardes. Continuez par la gauche, ramassez la carte sur la table, tuez le garde suivant et crochetez la serrure au bout du couloir. Allez à gauche, cachez-vous derrière le tank et allez utiliser le prisme coupant sur un boîtier de contrôle qui se trouve derrière un pylône près du mur à gauche. Vous aurez ainsi accès à un code. Maintenant, débarrassez-vous des gardes après avoir repris votre prisme coupant. Montez l'escalier de gauche, tuez le garde et piratez l'ordinateur qui est en dessous de la caméra. Pénétrez dans la pièce de gauche en utilisant le code d'accès que vous avez obtenu tout à l'heure et actionnez le bouton qui contrôle l'élévateur. Rapidement, revenez en arrière pour prendre l'élévateur.

En chemin, vous devrez combattre une femme armée d'un cimeterre. Pour information, n'essayez pas de la désarmer car c'est impossible. Attendez ensuite que l'élévateur s'arrête. Allez sauvegarder et prenez à gauche pour trouver une échelle. Utilisez vos interrupteurs de faisceaux laser pour bloquer les lasers. Laissez un interrupteur sur le deuxième laser et continuez en reprenant à chaque fois votre interrupteur. Une fois au bout du parcours, pénétrez dans le conduit. Allez à gauche en marchant sur le tuyau, puis utilisez votre modem pour pirater un ordinateur qui se trouve un peu plus loin à droite. Revenez à présent en arrière, prenez à droite puis continuez à marcher sur le tuyau. Un peu plus loin, agrippez-vous à un tuyau au plafond pour aller de l'autre côté de la pièce afin de pirater un deuxième ordinateur. Ceci fait, laissez-vous tomber et éliminez les deux gardes. Ramassez le costume d'un des deux gardes puis passez par la porte qui se trouve à gauche. Changez-vous puis marchez lentement devant les gardes qui sont dans le couloir. Une fois dans la pièce en bas des escaliers, changez-vous à nouveau pour éviter de mourir frigorifiée !! Piratez les deux terminaux de part et d'autre du grand pilier au centre de la pièce. Tuez les gardes qui arrivent puis passez la porte suivante. Sauvegardez, passez par dessus la rambarde et laissez-vous tomber. Détachez Sloane grâce à votre passe puis débarrassez-vous de lui. Passez par l'unique porte disponible, montez les marches qui sont un peu plus loin pour arriver dans une autre pièce avec plusieurs gardes. Débarrassez-vous en puis montez sur le tank. Visez alors un mur de glace qui se trouve à droite, au fond de la pièce. Vous découvrirez ainsi une entrée secrète. Rendez-vous y, sauvegardez et prenez la porte de gauche. Descendez les escaliers et passez la porte au fond du couloir. Eliminez Anna en utilisant pour plus de facilité l'arme qui se trouve dans le coin gauche de la pièce. A présent, allez à droite, au niveau des lasers. Utilisez votre interrupteur de faisceaux sur la machine avec une diode verte. Utilisez à présent votre prisme coupant sur la machine de droite. Allez à présent sauvegarder. Montez les marches, passez par la porte qui vient d'exploser, ne vous occupez pas des gardes et montez l'escalier. Prenez l'arme laser qui est contre le mur (au cas où !) puis allez tout à gauche pour activer un interrupteur sur un énorme pilier. Revenez rapidement en arrière et montez les escaliers. Au bout, prenez l'élévateur. Continuez à courir, montez les marches, grimpez en hauteur puis prenez la porte de gauche puis la porte de droite. Montez à l'échelle. Passez par la porte de droite, Montez par les escaliers qui sont à la droite de la pièce. Agrippez le tuyau pour passer de l'autre côté de la pièce. Laissez-vous tomber et continuez par la gauche en montant par deux fois sur une plate-forme en étant juste en face des barils. Allez à gauche, actionnez à nouveau un interrupteur sur un gros pilier et rebroussez chemin pour monter des escaliers et utiliser un élévateur. Continuez ensuite votre chemin et utilisez votre passe sur la porte de droite, au bout du couloir. A présent sortez. This is the end !

Alien Hominid

© Zoo Digital / The Behemoth 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAPEAU L'ARTISTE !

Pour débloquer des chapeaux, allez dans les options et entrez l'un des codes suivants en guise de nom de joueur. Vous allez entendre un son confirmant la réussite de l'opération. Allez dans le menu des chapeaux pour voir ce que vous avez débloqué.

`TomFulp`	02 Fulp
`Cletus`	04 Cheveux blonds
`April`	05 Cheveux roux
`Superfly`	07 Jheri
`Goodman`	08 Bandana Pirate
`Grrl`	11 Chapeau top
`Abe`	12 Tiara de diamant
`Princess ou Betty`	13 Marguerite
`Dandy`	14 Chapeau de Dick Tracy

99 BOMBES ET 10 VIES

Remplacez votre nom par **FBI**.

TOUT DÉBLOQUER

Pour débloquer tous les mini-jeux, tous les niveaux et tous les chapeaux, appelez le joueur 1 **ROYGBIV**.

Aliens versus Predator : Extinction

© Electronic Arts / Zono 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause avec Start pendant le mode Campagne. Faites ensuite R (2), L, R, L (2), R, L, R (2), L, R, L (2), R et L pour débloquer les options de triche.

MODE CARTOON

Créez une piste sonore du nom de <GIGGLES>.

All-Star Baseball 2003

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DES CHEATS

Appuyez sur L à l'écran de sélection des manettes

NARGUER LES ADVERSAIRES

Pendant que vous rentrez après un Homerun faites **L, R, Noir, Blanc, B, X, ou Y**.

All-Star Baseball 2004

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

NARGUER LE PUBLIC

Dans un match ou vous ne jouez pas chez vous, faites un homerun et appuyez sur Stick analogique gauche en courant.

HOMERUN VICTORIEUX

Appuyez sur R après avoir fait un Homerun pour remercier le public.

Alter Echo

© THQ / Outrage Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE PLAST

Pour obtenir plus de Plast en tuant des ennemis, accumullez un maximum de points en enchaînant les coups. Les ennemis vos laisseront plus de Plast en mourant.

Amped 2

© Microsoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Attention, vous ne pourrez pas sauvegarder si les codes sont activés.

ALLICE	Courses sur glace
ALLLEVELS	Choix du niveau
ALLMYPEEPS	Tous les personnages
BUNNY	Jouer avec un lapin rose
DONTCRASH	Pas de crash
FASTMOVE	Planche rapide
FREESTYLER	Débloquer des skis
LOWGRAVITY	Faible gravité
MAXSKILLS	Statistiques à bloc
NOCHEATS	Désactiver les codes
NOCOLLISIONS	Plus de collisions
SHOWREWARDS	Toutes les vidéos
SUPERSPIN	Spins rapides
TRICKEDOUT	?

Amped : Freestyle Snowboarding

© Microsoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS CODES

Entrez ces codes dans la section Cheats des options. Vous entendrez un son à chaque fois pour confirmer le code :

`BigLeg`	Super saut
`buzzsaW`	Désactiver les collisions avec les arbres
`ChillinwSteezy`	Jouer avec Steezy
`GimmeGimme`	Choix du niveau
`MegaLeg`	Moins de gravité
`RidinwRaven`	Jouer avec Raven
`StickiT`	Sauts parfaits
`ZiPster`	Mode liberté

AUGMENTER LES STATISTIQUES

Entrez xjxjxj en guise de code dans les options pour avoir toutes les statistiques au maximum

AND 1 Streetball

© Ubisoft / Black Ops Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être effectuées dans le menu des cheats se trouvant dans les options :

Code maître
B, B, A, A, X, Y, X, Y

Tous les breakdowns
A, A, Y, X, X, B, Y, B

Tous les personnages
B, X, X, Y, B, X, A, A

Tous les mouvements I-ball
A, B, B, A, X, Y, A, X

Tous les messages
B, X, Y, X, B, A, X, B

Toutes les vidéos
X, A, X, B, Y, X, A, A

Tous les jeux latéraux
Y, X, B, A, A, Y, Y, X

Toujours en feu
X, B, A, B, X, A, X, Y

1 million de dollars
Y, B, X, X, B, Y, A, Y

Ne jamais manquer un tir
X, A, Y, X, A, Y, B, B

Pas de restriction de temps sur les mouvements I-Ball
B, Y, X, X, Y, B, A, X

DJ Green Lantern
Y, Y, B, A, X, A, B, Y

Flash
B, A, A , Y, A, B, B, X

Shane
X, A, B, A, B, Y, B, A

Skip to My Lou

Y, A, Y, X, B, A, Y, X

Zapper les textes
B, X, Y, Y, X, X, Y, B

OG Way
B, Y, X, X, Y, B, A, X

Arctic Thunder

© Ubisoft / Midway 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur l'écran qui précède celui du choix du personnage.

Mode sans drones

X, X, Y, Y, Blanc, Noir, Start

Mode expert

Y, X, Y, Y, X, Start

Mode hasard

Noir, R, X, Y, Noir, R, Start

Mode boules de neige atomiques

X, X, X, Blanc, Y, Start

Mode querelle

Y, Y, L, Y, Y, , Blanc, Start

Mode "Rooster Tails"

Noir, R, L, Blanc, X, Start

Mode "snow bombs"

Y, Y, Noir, R, Start

Mode rapide

Y, Noir, Noir, Y, R, Start

Mode sans power up

X, X, Y, X, R, X, Start

Mode clone

Blanc, L, L, Y, Blanc, Y, Start

Mode invisible

X, Y, X, R, Y, Y, Start

Mode super boost wheelie

Y, Blanc, X, R, X, L, Start

MODE SANS DRONES

Faites X (2), Y (2), Blanc, Noir et Start à l'écran juste après le "Startup" avant de choisir votre joueur.

MODE EXPERT

Faites Y, X, Y (2), X et Start à l'écran juste après le "Startup".

MODE BOULES DE NEIGE

Faites X (3), Blanc, Y et Start à l'écran juste après le "Startup".

MODE BOOST

Faites Y, Noir (2), Y, R et Start à l'écran juste après le "Startup".

MODE MISSILES

Faites X (3), Blanc et Start à l'écran juste après le "Startup".

MODE CLONES

Faites L (2), Y, Blanc, Y et Start à l'écran juste après le "Startup".

TOUS INVISIBLE

Faites X, Y, X, R, Y (2) et Start à l'écran juste après le "Startup".

Area-51

© Sega / Midway 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminez la campagne en mode normal.

P'TIT GRIS EN MULTIJOUEUR

Terminez la campagne en mode Difficile.

DÉBLOQUER TOUS LES AVATARS EN MULTI

Pour débloquer les avatars extraterrestres en mode multijoueur, terminez le mode histoire en Difficile (Hard).

Armed and Dangerous

© LucasArts / Planet Moon 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Faites une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Grandes mains

R, Blanc, X, L, Blanc, R, R, Y

Invincibilité

X, X, X, R, A, L, L, Y

Le plein de munitions

Noir, B, A, R, R, A, L, Noir

Utilisez les bombes Topsy Turvy à tout moment

Y, A, B, B, A, B, Blanc, Blanc

Voir toutes les cinématiques

A, Y, A, Y, Noir, R, A, Y

TOUS LES NIVEAUX

Une partie doit être entamée pour que le code fonctionne. Dans le menu Cheats, appuyez sur les boutons Y, Blanc, Noir, L, A, R, R, Y. Après avoir effectué cette manipulation, allez dans le menu "Suppléments" puis dans le "Rejouer mission". Sélectionnez alors votre partie pour faire apparaître le menu de sélection des niveaux.

Army Men : Sarge's War

© Global Star / 3DO 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Mettez le jeu en pause puis maintenez L et faites Droite, B, B, Y, B pour débloquer toutes les armes du niveau en cours. Un message confirmera la validité du code. Refaites ce code pour le désactiver.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause puis maintenez L et effectuez les manipulations suivantes. Un message confirmera la validité du code. Refaites ce code pour le désactiver.
Toutes les armes : Droite, B, B, Y, B
Invisibilité : Haut, Gauche, Droite, Haut, B.
Ralenti : Gauche, Bas, Haut, Droite, B.
Fish Eye : Gauche, Haut, Droite, Bas, B.
Divers : Bas, Haut, B, Y, B.
Nouvelles teintes : Droite, Haut, Haut, Bas, B.
Nouveaux éclairages : Haut, Droite, Haut, Bas, B.

Arx Fatalis

© Dreamcatcher / Arkane Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODES

Appuyez sur X pour lancer un sort puis faites l'un des enchaînements de runes suivants.

Personnage de niveau 10, 30 points de stats et 200 points de skill

Cast Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Vitae.

Personnage par défaut

Cast Nhi, Nhi, Nhi, Nhi, Nhi, Vitae.

HP infinie

Mega, Mega, Mega, Mega, Mega, Kaom.

ATV Quad Power Racing 2

© Acclaim / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Code maître

Entrez GOLD RUST en guise de nom

Tous les riders

Entrez BUBBA en guise de nom

Tous les ATV

Entrez GENERALLEE en guise de nom

Tous les circuits

Entrez ROADKILL en guise de nom

Tous les tricks

Entrez FIDDLERSELBOW en guise de nom

Stats au max

Entrez GINGHAM en guise de nom

Challenges

Entrez DOUBLEBARREL en guise de nom

Championnats

Entrez REDROOSTER en guise de nom

ATV BONUS

Terminez l'académie ATV et l'entrainement aux tricks pour débloquer deux ATV.

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air

© THQ / Studio Oz 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Code Entry" dans le menu des Extras et entrez l'un des codes suivants :

34743	Dommages doubles
53467	Discrétion illimitée
23637	Copper illimité
24463	Chi illimité
94677	Santé illimitée
97831	Gallerie de concepts de personnages
37437	Toutes les cartes au trésor

Azurik : Rise of Perathia

© Microsoft / Adrenium Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations pendant le jeu. A chaque fois, vous entendrez un son qui conformera que les codes fonctionnent.

God mode

X, Noir, Blanc, R + L puis pressez les deux sticks analogiques.

Sauvegarder n'importe où dans le jeu

Blanc, Haut, Bas, A, B puis pressez le stick analogique Droite.

Grosses têtes

Pressez sur le stick analogique Droite et appuyez sur R, Bas, Haut, A.

Coupe de cheveux à la Jackson five

Bas, Droite, Noir + Blanc puis appuyez sur le stick analogique Droite, Faites Gauche avec le stick Droite et Droite avec le stick Gauche, B, Y.

Changer la vue

R, Bas, Haut, Bas, Haut, appuyez sur le stick analogique Droite, puis sur celui de Gauche. Avec L et R vous pourrez alors bouger la caméra de bas en haut. Avec les sticks, vous avancerez ou reculerez. Avec les touches de direction, vous contrôlerez le zoom. Avec A vous afficherez le pouvoir. Et avec Back, vous reviendrez à la normale.

POUVOIR DE TERRE NIVEAU 2

Si vous ne voulez pas passer par la grande pelleteuse ni sauter de pierre en pierre jusqu'au bon chemin, allez directement à l'endroit où vous verrez laporte électrifiée. Montez au point le plus haut possible et sautez en utilisant le pouvoir de l'air. Vous atterrirez alors sur une planche avec deux piliers. Utilisez votre pouvoir Air + Feu pour franchir la porte. continuez jusqu'à trouver le pouvoir de terre niveau 2.

CHOIX DU NIVEAU

En cours de jeu faites Sitck Gauche Droite, Stick Droite Gauche, Stick Droite Droite, Stick Droite Gauche, A, B, Clic sur Stick droit, clic sur stick gauche

Bad Boys II

© Empire Interactive / Blitz Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pour pouvoir débloquer tous les bonus du jeu, allez à l'écran titre et faites B, Haut, X, Y, Droite, Bas. Un son se fera entendre si la manipulation a été correctement effectuée.

Baldur's Gate : Dark Alliance

© Black Isle Studios / Snowblind Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS D'OR

Après avoir effectuer au moins une sauvegarde, allez près du vendeur et déposez tous vos objets par terre. Faites pause et changez de personnage (Change Player). Importez alors votre propre personnage qui reviendra avec tout ses objets que vous aurez alors en double.

CHEAT MODE

Maintenez L + R + A + Y + Gauche + Stick droit à Droite puis appuyez sur Start pendant le jeu. Un cheat menu va apparaître, avec des options d'invincibilité et de choix de niveau.

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

Vous pouvez bouger les flammes avec le stick droit.

NIVEAU GAUNTLET

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté.

MODE EXTREME

Terminez le niveau Gauntlet pour débloquer le niveau de difficulté Extreme.

JOUER AVEC DRIZZT

Terminez le jeu au niveau de difficulté Extreme.

500 POINTS D'EXPÉRIENCE

Pendant le jeu, maintenez L + R + A + Y et allez à droite avec le stick analogique gauche. Vous entendrez alors votre personnage dire quelque chose. Vous aurez 100 000 pièces d'or en poche et votre perso pourra porter 245 kg d'équipement.

Baldur's Gate : Dark Alliance II

© Hasbro Interactive / Black Isle Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Niveau 10, 45 points d'aptitude et 500 000 or

Pendant le jeu appuyez sur L + R + Y + A + B + X, tout en maintenant ces touches pressez blanc.

Invincibilité et augmentation de niveau

Pendant le jeu appuyez sur L + R + Y + A + B + X, tout en maintenant ces touches pressez start. Après le gain de niveau, appuyez sur B pour retourner au jeu.

MODE EXTRÊME

Pour accéder au mode extrême, il suffit de terminer le jeu une fois.

JOUER AVEC DRIZZT

Vous devez terminer le jeu en mode Facile. Il apparaîtra en cours de jeu quand vous voudrez changer de personnage. Faites "nouveau" et selectionnez-le pour le contrôler.

JOUER AVEC ARTÉMIS

Vous devez terminer le jeu en mode Extrême. Pour y arriver facilement, il vous suffit d'utiliser le code pour sauter les niveaux. Artémis apparaîtra en début de jeu lorsquevous choisirez votre personnage, comme pour Drizzt.

PLUS FACILE EN MODE EXTREME AVEC ALESSIA

Si vous rejouez l'aventure en mode extrême avec Alessia, et que vous avez bien développé l'enchantement " Epée de Helm", servez-vous en le plus possible pour tuer vos ennemis ! Surtout dans la voie du négoce, vous n'avez pas beaucoup de potions de vie. C'est très utile pour déglinguer les gobelins ou les loups qui font assez mal.

ARMÉE DE SQUELETTES

Cette astuce est utilisable uniquement avec le nécromancien en mode multijoueur et près d'un point de sauvegarde. Avec le nécromancien, créez un squelette, et tout de suite, avec l'autre joueur, sauvegardez la partie avant que le squelette ne soit complètement créé. Rechargez la partie et vous verrez que le squelette précédemment créé suivra l'autre joueur à la place du nécromancien. Cette astuce est renouvelable mais le nécromancien ne pourra alors avoir qu'un seul squelette.

Barbarian

© Titus / Saffire 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU COSTUME

Allez sur un personnage et appuyez sur R à l'écran de sélection.

Batman : Dark Tomorrow

© Kemco / Kotobuki System 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EVITER LES CHUTES

Si vous tombez du toit d'un immeuble, utilisez vot grappin et laissez-vous tirer aussi haut que possible. Appuyez ensuite sur A pour le relancer en l'air. Faites cela autant de fois que nécessaire pour regagner la terre ferme.

Batman : Rise of Sin Tzu

© Ubisoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAKING OF DU JEU

Terminez le jeu pour débloquer le making Of.

COSTUME DIFFÉRENT

Terminez le jeu en mode facile pour débloquer un autre costume.

CHEAT CODES

Tous ces codes doivent être effectués lorsque lorsque le jeu est en pause et en maintenant les touches L + R enfoncées.

Energie illimitée

Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite

Jauge de combo illimitée

Gauche, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche

Toutes les améliorations

Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas

Tous les bonus

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite

Mode de difficulté Dark Knight

Droite, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, Droite, Haut

Batman Begins

© Electronic Arts / Eurocom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

GOTHAM CITY : LES ENTRAILLES

Après votre entrée fracassante, dirigez-vous vers la seule issue disponible et montez les marches. Tournez dans un premier temps sur la gauche et poursuivez. Le chemin ne tardera pas à se bloquer. Faites machine arrière et partez visiter l'autre extrémité du couloir. En prenant à gauche, actionnez l'interrupteur afin de mettre en marche l'ascenseur. Passez ensuite par-dessus et grimpez à l'échelle. Ouvrez la porte et laissez Batman libérer l'homme à moitié fou. Partez ensuite lui filer un petit coup de main, puis sortez par les fenêtres. Longez les murs et escaladez la gouttière. Déplacez-vous vers la gauche puis suspendez-vous à la tuyauterie afin de continuer votre progression. Pénétrez à nouveau dans le bâtiment puis suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte utilisable. En chemin vous aurez alors la possibilité de récupérer un pack de soin. Battez-vous contre les deux hommes, puis lancez-vous aux trousses du professeur Crane. Après vous être fait vaporiser, continuez tout de même d'avancer malgré la vue douteuse qui s'offre à vous. Retrouvez votre agresseur en tournant à gauche au bout du couloir, et vous mettrez fin à ce premier tableau, plus tutorial que niveau.

L'HIMALAYA : LIGUE DES ASSASSINS

Il vous faut ici réussir toute une série d'épreuves pour parvenir à rentrer dans la ligue des assassins. Sortez vers la lumière, puis allez tout droit dans le bâtiment en face de vous. Comme première épreuve, vous serez confronté à 3 ninjas. Entrez discrètement (maintenir le stick analogique) dans le temple et commencez par vous attaquer à l'ennemi armé, représenté par une croix rouge sur le radar. Cette preuve de force suffit à vous faire remporter la première épreuve. Suivez votre mentor pour connaître la suite. Celui-ci vous demande à présent de faire vos preuves au "balancer de lustres". Montez le long des escaliers et utilisez les doubles sauts de câble en câble pour atteindre le balcon opposé. Avancez vers les portes pour poursuivre. Marchez vers la grille puis grimpez à l'échelle de gauche une fois les flammes apparues. Progressez par les poutres en bois tout en vous laissant guider par les conseils du tutorial. Récupérez le shuriken et lancez-le sur la première cible. Poursuivez en usant de votre arme sur chaque nouvelle cible. Prenez garde à ne pas tomber, puis comme précédemment, marchez sur les pas de votre mentor. Pour votre avant-dernière épreuve, enclenchez le mode furtif et tirez sur l'échelle droit devant vous afin de la dérouler. Montez d'un étage puis hissez-vous sur la corde pour traverser la cour sans vous faire remarquer. Une fois de l'autre côté, approchez-vous le plus près possible de la grosse cage en bois au-dessus des ninjas, et fendez la corde qui la soutient pour leur faire peur. Affrontez-les pour finir cette épreuve. Interrogez votre dernière victime pour découvrir le mot de passe escompté. Revenez sur vos pas, tapez la cloche, puis donnez le mot de passe. Marchez le long du couloir afin d'atteindre le lieu où la dernière épreuve se déroulera. Coupez le lien qui retient la cage suspendue dans le vide et affrontez votre destin.

LES QUAIS DE GOTHAM (1)

Avancez jusqu'à l'élévateur et empruntez-le. Sautez par-dessus le grillage et ouvrez la porte (utilisez toujours l'option optique avant de pénétrer dans une pièce close). Maîtrisez les deux individus qui s'y trouvent, sans oublier d'interroger le dernier. Montez à l'échelle et gagnez la plate-forme métallique, de l'autre coté de l'entrepôt. Passez par la fenêtre et une fois sur les quais, hissez-vous le long des câbles pour traverser la zone. Rentrez dans la pièce remplie de caisses puis faites le ménage sur la droite pour pouvoir vous faufiler dans les conduits d'aération. Glisse-vous ensuite derrière la camionnette et grimpez le long de l'échelle que vous apercevrez. Ouvrez la fenêtre, pénétrez dans le bâtiment, suspendez-vous aux tuyaux pour surprendre le garde, interrogez-le, puis prenez la clef (ouf !). Appuyez ensuite sur l'interrupteur vert, mettez les clefs sur le monte-charge puis actionnez-le. Neutralisez les deux ennemis qui viendront

vous chercher des noises. Avancez jusqu'au portail, vous devrez alors tenter de crocheter la serrure. Pour ceci rien de plus facile, arrêtez la serrure lorsque les embouts de celle-ci semblent correspondre, et cela ainsi de suite jusqu'au dernier niveau. Sautez dans les égouts à gauche pour poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme en face à l'aide du grappin. Actionnez le commutateur puis enfoncez-vous dans les conduits puants à l'aide d'un double saut. Dans la nouvelle pièce, usez une nouvelle fois du grappin pour atteindre la "tuyauterie plafonnière" et occupez-vous des deux hommes (pensez toujours à attaquer de préférence celui représenté par un point rouge en premier). Revenez sur vos pas puis entrez le code 1227 sur le boîtier électronique. Gagnez les hauteurs et poursuivez par la passerelle métallique. Dirigez-vous vers le point beige le plus proche de votre environnement et allez tourner la vanne. Faites sauter le conduit, puis poursuivez dans les conduits à l'aide du grappin. Dans la pièce aux deux hommes protégés par une barrière grillagée, montez par la droite en vous aidant de l'échelle puis rejoignez les deux compères grâce aux câbles fixés au plafond. Lâchez-ous sur la petite passerelle et envoyez un projectile sur la cible marquée de bleue afin d'effrayer l'ennemi. Corrigez comme il se doit les malfrats apeurés puis sortez à nouveau au dehors. Usez de vos bat-projectiles pour abaisser le pont et poursuivez jusqu'à de nouveau, trouver d'autres conduits bien crades. Avancez et faites-vous discret pour gagner l'endroit où les hommes patrouillent. Passez en dessous du premier, avancez furtivement sous les pieds du premier garde jusqu'à ce que vous puissiez jeter un coup d'oeil aux alentours. L'ennemi se détournera alors en vous tournant le dos pour continuer sa route. Ne perdez alors pas une seconde et toujours en mode furtif, foncez vers la deuxième vanne. Actionnez celle-ci puis combattez les trois gros bras. Sortez en suivant le cheminement du dédale inexploré. Faites fuir les flics en montant à l'échelle où il vous faudra mettre en route la dernière vanne.

QUAIS DE GOTHAM (2)

Infiltrez-vous discrètement sans que personne ne s'en aperçoive et ce, jusqu'à la salle des machines. Neutralisez le technicien sans un bruit. Déjouez la sécurité informatique (il faut aligner 3 zéros dans la rangée du milieu) et vous prendrez alors le contrôle de la grue. Déplacez les caisses vers les hommes et lâchez la cargaison. Battez-vous ensuite contre les voyous, puis une fois l'interrogatoire terminé, poursuivez par l'échelle. Planez à l'aide de la cape pour passer de l'autre coté du grillage, et enfoncez-vous entre les containers. Patientez jusqu'à ce qu'un des deux hommes parte des lieux, puis saisissez par surprise celui qui est resté. L'interrogatoire terminé, ménagez-vous un passage en actionnant le monte-charge, puis continuez vers l'inconnu. Passez derrière les caisses et trouvez la chaîne derrière les panneaux transparents. Utilisez-la pour vous hisser sur le toit des structures et avancez vers la droite. D'ici, vous pourrez aisément user de votre grappin pour rejoindre une nouvelle passerelle. Empruntez la porte à proximité puis ressortez coté port. Déplacez-vous ensuite sur la gauche, infiltrez la courte ouverture dans le grillage, et actionnez le monte-charge. La cargaison descendue, utilisez-la afin d'atteindre les hauteurs des containers. Suspendez-vous au cordage pour rejoindre le cargo. Une fois rejoint, prenez directement sur votre gauche et récupérez la trousse de soin après avoir neutralisé l'homme par surprise. Contournez le bateau, toujours par la gauche et tannez les quelques bandits que vous rencontrerez en chemin. Progressez dans l'étroit couloir aménagé entre les chargements, et grâce à la tige métallique, hissez-vous un tantinet plus haut sur la gauche. Vous mettrez ainsi la main sur les grenades fumigènes. Grimpez par la trappe juste au-dessus, et partez expédier l'homme se trouvant un peu plus loin au pays des rêves, en l'attaquant par surprise. Grâce au "hacking", déverrouillez le code du panneau de commande, puis mettez en marche le tapis roulant. Entamez ensuite un combat contre vos adversaires et récupérez la clef dont un des gars dispose. Servez-vous en pour ouvrir la porte grillagée. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'aux escaliers descendants. Au bas de la pièce utilisez la commande optique sur la porte rouge puis allez vous planquer derrière les caisses. Une fois libérée, pénétrez sereinement dans la pièce vide. Avancez jusqu'au point de contrôle et très vite vous aurez la possibilité de faire le plein d'énergie grâce à une trousse de soin non loin. A l'aide du poteau aux rainures jaunes, montez sur la tuyauterie du plafond et poursuivez. Laissez-vous ensuite tomber sur la passerelle, dégommer les quelques caisses sur votre gauche, puis actionnez la machine plus à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante afin que celle-ci vous amène à la passerelle suivante. Une fois après avoir assommé les hommes de Falcon, empruntez l'ascenseur. Avancez le long du court couloir, prenez à droite et écoutez aux portes. Un homme sera alors envoyé par Falcon et viendra troubler votre tranquillité. Planquez-vous et tombe-lui dessus au moment opportun. Récupérez la clef qui a glissé de ses poches et ouvrez à présent l'autre porte de la salle. En descendant grâce à l'échelle, vous gagnerez une nouvelle issue plus bas. Avancez, mâtez les 2 hommes, grimpez à la chaîne soulevant une caisse, puis enfin, sautez de corde en corde afin de pouvoir atteindre la passerelle où vous apercevrez une porte jaune. Montez plus haut et pénétrez dans le conduit d'aération. Dans la pièce suivante, sortez par la fenêtre et prenez l'échelle. Utilisez le tuyau pour poursuivre, et lâchez-vous derrière le grand poteau afin de ne pas vous faire remarquer par l'homme près de la machine. Attaquez-le en traître puis actionnez le levier. Réglez vos différents avec les 2 derniers gros bras, puis gagnez

l'élévateur pour l'utiliser. Approchez-vous de la grue et grimpez à son sommet à l'aide des quelques grosses caisses sur le côté. Devant le tableau des commandes, usez du hack électronique pour pouvoir utiliser la grue. Déplacez-la ensuite au-dessus de la voiture et appuyez sur "saisir". Escaladez le long de la grue pour rejoindre notre ami.

DE PASSAGE A GOTHAM

Finies les marches forcées ! Vous voilà dans un bon gros véhicule filant à toute vitesse. Le niveau se décompose en deux parties. Dans la première, vous devez atteindre la fin du circuit en un temps donné. Dans la deuxième, il vous faut arrêter un camion au chargement douteux, à grands coups de missiles. Foncez sur les voitures ennemies histoire de faire grimper votre réputation, et évitez du mieux que vous pouvez les civils. Usez du turbo tant que vous pouvez afin d'arriver à temps. Bref, un niveau tout confort pour notre héros. Attention Batman, ne t'empâte pas quand même !

GOTHAM CITY : LE MARCHE NOIR

Encore une fois, l'homme chauve-souris nous démontre qu'une entrée en matière banale ne fait pas partie de ses habitudes. Une fois descendu du véhicule, explosez les dealers. Trouvez ensuite la porte derrière votre voiture puis gagnez le petit poste de contrôle. Ouvrez les portes grâce aux commandes, puis poursuivez. Arrivé au point de contrôle suivant, neutralisez le premier homme sans faire de bruit. Revenez ensuite sur vos pas, et utilisez l'échelle pour pouvoir poursuivre sur les conduits. Arrivé près des hommes, envoyez un projectile sur l'échafaudage afin de faire chuter les barils sur vos ennemis. Suspendez-vous ensuite aux tuyaux et placez-vous juste au-dessus d'un des hommes, jusqu'à ce qu'une nouvelle action devienne possible. Vous vous débarrasserez ainsi du seul ennemi détenteur d'une arme à feu. Finissez les autres au corps-à-corps, et n'oubliez pas d'interroger l'un d'entre eux afin d'obtenir le mot de passe. Faites demi-tour et revenez vers l'entrée au marché noir afin d'user de votre mot de passe nouvellement acquis pour pénétrer dans le bâtiment. Neutralisez le gardien et dérobez le contenu de la caisse militaire dans le coin de la pièce. Utilisez ensuite l'ascenseur pour gagner le club. Dès que le premier piège s'enclenche, usez de votre grappin pour atteindre le bacon. Soyez rapide car le gaz toxique nuit gravement à la santé de notre héros. Sautez ensuite dans l'autre pièce et envoyez le vase valdinguer dans la vitre de la fenêtre. L'air deviendra ainsi beaucoup plus respirable. Avancez jusqu'à déclencher la deuxième alarme. Des mitrailleuses s'enclencheront alors. A l'aide de votre grappin, partez vous réfugier au plafond. Attendez que l'homme alerté, vienne jeter un coup d'oeil, et sautez-lui dessus lorsqu'il se trouvera pile en dessous de vous. Gagnez ensuite la salle informatique et décryptez les commandes pour pouvoir utiliser le système de contrôle caméra. Poursuivez et arrivé dans la salle du 3ème piège, utilisez la commande hack caméra pour ainsi connaître l'emplacement des pièges à éviter. Progressez lentement en vous servant des précieuses révélations de la caméra de surveillance et une fois les dalles blanches atteintes, faites chuter les barils sur le coté afin d'attirer du monde. Planquez-vous derrière le canapé puis comme d'habitude, frappez à la ninja. Dans la pièce qui suit, hissez-vous sur la tuyauterie afin de ne pas enclencher l'alarme près des escaliers. Allez vers le fond, et cassez la grille des conduits et faufilez-vous dans la petite cavité. Récupérez les grenades et déclenchez le piège pour attirer un nouvel homme. Planquez-vous et réservez-lui le même sort qu'à son confrère précédemment. Continuez vers la zone inexplorée. Après avoir pénétré dans la nouvelle salle, deux hommes vous attaqueront, combattez-les. Actionnez ensuite le bouton et accrochez-vous immédiatement au panneau qui s'enroulera alors. Vous pourrez ainsi atteindre l'autre pièce où se trouve l'indic. Laissez-vous tomber derrière le petit comptoir, puis attaquez incognito. Après lui avoir tiré les vers du nez, avancez jusqu'à la porte munie d'un digicode et tapotez le code suivant : 1337. Tentez d'actionner le périphérique puis rejoignez l'immeuble d'en face grâce aux câbles. Faites gicler les planches à l'aide de projectiles puis poursuivez par les conduits, après avoir fait sauter la grille. Avancez le long des poutrelles et sautez sur la planche supportant une petite caisse (n'oubliez pas que vous pouvez planer en maintenant). Montez ensuite le long de la chaîne et décoincez le lustre industriel plus haut, afin de pouvoir vous en servir pour atteindre les conduits en face. Avancez un petit moment puis lancez un projectile sur le grillage afin que celui-ci, se déroulant, vous serve d'échelle. Sautez sur la plate-forme de droite et virez les caisses. Grimpez à la corde à laquelle un seau est suspendu, puis déroulez le grillage suivant afin de poursuivre votre progression. Engouffrez-vous dans le couloir obscur et prenez l'échelle. Marchez dans la courte tranchée, puis contournez le bâtiment en passant par-dessous. Faites tombez l'échafaud puis faites demi-tour pour surprendre par-derrière tous vos ennemis. Passez dans les bâtisses alentours et jetez un coup d'oeil à la lettre trouvée sur la carte pour obtenir le code (1024 pour les feignasses). Entrez dans la pièce auparavant inaccessible. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la poutrelle, puis grimpez le long de la corde afin d'atteindre l'étage supérieur. Cassez les planches et avancez près des bonbonnes de gaz. Ne les détruisez surtout pas (je suis sûr que c'est déjà fait, non ?), et débrouillez-vous pour atteindre les commandes de la grue (ça vous apprendra tiens).
Après la courte session de piratage, néanmoins nécessaire, reprenez le long de la grue, et une fois sur la poutre, tirez

sur les bonbonnes (cette fois-ci, vous avez le droit ;)). Il ne vous reste plus qu'à éliminer vos ennemis avant de repartir vers la porte grise. Crochetez-la avant de l'emprunter. Ouvrez la grande grille et usez des panneaux comme d'un gigantesque escalier. Prenez à droite vers le point de contrôle. Piratez l'ordi et coupez les ventilos. Les vilains appelleront alors du renfort, foncez là où vous montre la petite fenêtre. Et descendez pour atteindre les conduits du sous-sol. Montez sur les échafaudages puis jouez à l'acrobate sur la corde à linge comme vous avez si bien l'habitude de faire. Arrivé à mi-chemin, visez la poutre pour que celle-ci s'effondre dans la baie vitrée. Laissez-vous ensuite tomber pour entamer une bonne baston. Libérez le psychopathe à l'aide de vos projectiles puis interrogez le gros barbu pour finir.

LES ENTRAILLES : DEJA VU

Avancez vers les deux hommes et neutralisez celui étant armé en priorité. La porte en bout de pièce étant fermée, escaladez la gouttière à droite au fond de la pièce puis, du niveau de la poutrelle, lancez un projectile sur la chaîne retenant l'épave de l'avion. Vous pourrez ainsi grimpez dessus, et de cet emplacement, atteindre un point d'encrage à l'aide de votre grappin. Guidez notre héros le long de la tuyauterie attachée au plafond, afin d'atteindre le ponceau opposé. Poursuivez par la porte de gauche et avancez vers le balconnet. En planant grâce à la cape, sautez de chaîne en chaîne jusqu'à pouvoir atteindre le cordage maintenant le squelette de dinosaure. Les ennemis apeurés, lancez-leur une petite grenade fumigène, puis ruez-vous sur eux. Continuez par l'issue de gauche et descendez les quelques marches avant de vous débarrasser du dernier bandit sur les lieux. Poursuivez par le mur fissuré pour gagner le bâtiment des archives. Un peu plus loin, perchez-vous grâce au grappin et faites exploser les bidons de kérosène. Redescendez ensuite vous occuper des 3 hommes postés dans la pièce qui suit, puis utilisez l'élévateur pour gagner l'étage supérieur. Celui-ci se bloquera alors en cours de route. Appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur afin d'en ouvrir les portes, puis hissez-vous jusqu'au sol fixe. Débarrassez-vous des deux hommes puis revenez vers l'ascenseur. Vous remarquerez alors qu'il vous est possible de vous glisser par un espace restreint, sur le toit de l'ascenseur. De là, utilisez l'échelle pour poursuivre votre ascension et attaquez l'ennemi par surprise. Sortez à l'extérieur grâce à l'énorme cavité au bout du couloir de droite. Puis, en prenant bien soin d'activer le mode furtif, dirigez-vous jusqu'à la fenêtre se situant tout au bout de la passerelle métallique. Glissez-vous dans la pièce et interrogez l'homme sur place (après lui avoir donné quelques baffes, cela va de soit). Reprenez votre route en grimpant vers le haut grâce aux échafaudages. Faites chuter les caisses sur vos ennemis puis mettez-leur une bonne raclée. Engagez-vous dans l'ouverture sur le mur et poursuivez par la porte de droite, qu'il vous faudra crocheter avant de pouvoir l'emprunter. Contournez vos ennemis puis utilisez l'ascenseur remplit de bombonnes de kérosène. Hissez-vous à l'aide de votre grappin sur les ruines plus haut, puis faites exploser les bombonnes. Attaquez vos adversaires (pour rajouter un effet supplémentaire à l'attaque, balancez une grenade avant de frapper) et récupérez la clef sur l'un d'eux. Utilisez celle-ci dans la serrure de la double porte pour poursuivre. Longez le long cheminement du couloir, puis faites céder la grille à l'aide de trois projectiles. Rampez dans les conduits, et passez à coté des substances explosives avant de ressortir à l'air libre. Après un petit coup de grappin (ah, celui-là qu'est-ce qu'on ferais sans ? ;)), vous atteindrez une passerelle avec vue imprenable sur les containers explosifs. Détruisez la fenêtre avant de les faire sauter, puis occupez-vous des quelques lascars. Vous trouverez ainsi une clef sur l'un d'entre eux. Utilisez-la pour déverrouiller la porte du couloir cité précédemment. Montez les quelques marches puis passez par les conduits après avoir virer la grille bloquant l'issue. Neutralisez discrètement le prochain garde que vous croiserez puis passez par le grillage endommagé. Usez à nouveau de votre grappin pour poursuivre et passez inaperçu en vous aidant des gros tuyaux. Introduisez-vous ensuite dans le bâtiment, montez le long des échafauds, et faites céder les poutrelles. Nettoyez la zone de toute présence ennemie puis accrochez votre grappin à l'hélicoptère pour continuer. Descendez les marches puis montez à la gouttière non loin. Grâce au cordage, approchez de l'emplacement pour grappin et utilisez ce dernier afin d'atteindre l'autre côté du grillage. Engagez le combat contre l'homme en rouge pour en finir avec ce tableau.

L'ASILE D'ARKHAM

La zone étant sacrément bien gardée, ne tentez rien par la force et empruntez plutôt l'échelle derrière vous. Poursuivez le long du poste de surveillance et usez de votre cher grappin dès que cela s'avérera possible. Une fois parvenu dans la bibliothèque, neutralisez les deux hommes armés sans vous faire repérer. Ressortez par la fenêtre et laissez-vous tomber vers les containers de déchets. Observez les deux hommes discuter, puis enclenchez l'alarme de voiture en lançant un projectile sur celle-ci, histoire d'attirer leur attention ailleurs que sur votre personne. Matez-les ensuite, en commençant par celui possédant une mitrailleuse. Glissez-vous par l'une des deux fenêtres du bâtiment en contrebas, puis lisez la lettre près du bureau, avant d'écouter les messages contenus sur le répondeur du combiné. Vous

apprendrez ainsi le code de la porte, à savoir, le 4563. Poursuivez, et passez devant les cellules. Arrivé vers la grille, hissez-vous le long des tuyaux afin de passer par-dessus, puis grimpez sur le dôme de contrôle. Passez par la petite grille, pour vous infiltrer à l'intérieur, puis neutralisez furtivement l'homme aux commandes. Actionnez l'interrupteur luminescent et sortez pour mettre hors-jeu tout ce beau monde. Passez par la grille ouverte afin de trouver la seule issue disponible. Empruntez-la (il faudra la crocheter au préalable) et avancez le long du couloir. Sortez et poursuivez en longeant le mur sans vous préoccuper des ennemis pour le moment. Ouvrez la grille puis rampez dans l'étroit passage afin d'accéder à l'autre cour. Grimpez sur la gouttière pour atteindre la passerelle et longez les murs jusqu'à avoir atteint le niveau du grillage. Suspendez-vous au dessus du vide grâce au câble, et attendez que l'homme armé passe au dessous de vous pour vous en débarrasser sans le moindre risque. Terminez le boulot en éliminant les deux malfrats restant, puis faufilez-vous par la fenêtre en vous aidant de la voiture garée juste en dessous. Ouvrez les deux portes et passez au dessus du portail qui suit en vous aidant de la tuyauterie comme d'appui. Montez dans l'ascenseur, cassez la grille au plafond, puis gagnez les hauteurs. Visez la boîte de fusibles à l'aide d'un projectile puis escaladez jusqu'au passage mural. Descendez les escaliers tout en poursuivant en direction du point que vous indique votre radar. Sortez par la fenêtre et utilisez les câbles en bout de passerelle pour atteindre le bâtiment opposé. Une fois de plus, utilisez la fenêtre pour pénétrer à l'intérieur des murs. Ne prenez pas la première porte que vous rencontrerez, mais poursuivez jusqu'à la seconde. Entrez dans les cuisines et, lorsque les gardes ne vous auront plus dans leur champ de vision, allumez la gazinière. Prenez alors quelques pas de recul et balancez un batarang vers la fuite de gaz pour tout faire péter. Luttez ensuite contre l'ennemi, puis engagez-vous dans la remise pour poursuivre. Retrouvez l'air pur de Gotham (par-là j'entends ressortez du bâtiment) et escaladez le long du grillage relié à l'échafaudage jusqu'à en atteindre le sommet. Pour changer, engouffrez-vous dans l'issue que vous offre une nouvelle fenêtre ouverte. Entrez, utilisez le grappin pour vous hisser sur la tuyauterie, faites basculer le matériel scientifique en le touchant de front à l'aide d'un projectile, puis enfin, assommez le garde alerté lorsque celui-ci passera en dessous de vous. Avancez vers l'inconnu jusqu'à ce qu'un ennemi vous attaque. Allez parler à la fille prisonnière puis continuez. Sortez par la fenêtre et utilisez les tuyaux oranges pour avancer sur la droite, et enfin gagner le toit de l'immeuble. Déplacez la poulie cassée de manière à ce qu'elle pende dans le vide. Traversez le vide grâce aux câbles électriques, puis montez à la gouttière (si la gouttière casse, montez alors sur le château d'eau afin de pouvoir utiliser le drapeau pour atteindre le balcon à l'aide du grappin). Ouvrez la fenêtre afin de pénétrer à l'intérieur. Attendez que les deux gardes passent puis visez le grenier d'un batarang pour pouvoir atteindre les combles. Cassez les caisses du fond et laissez-vous tomber dans le trou afin de pouvoir trouver la bombonne de gaz. Revenez légèrement sur vos pas puis sortez au dehors. Longez les toits entourés de barbelés, puis revenez sur le bâtiment précédent grâce au grappin et à la poulie précédemment déplacée. Posez la bombonne près du château d'eau et reculez afin de démolir l'édifice d'un projectile. Une phase de baston débutera alors. Une fois vos ennemis terrassés, partez actionner les 3 leviers de commandes au fond de la salle puis sortez par l'issue grillagée de l'autre côté. Avancez le long des couloirs, escaladez le grillage lorsque celui-ci se dressera devant vous.

Coupez les fusibles au loin grâce à votre gadget boomerang afin que votre ennemi, déboulant alors, s'électrocute stupidement. Interrogez son comparse en fuite puis revenez en arrière jusqu'au digicode afin d'utiliser le code sagement obtenu, à savoir : 5839. Descendez plus bas en faisant tout de même attention à la (gigantesque) marche. Attaquez l'homme près des fusibles en le prenant par surprise et arrachez les deux câbles restant juste après. Corrigez les deux hommes dans l'ascenseur, puis empruntez-le afin de monter plus haut. Sortez et dirigez-vous sur la droite pour mettre la main sur un kit de soin. Partez ensuite sur la gauche. Lorsque vous entendrez les deux hommes s'entretenir, patientez jusqu'à ce qu'ils vous tournent le dos pour poursuivre votre route. Ouvrez la petite grille et glissez-vous à l'intérieur de ce nouveau passage. Progressez sans vous faire voir par le patrouilleur puis montez sur le sol ferme pour l'assommer par derrière. Utilisez ensuite la commande "optique" sur la porte adossée au mur gauche, puis attendez que l'homme aille jeter un coup d'oeil aux machines pour le prendre lui aussi par surprise. Poursuivez vers l'issue inexplorée, puis grimpez aux caisses pour pouvoir atteindre une petite plate-forme plus haut. Accrochez-vous au tuyau qui vous amènera de l'autre côté de la salle sans prendre trop de risques, puis longez les murs en direction de la boîte à fusibles. Faites sauter cette dernière puis rendez-vous jusqu'au petit local couvert. Avancez jusqu'à rencontrer deux hommes qu'il vous faudra castagner. Traversez la grande salle et grimpez à l'échelle, puis passez de l'autre côté pour ouvrir la grille. Brisez les 3 caisses pour trouver un homme planqué à l'intérieur, ramassez la clef et ouvrez les grandes grilles. Ecoutez aux portes puis planquez-vous derrière les bombonnes à droite de la porte. Eliminez les deux types venus vous traquer dans le couloir (toujours par surprise bien sûr), puis décochez un batarang sur le préparateur de drogue afin d'éliminer les deux derniers. Poursuivez toujours aussi prudemment car le moindre bruit révélerait votre présence à l'ennemi, réuni en grand nombre dans cette zone. Montez les escaliers et usez à nouveau de votre grappin dans le coin de la salle. Suspendez-vous au lustre et jetez un projectile sur les préparateurs. Lâchez tout, puis éliminez l'ennemi. Ouvrez la vanne au milieu de la pièce et engouffrez-vous dans les égouts. Prenez à gauche au premier croisement pour vous

enfoncer dans les canalisations. Sautez sur le côté vers les caisses, à gauche. Contournez le bâtiment jusqu'à pouvoir jouer à "j'me balance sur le lustre". Cassez les planches bouchant l'entrée des canalisations suivantes puis, empruntez ce nouveau passage. A la sortie, passez par-dessus les grilles à droite puis empruntez l'échelle. Remontez par le poteau juste en dessous et un peu plus loin, laissez vous tomber sur le gardien des lieux. Tournez les deux valves, et une fois de plus, partez faire un tour dans les égouts. Traversez la zone en planant au dessus du vide, ainsi qu'en vous aidant des 3 chaînes, puis continuez. Ecoutez à la grande porte grise puis partez vers le fond du couloir. Nettoyez l'étagère de gauche afin de trouver un passage dans le mur, passage que bien entendu, vous emprunterez. Partez vers la droite et pénétrez dans la nouvelle pièce après avoir fait sauter la grille. Piratez le PC contrôlant le courant électrique. Combattez les ennemis désemparés puis empruntez la double porte métallique. Avancez le long du couloir, faites fuir les ennemis puis tournez à gauche avant l'ascenseur. Les marches de l'escalier étant brisées, utilisez le grappin pour vous hisser jusqu'au sommet de la pièce. Vos ennemis prendront à nouveau la fuite et vous devrez une nouvelle fois les rattraper par la voie conventionnelle (pour un homme chauve-souris du moins), à savoir la tuyauterie du plafond. Un peu plus tard, faites sauter les fusibles et poursuivez par la grille nouvellement ouverte. Combattez les 3 zozos psychopathes puis brisez les caisses à droite pour pouvoir poursuivre. Montez le long de l'échelle pour baisser le levier de commandes puis redescendez. Utilisez le nouvel emplacement pour grappin afin de monter toujours plus haut. Prenez ensuite à droite, et empruntez la grille. Laissez-vous chuter dans le vide au sol. Vous tomberez alors dans un piège tendu par le professeur. Les murs se refermant sur vous, brisez les caisses pour découvrir une issue qu'il vous faudra emprunter au plus vite pour survivre. Montez à nouveau dans la pièce suivante. Prenez alors à droite et contournez les vitraux par la gauche afin de trouver une ouverture. Usez de votre grappin pour vous suspendre et surprendre le type armé. S'engage alors une lutte sans merci contre l'infâme épouvantail et ses sous-fifres. Mettez-leur une bonne rouste (l'épouvantail n'est pas vraiment du genre balèze au corps-à-corps) puis poursuivez par l'issue de derrière. Suspendez-vous au lustre et tirez vers vous l'homme cravaté.

ADIOS ARKHAM

Traquée par les forces spéciales de la police de Gotham, notre amie la chauve-souris devra faire preuve d'une extrême discrétion lors de sa fuite. Un faux pas et c'est une véritable rafale de balles qui s'abattra sur lui dans ce niveau… Avancez, et prenez à droite à l'intersection. D'un coup de batarang, brisez la vitre percée, puis envolez-vous grâce au grappin. Depuis la petite plate-forme que vous gagnerez, planez jusqu'à la fenêtre de l'immeuble d'en face (vous verrez c'est la seule ouverte de ce côté). En progressant le long du couloir et en vous orientant vers la gauche, vous trouverez une porte en bois. Derrière celle-ci, se trouve une échelle qu'il vous faudra escalader. Une nouvelle fois, il vous faudra briser une fenêtre afin de pouvoir poursuivre côté façade de l'immeuble. Atteignez le deuxième balconnet puis utilisez la gouttière pour atteindre sans risques le niveau inférieur. Glissez-vous par la fenêtre ouverte un peu plus à gauche afin de regagner l'intérieur. Prenez par la gauche, puis arrivé à la dernière salle, dépêchez-vous de sortir par la fenêtre avant que les forces armées n'enfoncent la porte grise du fond et vous tirent comme un lapin. Attendez que les policiers sortent de la pièce, puis commencez à vous hisser sur la gauche, grâce au tuyau, et en prenant garde de ne jamais entrer dans la lumière des projecteurs de la police. Trouvez la gouttière et grimpez dessus. Longez les murs qui suivent en vous collant à la paroi. Stoppez net lorsque le garde surveille à la fenêtre, et attendez qu'il reçoive l'ordre de partir pour continuer votre route. Prenez la voie de gauche, vous déclencherez ainsi un point de contrôle. Brisez la vitre d'un projectile puis passez par l'ouverture nouvellement créée en vous aidant du lustre et de votre cape planante. Avancez le long du couloir et faites exploser l'extincteur. La fumée qui s'en dégagera aveuglera alors la patrouille en fonction. Dégagez l'issue droit devant vous, puis poursuivez. Enfin, sortez pour finir.

SAUVER RACHEL

De nouveau, vous vous retrouvez au volant du solide véhicule tout-terrain de Batman. Dans la première phase, il vous faudra boucler un parcours avant la fin du temps imparti. Appliquez-vous donc à rouler aussi vite que votre véhicule vous le permet, et usez sans compter du turbo. Lors de la deuxième phase, roulez en évitant les projecteurs des hélicoptères. Si ces derniers venaient à vous prendre en chasse, échappez-vous au plus vite du cercle de lumière en actionnant votre turbo. Pensez à bien prendre les recharges afin de ne pas tomber en rade de ce précieux atout. Dans la troisième partie, détruisez 12 véhicules de police et semez ces derniers en moins de 2 minutes et 50 secondes. Enfin pour la dernière ligne droite (si je puis dire car la route qui suit est pleine de virages), appliquez-vous à rentrer avant que la barre de vie de Rachel n'atteigne son seuil critique. Prenez garde à ne pas percuter les civils (ou de râper contre les murs) pour ne pas endommager votre véhicule car si votre voyant armure atteint 0, la balade sera terminée pour vous.

LE MANOIR DE WAYNE

Y a pas à dire, Batman sans sa cape et tout le tintouin ça le fait beaucoup moins... Néanmoins, oubliez l'aspect esthétique et battez-vous en costard contre les ninjas envoyés par votre ex mentor. Lorsque celui-ci prendra la fuite, suivez-le au travers du dédale de couloirs. Occupez-vous ensuite des deux autres hommes de main, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Près des débris encerclés par les flammes, cassez les planches sur le côté afin de pouvoir vous glisser dans la faille pour progresser. Avancez tout au bout de la pièce suivante et faites basculer le vase dans la fenêtre afin d'éviter l'accumulation des fumées toxiques. Grimpez ensuite au poteau droit, longez les murs, puis, en vous aidant du lustre, passez sur le balcon opposé de quelques sauts périlleux. Dans la bibliothèque, faufilez-vous entre les étagères pour monter à l'échelle. Déplacez-vous ensuite jusqu'au vase ancien, et faites-le tomber. Affrontez alors vos adversaires, puis partez par l'issue légèrement embrasée. Ouvrez la porte au bout du couloir. Prenez également la suivante. Au fond, vers les étagères, actionnez le mécanisme dissimulé afin de gagner une pièce secrète, où vous obtiendrez quelques items dont les très avantageux batarangs. Revenez sur vos pas, tirez sur le lustre en flamme, puis grimpez à la chaîne pour pouvoir atteindre le vase d'un autre projectile. Sautez sur le balcon une fois l'espace libéré, puis prenez à droite. Ouvrez la porte et laissez-vous tomber par le trou dans le sol. Neutralisez le ninja qui fonce pour vous attaquer et poursuivez tout droit pour sauter par-dessus les décombres. Après avoir fait un brin de causette avec Morgan Freeman, passez dans la pièce suivante. Réglez leur compte aux deux ninjas, puis cassez la fenêtre grâce aux batarangs. Repérez l'échelle et frappez-la par la droite. Celle-ci se déplacera alors et deviendra utilisable. Grimpez sur les bibliothèques à l'aide de ce nouvel appui. Faites un bond sur le balcon, puis contournez la salle afin de vous rendre sur les bibliothèques opposées (avec un double saut). Passez ensuite par la fenêtre brisée. Ouvrez les portes rouges marbre, poursuivez par la droite, et enfin, faites tomber le vase ancien afin de sauver votre complice. Revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la salle où d'autres ennemis font alors leur apparition. Arrivé vers le feu, cassez les deux lampes au plafond afin d'enclencher le système anti-incendie. Avancez et ouvrez les portes pour trouver Alfred.

CHAOS DANS L'ILE LE PONT

Montez à l'échelle entourée par des grilles, puis d'un bond, rejoignez le cordage métallique pour vous y accrocher. Hissez-vous sur la passerelle juste derrière, et utilisez l'élévateur pour vous amener vers le haut. Trouvez l'épouvantail, puis une fois Batman gentiment renvoyé, tuez les 3 hommes avant de récupérer la clef de voiture près des voitures enflammées. Utilisez alors la voiture à proximité pour faire sauter le camion citerne, puis empruntez l'échelle à gauche. Utilisez le grappin en face. Traversez le vide vers les flammes, grâce à la poutrelle. Vous retrouvez alors votre vieil ami. Une fois celui-ci parti, brisez la baie vitrée et éclipsez-vous grâce au grappin.

LES VOIES DU MONORAIL

Ouvrez la première porte, crochetez la deuxième, puis continuez vers vos ennemis. Ces lâches feront alors sauter la passerelle, vous empêchant de les rejoindre par la voie la plus simple. Utilisez donc les points d'accroche sur le plafond pour vous rendre sur la berge opposée (le grappin doit être utilisé lorsque la première rampe lâche). Envoyez valser les planches retenant l'issue, puis empruntez la nouvelle porte. Ecoutez à la porte, puis glissez-vous dans le conduit. Après s'être laissé tomber sur la passerelle, faites lâcher la grille de soutien à l'aide de 3 batarangs. Sautez dessus. Avancez lentement et avec grande prudence sur la poutrelle de gauche, et retournez-vous une fois arrivé au bout. En faisant une nouvelle fois appel à vos projectiles, faites lâcher le ponton du dessus, et attaquez vos adversaires alors étourdis. Actionnez ensuite l'interrupteur à distance à l'aide d'un batarang afin de faire venir une chaîne vers vous. Accrochez-vous à celle-ci puis ré-enclenchez l'interrupteur pour vous approcher de la nacelle suivante. Continuez en direction des rails et engagez le combat avec les nombreux ennemis qui se dresseront face à vous. Rejoignez Rachel pour atteindre le prochain point de contrôle. D'ici, prenez votre élan, et sautez dans le vide afin de planer vers la plate-forme en face de vous. Pivotez ensuite vers la gauche pour vous suspendre au point d'ancrage, grâce au grappin. Brisez les planches, puis laissez-vous tomber à l'intérieur du bâtiment. Tuez les 3 hommes qui viendront vous chercher des noises, passez par la fenêtre ouverte, puis grimpez le long de la gouttière. Toujours en planant, tentez d'atteindre les toits, et brisez la trappe pour vous y engouffrer. Avancez vers les rames du monorail pour finir.

EN ROUTE POUR GOTHAM

Tuez les ninjas, puis avancez pour emprunter la porte non loin. Passez par le hangar, et détruisez tous les obstacles qui vous empêcheront d'avancer. Contournez le prochain block du monorail en longeant les murs sur l'un des côtés, puis

ouvrez les portes de l'autre côté afin d'en atteindre le plafond. Poursuivez par les toits et prenez la dernière issue. Vous atteindrez alors le premier point de contrôle du niveau. En passant par les grilles au sous-sol, vous ne tarderez pas à rencontrer un ennemi faisant sa ronde. Celui-ci étant armé, attaquez-le par surprise. Avancez et séparez l'attelage entre les deux wagons à l'aide de deux projectiles. Interrogez vos ennemis puis rentrez le code 1942 au prochain digicode. A présent dépourvue de tout danger, ouvrez la porte pour poursuivre. Tuez l'ennemi, et passez par la trappe. Progressez sur les toits tout en évitant les rampes sur les côtés, puis laissez-vous tomber entre les deux derniers wagons afin de pouvoir emprunter la porte suivante. Passez ensuite par la gauche en vous hissant le long du poteau, pour traverser cette nouvelle zone sans vous faire repérer. Au bout, montez à l'échelle et partez effrayer vos ennemis en brisant les soutiens métalliques. Défiez ensuite vos adversaires puis passez par la trappe. Poursuivez jusqu'à la grille et remontez à l'intérieur. Dirigez-vous alors vers l'arrière. Après une petite bagarre gentillette avec votre mentor et deux de ses hommes, utilisez le grappin pour rejoindre le wagon fuyant, puis ouvrez la porte. Au dehors, passez par les toits. Laissez-vous tomber sur la dernière plate-forme. Votre mentor vous attend une nouvelle fois. Commencez par le désarmer de son dangereux sabre (un fumigène peut alors s'avérer utile), puis venez-en à bout au corps-à-corps. Le combat terminé, enclenchez rapidement votre grappin pour ainsi échapper à la collision du monorail.

Batman Vengeance

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES ENVELOPPES

L'enveloppe A

Lorsque vous vous trouvez sur les toits à la recherche de Mary, utilisez le grappin pour rejoindre le toit où se trouve la jeune femme et assomez le clown blanc. Sautez sur le toit suivant avec le balcon et entrez dans le bâtiment. Vous verrez un malfrat courir dans le couloir. Suivez-le et sautez du toit comme lui. Descendez jusqu'au dernier rebord et prenez à gauche. L'icone du grappin s'allumera. Entrez dans la porte pour prendre l'enveloppe.

L'enveloppe B

Cette enveloppe se trouve dans le niveau du pont. Assomez le premier voyou. vous devriez maintenant voir l'enveloppe briller sur votre gauche. Montez l'échelle et sautez par dessus la caisse pour atterrir sur une autre caisse. Il ne vous reste plus qu'à planer vers l'enveloppe.

L'enveloppe C

Dès le début du niveau "Plant Electrocution 2", glissez dans le second trou et planez jusqu'en bas. Vous verrez un passage éclairé, faufilez-vous à l'intérieur et ramassez les objets que vous y trouverez. Remontez à l'aide du grappin et sortez du trou. Continuez la glissade. Allez ouvrir la porte à côté de la plante derrière la vitre avec la clé que vous avez pris dans le trou. Occupez-vous de l'ennemi et prenez l'enveloppe marquée C. Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous pourrez alors activez le cheat pour avoir toutes les armes et les munitions illimitées.

L'enveloppe D

Dans le niveau de poursuite avec la police, dans la cage d'ascenseur, allez tout en bas et passez sur la plate-forme. Attendez que l'ascenseur remonte. Descendez et cassez le panneau de contrôle avec un batarang pour ouvrir la porte derrière. Attendez le bon moment pour y entrer. Vous y trouverez la clé secrète 2. Sortez de la pièce et montez avec l'ascenseur. Vous pourrez alors ouvrir la porte qui était fermé avant. A l'intérieur se trouve l'enveloppe D. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier d'une jauge de mouvements spéciaux toujours pleine.

L'enveloppe E

Dans le niveau de l'usine à gaz, vous arriverez dans une pièce avec plusieurs ennemis. Occupez-vous d'eux puis regardez en bas. Vous verrez un passage avec des caisses qui flottent dans le produit vert. Sautez sur la première et continuez sur les suivantes. Vous trouverez au bout du chemin l'enveloppe E. Récupérez-la et une fois le jeu terminé, vous pourrez bénéficier de l'énergie infinie.

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal. A chaque fois, vous entendrez un son qui confirmera que le code a bien fonctionné.

Tous les cheats

L, R, L, R, X, X, Y, Y

Batarangs électric illimités

L, R, B, Blanc, L

Battle Engine Aquila

© Infogrames / Lost Toys

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lancez une nouvelle partie et entrez l'un des codes suivants en guise de noms (vous pouvez entrer plusieurs codes à la suite, par exemple en tapant **!EVAH!B4K42**)

`105770Y2`	Tous les bonus
`!EVAH!`	Choix du niveau
`B4K42`	God Mode

Battlefield 2 : Modern Combat

© Electronic Arts / Dice 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES

Pendant une partie solo maintenez Blanc + Noir et faites rapidemment Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Battlestar Galactica

© Universal Interactive / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAITS DE LA MINI-SÉRIE

Faites les manipulations suivantes dans le menu des Extras pour débloquer différents extraits de la mini-série :

- gauche, haut, gauche, gauche, bas, gauche, haut, bas
- haut, haut, bas, bas, droite, haut, droite, bas
- droite, droite, bas, bas, gauche, gauche, haut, haut
- bas, bas, bas, bas, gauche, gauche, gauche, gauche
- haut, haut, haut, bas, bas, bas, gauche, droite
- haut, gauche, haut, droite, haut, gauche, haut, droite
- droite, droite, droite, droite, bas, bas, gauche, gauche
- droite, droite, haut, haut, gauche, gauche, haut, haut

CHEAT MODE

Invincibilité
Terminez la mission 9 en mode de difficulté expert

Missiles illimités
Achevez la mission 2 en mode de difficulté expert

Beat Down : Fists of Vengeance

© Capcom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Conserver son argent et sa blacklist
Terminez le jeu.

Voir les cinématiques
Terminez le jeu avec les 5 personnages.

Chester comme allié
Terminez le mode Story et battez Chester.

Bonus divers
Terminez le jeu avec tous les rangs possibles.

NOUVEAUX ALLIÉS

Gina
A la mission 4, après avoir battu les gangsters de Zanetti, descendez dans les caves à l'arrière de l'entrepôt et vous aurez une séquence avec Gina. Parlez-lui pour qu'elle vous rejoigne.

Jason G
Au chapitre 4, rendez-vous à la station service et éliminez les trois gangsters. Après la séquence avec Jason G, remportez le combat qui suit pour faire de Jason G un allié.

Lola
Eliminez un des 5 "Fatima Saints" au chapitre 2, puis allez au poste de police et sauvez Lola pour qu'elle vous rejoigne.

Raven
Au chapitre 4, dirigez-vous vers Southside Park et battez Raven pour en faire un allié.

TENUES SPÉCIALES

Terminez les missions annexes à 100% et complétez entièrement la Blacklist pour débloquer les nouveaux costumes. Pour les autres tenues, vous devrez parlez à certains personnages précis dans le jeu.

Beyond Good & Evil

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Vous trouverez ici le cheminement principal du jeu suivi par les quêtes annexes vous permettant de récupérer les perles manquantes. La longue quête du recensement de la faune d'Hillys est incluse dans la solution, mais vous trouverez un récapitulatif à la fin avec l'emplacement des animaux.

Le refuge du phare sud

Le jeu commence sur les chapeaux de roue avec une attaque DomZ. Les extraterrestres prennent possession des enfants de l'orphelinat de Jade. Frappez les huit créatures pour libérer les bambins. Jade sera alors capturé par une grosse tentacule et emmené dans la grotte plus bas. Immobilisée, la balle ne pourra qu'attendre l'arrivée de son oncle Pey'j pour se remettre au combat. Chargez votre bâton Daï-Jo puis libérez sa puissance pour vous défaire de la petite prison et foncez vers la tentacule pour frapper son oeil. Lorsque vous l'aurez touché une ou deux fois, la créature se protégera. Chargez de nouveau votre arme et détruisez sa protection puis frappez encore l'oeil. Tout en prenant soin d'éviter son rayon laser ainsi que les DomZ qui arrivent, recommencez plusieurs fois cette manipulation pour venir à bout de la créature. Vous gagnerez alors votre première **perle** ! Très appréciées par Mammago, ces perles sont très utiles pour avancer dans le jeu. Ne les négligez pas. Après le combat, les sections Alpha arrivent enfin... Montez par l'ascenseur et observez la cinématique. Jade s'évanouit...

A son réveil, vous entendez parler d'un reportage photo qui vous demande de recenser toutes les espèces animales de la planète. Prenez votre appareil photo et mettez-vous directement à l'ouvrage pour gagner un peu d'argent. Dans l'orphelinat même, vous pouvez prendre l'insecte (**Adalia Octopunctata**), ainsi que les enfants (**Homo Sapiens** et **Capra Sapiens**) et le chien (**Canis Canis**). En frappant le barril à côté du frigo, vous pourrez aussi prendre une mouche en photo (**Musca Sacrophagia**). Tout en haut du phare, vous verrez une sorte de loutre courir sur le toit, mais vous ne pourrez la photographier que bien plus tard dans l'aventure. Par contre, la vue se prête particulièrement bien pour prendre un cliché des goélands (**Larus Albus**). Redescendez en bas du phare et avant de sortir, n'oubliez pas de récupérer les Starkos qui traînent (sur un lit, sur le comptoir et dans le frigo) ainsi que l'**AP1** dans la salle de bains. A l'extérieur du phare, continuez avec votre appareil pour immortaliser un tatou des champs (**Priodontes Campestris**) puis approchez-vous de l'appareil qui clignote. Suivez-le dans le hangar puis dans l'atelier de Pey'j. Entre temps, vous aurez noté que votre facture d'électricité a pu être payée et que le bouclier est donc rétabli, vous protégeant des Vorax qui rôdaient dans le coin. En sortant lorsque le bouclier n'est pas activé, vous pouvez prendre un Vorax en photo, mais ce n'est pas indispensable puisque vous retrouverez ces créatures plus loin dans le jeu.

Dans l'atelier, Pey'j est en train de réparer le lecteur de Mdisk. Pour le tester, prenez justement le nouveau disque de mission et insérez-le dans le lecteur. Lisez et écoutez les informations de missions qu'il contient. Pey'j ne semble pas chaud pour effectuer cette mission, mais vous avez besoin d'argent pour garder l'orphelinat, donc vous ne pouvez décliner l'offre. Regardez le message des sections Alpa puis suivez Pey'j dans le hangar. Vous pouvez le prendre en photo (**Sus Sapiens**) maintenant pour compléter votre pellicule et recevoir un zoom ou attendre plus tard pour un cliché plus flatteur. Vous pouvez aussi coucher les poissons sur pellicule (**Dipneustes Trilineatus**). Parlez à votre oncle puis poussez le générateur comme il vous le demande. Désormais, vos prochaines pellicules terminées vous rapporteront des perles.

L'hovercraft est désormais en état de marche. Ca vous dit d'explorer les eaux d'Hillys ? Avant de partir, pensez à récupérer les P-O-D et les capsules de Boost qui prennent la poussière sur l'établi. Filez ensuite droit vers le garage de

Mammago.

Mammago Dépannage Service

Malheureusement, les raffistolages de Pey'j sur l'Hovercraft ne suffisent pas à l'amener jusqu'au garage Mammago. Une dépanneuse se propose de venir vous chercher. Bienvenue chez Mammago ! Tous les articles en vente vous permettront d'améliorer l'hovercraft, et la seule monnaie acceptée ici est constituée de perles. Parlez à Issam derrière le comptoir après l'avoir pris en photo (**Rhinoceros Sapiens**). Entrez dans la boutique, et parlez à Haïlé. Il vous expliquera comment dépenser vos précieuses perles. Achetez le moteur Speedcraft. Il vous en coûtera 1 perle. Ca tombe bien, c'est exactement la somme que vous avez sur vous. Vous pouvez aussi dépenser quelques unités dans les distributeurs du magasin pour obtenir des Starkos, des boîtes de K-Bups, ou prendre des impluseurs. Votre hovercraft est prêt, vous pouvez quitter le garage.

La première attaque DomZ

Sitôt quitté le garage, un monstre DomZ fait une percée dans les boucliers. Prenez la créature en photo (**Teratosaurus Imperator**). Suivez-la ensuite en la mitraillant et en évitant les obstacles qu'elle laisse derrière elle. Vous en viendrez rapidement à bout ce qui vous donne la **perle 2**. Sortez votre boussole et prenez la direction de l'îlot noir. En chemin, vous recevrez probablement des mails. Lisez-les. Vous pouvez aussi photographier des Rascax bleus (**Rascax Caeruleus**) juste avant de traverser le canal principal.

L'îlot noir

Accostez au quai de l'îlot et parlez à l'homme qui vous attend. Je ne le répéterais pas à chaque fois, mais lui aussi peut être pris en photo. Il vous donne votre ordre de mission. Il s'agit de trouver puis de photographier un couple de monstres DomZ qui se terre au fond de l'îlot. Entrez dans la grotte et prenez à gauche. Dans cette salle, vous remarquez deux interrupteurs au sol. Montez sur l'un d'eux et demandez à Pey'j de se tenir sur l'autre afin d'ouvrir la grande porte. Continuez vers la vieille mine. Votre oncle veut vous montrer sa nouvelle invention : ses bottes à propulseur intégré. Pas toujours au point, elles peuvent quand même lui servir pour sauter plus haut et retomber avec fracas sur le sol provoquant une puissante secousse. Pour déclencher cette attaque spéciale, appuyez sur la touche indiquée sur l'écran. L'occasion d'utiliser cette invention ne tarde d'ailleurs pas. Placez Jade sur le gros carré enfoncé et demandez à Pey'j de sauter sur l'autre. Cela propulsera la jeune femme à l'étage supérieur. Aidez ensuite le cochon à monter en tournant l'engrenage près de la passerelle. Prenez une photo du plan d'évacuation. Vous l'aurez ainsi dans votre inventaire et pourrez donc y jeter un coup d'oeil lorsque vous vous perdrez. Vous arrivez dans une sorte de plante rouge que vous pouvez bien sûr prendre en photo (**Lycoperdon Fugiferus**). Placez-vous près de la plante de façon à ce qu'elle soit entre vous et les caisses de dynamite. Demandez à Pey'j de faire une attaque Jet Boot pour faire sortir l'animal de terre, et envoyez-le vers les caisses pour les détruire. Répétez cela pour les autres caisses. Dans la petite grotte, vous trouverez de quoi vous restaurer ainsi qu'un boost. Le passage est ensuite barré par une anémone mutante. Prenez un cliché (**Anemonia Mutabilis**) puis frappez-la pour qu'elle se rétracte. Au passage, notez qu'à chaque coup l'animal libère des cristaux de materia qui vous rapportent un peu d'argent. Une grille vous empêche d'aller vers la gauche mais comme le dit si bien Pey'j, la mine doit sûrement contenir le matériel nécessaire à votre progression. Continuez vers le chariot. Comme tout à l'heure, faites exploser la dynamite en vous servant de l'animal. Cela permet de baisser une passerelle. Avant de monter sur celle-ci, frappez les cristaux au mur pour gagner un peu d'argent. En haut de la plate-forme, vous remarquez des lucioles. Sortez votre appareil (**Lampyris Campestris**). Un monstre sort brusquement du plancher. Prenez-une photo souvenir (**Crochax Velox**) avant de le battre. Servez-vous de l'engrenage pour abaisser un conduit, puis poussez le chariot juste en dessous pour monter et continuez vers le boyau secondaire.

Cette section est remplie de plusieurs bestioles que vous pouvez bien sûr prendre en photo avant de les combattre (**Cyanea Urtica**, **Pelagia Pachydermis**). Une fois que ce sera plus calme, vous pourrez aussi prendre un cliché des tentacules sur le murs (**Alicia Splendens**). Continuez droit devant. Faites monter chaque personnage sur un interrupteur pour ouvrir la porte puis avancez. Vous retombez dans la mine, dans un local à outils plus précisément. Fouillez toutes les armoires pour trouver une pince qui sera bien utile Pey'j. Cette salle referme aussi un distributeur et un lecteur de Mdisk pour sauvegarder. Grâce à son nouvel outil, Pey'j pourra rapidement venir à bout de la grille qui vous retient prisonniers dans cette pièce. Suivez le couloir jusqu'à arriver sur un sol spongieux. Prenez une photo du sol

(**Spongus Gluanteus**). Au fond de la grotte, un mollusque sort furtivement de sa coquille. Il n'est cela dit pas assez rapide pour échapper à vos talents de photographe (**Helix Rupestris**). Remontez et grimpez dans le petit passage juste après le plan d'évacuation pour atteindre le boyau secondaire. Si le coeur vous en dit, vous pouvez encore battre les monstres sinon, prenez tout de suite à gauche et descendez jusqu'à la grille.

Avant de l'ouvrir, revenez jusqu'à l'entrée de la mine et avancez dans la salle inondée. Montez dans le tuyau pour déboucher sur une petite pièce où des créatures inoffensives ne demandent qu'à être photographiées (**Astacus Erectus**). Ramassez les objets qui traînent et faites ouvrir la grille à Pey'j. Suivez le conduit et descendez sur la plate-forme juste en dessous. Prenez l'**AP1** dans le distributeur puis sortez votre appareil photo. Il y a une grosse limace qui passe régulièrement sur le mur en face de vous. Prenez la photo au moment adéquat (**Papilio Pilosus**). Revenez maintenant jusqu'à la grille fermée et ouvrez-la. Prenez ce que vous voulez dans le distributeur juste derrière. Il y a notamment un **AP1**. Suivez la corniche en bois. Il vous faudra longer un petit morceau pour passer. Malheureusement, Pey'j ne peut vous suivre. A vous de trouver un moyen de le faire passer. Montez au niveau du chariot et poussez celui-ci au bout du rail. Revenez au niveau de la plante et en combinant l'attaque Turbo Jet de votre oncle et un bon coup de bâton, vous parviendrez à faire exploser la dynamite et à faire descendre une passerelle. Pey'j vous rejoint, mais il est suivi par trois crochax. Tuez tout ce beau monde puis revenez sur la passerelle. Entrez dans la petite grotte dans la paroi et prenez une photo de l'animal au fond (**Amoeba Polypodia**). Revenez et servez-vous du balancier et de la super attaque de Pey'j pour passer de l'autre côté de la grosse porte. Sauvegardez si vous le souhaitez, mais appuyez surtout sur l'interrupteur pour ouvrir la porte à votre oncle. Dans cette petite salle, montez sur la caisse dans le coin et donnez un coup de pied au disjoncteur pour couper les lumières. Un animal apparaîtra alors au plafond, à vous de le prendre en photo (**Planaria Rupestris**). Coupez ensuite le métal de la grille puis continuez votre chemin.

Dès votre arrivée, sortez votre appareil et shootez le coquillage qui flotte au loin (**Nautilus Fluoreus**). Avancez un peu. Jade marche alors sur un petit animal qui provoque l'arrivée de plus grosses bestioles. Vite, un petit cliché (**Palinurus Rupestris**) avant de se mettre au combat. Pendant la bataille, assurez-vous d'utiliser l'attaque de Pey'j pour envoyer un animal contre la plate-forme et ainsi la faire tomber. Vous pouvez aussi les envoyer contre les cristaux de materia pour gagner un peu d'argent. Montez sur la plate-forme où des cristaux et un lecteur Mdisk vous attendent puis utilisez l'engrenage pour abaissez la plate-forme. Montez sur celle-ci. Achetez ce que vous souhaitez dans le distributeur puis frayez-vous un chemin à travers les anémones. Pour la toute dernière, celle qui bloque le chemin, frappez-la à plusieurs reprises puis demandez à Pey'j de l'écraser complètement. La voie est libre pour arriver tout au fond de la grotte, là où on vous a demandé de prendre un cliché. Visez les deux monstres et appuyez sur le bouton au moment précis où les deux sont visibles à l'écran. Envoyez la photo à Castellac. Dès lors, les choses se gâtent. Les deux monstres n'étaient en réalité que les deux yeux d'un monstre plus gros ! Il va falloir passer à l'action. Mais avant, une petite photo de la bestiole s'impose (**Pterolimax Gigantea**). Lancez une attaque Turbo Boots avec Pey'j lorsque le monstre sort sa tête d'un trou, puis sans perdre une seconde, frappez-le avec le bâton de Jade. Recommencez cela plusieurs fois en tuant aussi les autres bestioles qui apparaissent. Au bout d'un moment, le gros monstre va se mettre à survoler la zone en crachant de la fumée toxique. Esquivez en courant puis attendez qu'il rentre dans son trou pour recommencer à le frapper (d'abord Pey'j puis Jade). Une fois mort, il lâchera la **perle 10**. Votre contact arrive et lève le voile sur cette mission et sur ce qui se trame sur Hillys. Il vous propose de rejoindre la résistance pour mettre un terme aux actions des sections Alpha. Prenez votre hovercraft et rendez-vous dans le quartier piéton de la cité.

Le groupe IRIS

Trouvez le quartier piéton de la ville. Dans les rues de la cité, vous pourrez prendre quelques photos des habitants, et notamment des espèces animales que vous ne possédez pas encore (**Walrus Sapiens**, **Aquilus Sapiens**). Les deux commerces ouverts vous permettent de faire quelques achats. Pensez surtout à prendre la **perle 14** à Nouri. La vendeuse propose aussi un **AP1**. N'hésitez pas à l'acheter et à le prêter à Pey'j qui en aura bien besoin. L'autre magasin vous propose de vous abonner à deux magazines. Acceptez si vous le voulez. Vous aurez alors régulièrement des mails d'information à lire. Trouvez enfin l'Akuda bar où vous attend votre contact pour entrer dans le réseau IRIS. Avant de le chercher, quelques photos s'imposent (**Taurus Sapiens**, **Charcharodon Sapiens**).

A l'Akuda Bar, parlez à Francis près de la table de jeu. Il vous propose de jouer contre lui. Il pariera sa perle fétiche. Si vous remportez la partie, la **perle 5** est à vous. Approchez-vous du groupe à la table. Remarquez que Rufus cache un code dès que vous arrivez. Essayez de le lire avant qu'il ne mette sa main dessus puis parlez-lui. Montez ensuite à

l'étage et entrez le code que vous avez mémorisé pour ouvrir la porte 2. Dans cette pièce, vous trouverez des Boost ainsi que la **perle 6**. Toujours à l'étage, parlez à "Belles Mirettes", votre contact. Il peut vous faire gagner un peu d'argent en jouant au bonneteau. Faites-le si vous êtes en manque de crédit, sinon donnez-lui directement le mot de passe d'IRIS. Il cache un ticket sous un bol puis mélange le tout. Ne quittez pas le bol des yeux pour ensuite pouvoir le montrer à Belles Mirettes. Il vous remet le code d'accès de la pièce 3. Entrez et plaquez-vous contre l'armoire. C'est en réalité un passage secret qui conduit tout droit au QG de IRIS. Ecoutez tout ce qui se dit lors de la réunion (on vous remet un city pass) puis parlez à vos trois nouveaux amis. Récupérez aussi le Mdisk (vous pouvez le lire ici) avant de repartir pour le quartier piéton.

Grâce à votre city pass, vous pouvez désormais passer outre les contrôles Alpha. Rendez-vous près de la boutique de Nouri puis montez vers la fontaine. Empruntez le passage sous l'enseigne lumineuse. Vous êtes alors dans la boutique de Ming Tzu. Remarquez son petit aquarium. Superbe poisson, non ? Ne résistez pas à la tentation de prendre une photo (**Koi Kumonryu**). Parlez à Ming Tzu de IRIS et suivez-le dans sa réserve. Il vous remet des Mdisks dans d'anciens bulletins d'information du groupe. Il vous propose également un abonnement pour recevoir les nouvelles directement par mail. Acceptez puisque cette offre est gratuite. Faites ensuite quelques courses dans la boutique. Il y a ici des objets très intéressants. Privilégiez la **perle 15**, le **détecteur de perles** et le **détecteur d'animaux**. Les autres objets sont également fort utiles, aussi je vous conseille de retourner à l'Akuda Bar pour jouer avec Francis ou Belles Mirettes afin de vous refaire une santé financière et acheter tout ce que Ming-Tzu a à vendre (Super attaque renforcée, **AP1**, impulseur-méca). Vous pouvez aussi aller faire quelques courses pour gagner de l'argent.

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

Le passage qui mène à la fabrique est gardé par une machine. Peut-être que Mammago pourra vous aider à trouver une solution pour le passer. Les rhinocéros garagistes ont bien un objet qui pourra vous être utile : le canon neutralisant, il coûte 5 perles. Prenez-le et sortez du garage. Vous devez subir une autre attaque DomZ. Pas de panique, il s'agit juste d'éviter les tirs ennemis. C'est un peu long, mais pas bien méchant.

Notez que vous pouvez faire quelques missions annexes avant de vous rendre à la fabrique. Les courses, les deux premières grottes de pillards ou l'antre des Vorax sont tout indiquées maintenant.

Tirez sur la machine qui garde l'entrée de la fabrique et accostez. Montez sur les tuyaux. Des monstres volent dans le coin. Vous pouvez photographier ceux que vous n'avez pas encore pris (**Vorax Nocturnus**). Combattez ces trois créatures puis montez vers le gros cadran rouge. Vous recevez alors un mail vous rappelant que le gouverneur peut vous aider à franchir la porte verrouillée. Prenez une photo du signal crypté et envoyez-la au gouverneur qui vous donne le code par mail. Entrez ce code pour déverrouiller la porte. Une grille vous barre la route. Pey'j pourra couper le bas et il suffira que Jade donne un grand coup de pied pour la faire sauter. Quelques gros rats traînent dans le coin. L'un d'eux serait du plus bel effet dans votre collection de photos (**Rattus Giganteus**). Franchissez les quelques lasers rouges puis désactivez-les avec l'interrupteur afin que votre oncle puisse vous rejoindre. Poussez la grosse caisse en travers du laser bleu, ce qui vous donne un moyen de passer.

Vous arrivez dans une grande pièce : la salle de l'ascenseur. Votre but sera justement de réparer le vieil ascenseur pour atteindre les étages supérieurs de la fabrique. Demandez à Pey'j de jeter un oeil aux mécanismes. Descendez vers le laboratoire. Laissez le bouton du monte-charge tranquille et contournez simplement la pièce. Un second interrupteur vous attend. Appuyez et continuez vers le laboratoire. Poussez un gros tube de part et d'autre de la barrière électrique pour ouvrir le passage. Dans le labo, fouillez le placard, vous trouverez la **perle 19**. Sortez votre appareil et zoomez sur le nez de la vache morte. Il y a un petit ver qui sort de la narine, ce serait trop bête de le rater (**Aedes Raymanis**). Retournez maintenant au monte-charge. Appelez-le avec l'interrupteur. Les portes s'ouvrent et de nombreuses araignées (mécaniques, pas de photo à prendre donc) vous foncent dessus. Tuez-les toutes sans exception. La voie est maintenant libre. Faites entrer Jade dans le monte-charge. Pey'j s'occupera d'appuyer sur le bouton. La jeune fille doit continuer seule pendant un moment. Un robot surgit derrière votre dos, contournez-le et envoyez-le contre la barrière électrique. C'est le seul moyen de le détruire, et de vous ouvrir la voie aussi. Vous êtes pris au piège dans la pièce suivante, mais, maigre consolation, vous venez de retrouver Double H. Il est en situation plus qu'inconfortable puisque soumis à un traitement DomZ. Prenez une photo de lui et envoyez-la à IRIS. Prenez une autre photo, mais de l'armoire

cette fois, et le gouverneur vous enverra le code qui permet de l'ouvrir. Vous trouverez à l'intérieur un lanceur de Gyrodisk. Ce gant permet de lancer des petits disques, très utiles pour la suite de l'aventure. Ne perdez pas de temps et essayez immédiatement votre arme sur le DomZ au-dessus de Double H. Trois coups devraient suffire à lui faire lâcher prise sur votre nouvel ami. N'oubliez pas de récupérer la **perle 21**, ce serait dommage de partir sans elle. Déclenchez l'action spéciale de Double H. Vous avez maintenant un moyen de sortir. Longez les tuyaux et allez sauvegarder sans vous soucier de Double H. Continuez par le petit chemin. Vous retombez dans la salle de l'ascenseur. C'est à ce moment que le faucheur décide de se montrer ! Vous pouvez prendre une photo de lui immédiatement ou attendre qu'il soit mort (**Cyclopeus Palustris**). Le combat n'est pas bien compliqué, mais il demande un peu d'adresse. D'abord frappez-le plusieurs fois pour le faire fuir en hauteur. Evitez ses salves de tirs puis attendez qu'il redescende. Visez son oeil avec votre gant puis retournez le frapper. Vous devez recommencer cela plusieurs fois jusqu'à ce que le monstre ne daigne plus redescendre. A ce moment, lancez un Gyrodisk sur lui pour le déloger et frappez-le un dernier coup. Voilà, c'est long, mais pas difficile. Pour récupérer la **perle 22**, retournez à l'entrée de la fabrique, sautez dans l'hovercraft et allez la prendre dans le bassin. Vous pourrez aussi prendre un cliché du faucheur à ce moment-là si ce n'est pas déjà fait.
Remontez à la salle de l'ascenseur puis descendez au local électrique.

Faites gaffe aux câbles qui se balancent et qui déchargent pas mal d'électricité. Photographiez le plan des lieux dans la petite pièce avec le distributeur. Levez les yeux et tirez sur le ventilateur pour le faire pivoter de 180°. Cela permettra d'alimenter l'interrupteur en courant. Appuyez dessus et entrez dans la grande pièce. Faites le tour de la salle. Approchez-vous de la clé spéciale. Le robot qui la portait se réveille et vous attaque. Envoyez-le jouer avec la barrière électrique tout prêt et ramassez la clé triangulaire qu'il laisse tomber. Prenez l'**AP1** dans le petit renfoncement puis revenez vers l'interrupteur marqué d'un triangle. Plusieurs robots de défense sortent de leur cagibi. Explosez-les tous. Les attaques jet boots de Pey'j sont vivement recommandées. Appuyez enfin sur l'interrupteur et récupérez le fusible rapidement avant que le courant ne se remette en place. Remontez à la salle de l'ascenseur. Posez le fusible à droite de l'ascenseur. Plus qu'à lui donner un peu de jus et il devrait fonctionner. Tirez juste au-dessus du câble électrique pour le faire tomber et voilà ! Vous avez du courant. Montez dans l'ascenseur pour atteindre le hall supérieur.

Deux interrupteurs contrôlent l'ouverture de la porte. Demandez à Pey'j d'appuyer sur l'un tandis que vous appuyez sur l'autre. Vous devez agir en même temps pour passer. Plusieurs monstres DomZ vous agressent. Avant de les tuer, essayez de trouver le temps de les prendre en photo.(**Sarcophagus Domzii**). Escaladez les machineries et donnez un grand coup de pied dans la grille. Vous débouchez dans la salle de vérification aux rayons X. Traversez la première passerelle. Arrêtez-vous au centre de la seconde, au niveau du conduit dans lequel un animal s'enfuit. Sautez sur la passerelle plus bas, éloignez-vous puis revenez doucement sur vos pas pour prendre l'animal en photo (**Rattus Albus**). Remontez au-dessus du conduit et continuez votre chemin dans le tuyaux. Vous arrivez à l'embarquement mais impossible d'aller plus loin. Revenez donc sur vos pas. Vous entendez Pey'j qui semble avoir des ennuis. Malheureusement, vous arrivez trop tard, votre oncle est emmené par les sections Alpha. Ramassez les **AP1** qui traînent avant de pousser la grande caisse contre la porte. A travers l'ouverture, visez l'interrupteur. Profitez du lecteur de Mdisk juste ici pour lire le disque que Pey'j vous a remis un peu plus tôt. Vous pouvez aussi sauvegarder, tiens. Défoncez la grille, baissez-vous et infiltrez-vous dans le conduit.

Vous verrez bientôt Double H qui vous parlera un peu. Continuez dans le conduit jusqu'à la fin en ne vous souciant que des rats. Plaquez-vous contre le mur pour passer. Sortez votre appareil photo. Une image du panneau d'affichage serait parfaite pour votre reportage. Prenez le cliché lorsque vous verrez des schémas de squelettes. Accroupissez-vous derrière le muret. Toujours accroupie, faites passer Jade dans le dos des gardes jusqu'à la zone suivante. Restez accroupie et longez le muret de la prochaine pièce. Attendez que le garde derrière tourne le regard pour avancer jusqu'à la porte. Suivez le couloir et attendez au coin d'un mur lorsque vous verrez un garde patrouiller. Lorsqu'il aura le dos tourné, suivez-le discrètement et donnez un grand coup de pied dans le réservoir qu'il porte sur le dos. Recommencez pour l'éliminer. Continuez jusqu'à ce que vous puissiez voir Double H. Visez un à un les trois interrupteurs situés sous les flammes pour faire avancer votre compagnon. Demandez-lui ensuite d'appuyer sur le bouton pour arrêter un court instant les rayons laser rouges. Courez pour passer. Utilisez la clé triangulaire pour désactiver définitivement les lasers. Dans la prochaine section, le garde ne se retourne jamais. Grimpez alors sur la structure et tombez dans son dos pour l'avoir. Avancez encore. Cette zone comporte de grands lasers bleus sur la gauche. Accroupissez-vous le long du muret de droite et patientez jusqu'à ce que le garde en regarde pas dans votre direction pour passer. Ne le frappez surtout pas, cela pourrait alerter son compagnon caché au fond. Vous arriverez alors à la salle de vérification aux rayons X. Utilisez la carte triangulaire si vous le souhaitez. Les lasers s'éteignent et vous donnent accès au lecteur Mdisk

précédent.

Dans la salle de vérification, profitez des caisses pour passer sans vous faire voir du garde. Faites attention, car les caisses ont tendance à s'arrêter par moment. Faufilez-vous dans le débarras sur la droite. Tuez tous les rats puis allez vers le distributeur à droite. Achetez ce que vous souhaitez. Dans cette salle, il y a aussi une armoire.
Ouvrez-la. Elle ne contient que quelques miettes de Starkos. Déposez alors un autre Starkos et dégainez votre appareil photo. De petits insectes vont venir s'emparer de la nourriture. Prenez vite une photo avant qu'ils ne disparaissent (**Blabera Gregaria**), sinon, vous êtes bon pour remettre à manger dans l'armoire. Grimpez les caisses au fond pour arriver dans la cuve à nutrilles. Appuyez sur le bouton à droite de la cuve puis faites le tour par la gauche pendant que le garde va vérifier ce qu'il se passe. Si vous voulez frapper le garde, ne vous gênez surtout pas. Cependant, sachez qu'il faudra arriver discrètement dans son dos pour l'avoir. Dans la pièce suivante, vous pourrez prendre une photo des petites araignées au sol (**Arachnis Viridis**). Fouillez l'armoire. Vous trouvez les chaussures de Pey'j. Conservez-les bien à l'abri dans votre inventaire, elles seront très utiles plus tard dans le jeu. Prenez également le Starkos dans l'armoire et le Mdisk Caméra de surveillance dans la machine à côté. Deux robots surgissent dans l'autre partie de la pièce. Envoyez chacun d'eux contre une barrière électrique. Vous avez maintenant le choix entre deux chemins. Prenez le couloir en face de l'armoire. Il mène tout droit au local informatique où vous pourrez récupérer un nouveau Mdisk sur l'armée hillyenne et sauvegarder. Revenez sur vos pas et prenez le second passage qui mène vers la zone intitulée Acheminement.

A droite, un chemin est condamné par des lasers, à gauche, il vous faut une carte carrée pour entrer. Continuez donc tout droit. Evitez les rayons bleus pour avancer. La porte au bout de la passerelle est fermée, le bouton permet de l'ouvrir pour un court instant, mais il active aussi des lasers. Appuyez et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Passez les lasers bleus après la porte puis accroupissez-vous derrière le premier muret. Attendez que le garde plus haut détourne le regard pour rejoindre le second mur, puis le petit passage. Traversez ce petit tunnel et tuez les rats de l'autre côté. Montez ensuite dès que vous le pourrez, dès que le garde ne vous verra pas en fait puis allez lui régler son compte quand vous le pouvez. Utilisez le faisceau bleu pour atteindre l'étage supérieur. Cachez-vous derrière l'abri à droite. Deux gardes patrouillent autour d'une caisse. Accroupie, suivez l'un d'eux sans vous faire voir de l'autre et rejoignez la porte au fond à droite. Le passage qui suit est assez délicat. Trois gardes sont dans la grande salle, et il va falloir les faire exploser pour passer. Baissez-vous et profitez de la caisse pour rejoindre la première ouverture à droite. Dans le conduit, avancez jusqu'à la seconde ouverture et lancez un disque sur le réservoir du garde juste au-dessus. Cela devrait attirer le second ennemi par là. Courez au fond du conduit, montez et allez frappez la bonbonne de ce second garde avant qu'il n'ait eu le temps de réparer celle de son collègue. Frapper une seconde fois les deux gardes pour les éliminer. Vous n'avez pas vraiment besoin de tuer le troisième garde, mais si vous voulez le faire, il vous faudra l'attirer dans le coin avec un gyrodisk puis le tuer comme ses deux copains. Lorsque la voie sera libre, suspendez-vous à la caisse et laissez-vous transporter jusqu'au tapis roulant.

Evitez les lasers et autres douceurs électriques puis arrêtez-vous sur la plate-forme à gauche. Plaquez-vous au mur sous le vitrage et traversez la petite corniche. Vous notez au passage le visage complètement détruit de la section Alpha. Vous prendrez une photo plus tard. Tirez sur l'interrupteur en hauteur et montez sur la plate-forme qui s'avance. Tirez une seconde fois pour atteindre l'autre côté. N'oubliez pas de vous baisser pour éviter la barrière électrique. Un garde isolé vous attend dans la salle suivante. Il n'est pas dur à avoir, il suffit d'arriver dans son dos, comme toujours. Evitez les rayons bleus en passant en-dessous certains et en sautant par dessus d'autres puis allez parler à Double H un peu plus loin. Prenez maintenant la photo de la section Alpha défigurée. Cela bouclera votre reportage. Continuez par le tunnel sur la gauche mais n'avancez pas trop vite pour ne pas risquer de vous faire voir. Baissez-vous et observez les deux gardes qui font leur ronde. Suivez-les et passez entre eux lorsqu'ils se séparent. Puisqu'il est seul à patrouiller, le garde suivant peut facilement être mis hors d'état de nuire. Vous arrivez bientôt sur une rampe qui descend. Suivez-la et cachez-vous derrière une caisse pour ne pas vous faire repérer. Au moment opportun, passez dans le dos du garde immobile pour allez vers le container, et lorsque le second garde sera passé, ouvrez le container. Vous trouvez la clé carrée.
Repassez dans le dos du garde et désactivez les lasers avec la clé que vous venez de trouver. Vous êtes de retour dans l'acheminement. Cette fois, vous possédez la clé pour ouvrir la porte. Faites-le et continuez par là jusqu'aux rayons X. Désactivez les lasers et passez derrière le garde. Le gouverneur pourra vous aider à décrypter le code de la porte à condition que vous lui envoyez une photo. Entrez le bon code. Vous voici à l'embarquement. Sortez votre appareil photo et zoomez sur la section Alpha qui supervise les opérations. Une cinématique se déclenche puis c'est l'affrontement contre une grosse machine contrôlée par un DomZ. Frappez l'un des pieds. Double H arrive à la

rescousse ! Pour battre ce montre, la tactique est simple : le faire tomber et frapper la perle en son centre. Déclenchez une attaque spéciale de Double H et frappez simultanément l'autre pied. Le monstre trébuche et la boîte centrale s'ouvre vous autorisant à tirer sur la perle. Recommencez cela plusieurs fois en évitant toujours les lasers de la machine. Vous gagnerez bientôt la **perle 20**. Sortez par l'unique chemin accessible. Dans le couloir vous trouverez un **AP1**. Profitez de l'occasion pour répartir vos AP1 comme bon vous semble entre Double H et Jade car à partir de maintenant, HH remplace votre oncle. Appelez l'ascenseur avec la carte triangulaire puis sautez à l'étage du dessous lorsque Double H vous le dit.

Pour vous éviter un aller-retour, Je vous conseille de vous rendre directement au local technique. Il vous faudra battre une nouvelle fois les robots. Récupérez le fusil derrière la grosse machine au centre de la pièce puis remontez et dirigez-vous vers l'entrée de la fabrique. De nouvelles créatures vous attendent. Tuez-les puis demandez à Double H de défoncer la grille. Servez-vous dans le distributeur de ce qui vous intéresse. Placez le fusible dans la machine (si vous n'avez pas de fusible, partez donc en prendre un dans le local électrique). A ce moment précis, Double H commence à se sentir mal. Vous devez le ramener d'urgence à l'Akuda Bar pour qu'il se fasse soigner par les membres d'IRIS. (Pensez à prendre la perle du faucheur dans le bassin si ce n'est pas déjà fait. Pensez aussi à photographier le monstre si vous n'avez pas réussi à le faire pendant le combat).

Retour d'urgence à IRIS

Foncez sans perdre une seconde à l'Akuda Bar. Ne distancez pas Double H, le pauvre ne voit plus rien et il a du mal à vous suivre. Arrivé dans le repaire rebelle, vous gagnez les **perles 23, 24, 25, 26, 27** en récompense. Retournez voir Nouri, elle peut vous vendre la **perle 46**, tandis que Ming-Tzu à la **perle 47** en stock. Profitez que vous soyez dans le quartier piéton pour faire quelques missions annexes (La remise, Quartiers Alpha, Entrepôts Alpha). Vous pouvez aussi visiter l'entrepôt des sections Alpha à l'extérieur de la ville.

En route pour les abattoirs

Rendez-vous chez Mammago qui vous vendra un kit de saut pour à peine 15 perles. C'est une affaire, il ne faut pas hésiter. Munie de cet accessoire, votre hovercraft peut désormais sauter par-dessus les barrières qui délimitent les eaux territoriales d'Hillys. Vous avez maintenant accès à d'autres missions annexes si vous le souhaitez (la perle du centre ville, les grottes de pillards 3 et 4, courses 3 et 4). Vous pouvez aussi photographier plusieurs nouveaux animaux maintenant : la baleine à l'est de l'îlot noir (**Megaptera Purpurea**), celle qui nage près de la grotte des pillards 4(**Megaptera Borealis**) (au sud-ouest de la carte) et l'animal volant qui flotte dans les airs (**Manta Magnificens**). Même si vous ne voulez pas participer aux courses, vous êtes obligé de vous inscrire dans la 3ème pour accéder aux abattoirs. Juste après le premier accélérateur de la piste, il y a en effet un tunnel sur la gauche (protégé par des barrières facilement contournables) un tunnel qui donne accès aux abattoirs de la ville. Suivez le pont dévasté en évitant les flammes et les lasers de l'araignée géante. Vous arrivez aux quartiers des abattoirs. La zone est surveillée par un robot Alpha. Restez à l'écart de son spot de lumière et tout ira bien. Vous pouvez photographier l'anguille qui se traîne dans l'eau (**Anguilla Bifida**). Avec vos tirs, poussez la caisse métallique dans la grotte. Evitez la grande mine rouge puis envoyez la caisse contre l'autre mine tout au bout. Le chemin est libre, vous pouvez continuer. Faites attention aux petites mines. Celles-ci peuvent être détruites à coup de canon, mais comme elles réapparaissent presque aussitôt, dépêchez-vous de passer. Accostez devant le distributeur. Achetez ce qui vous intéresse. Approchez-vous de la grande porte. Vous êtes attaqué par de nombreux monstres DomZ. Tuez-les puis écartez les portes suffisamment pour que l'hovercraft puisse passer. Montez dans l'hovercraft et continuez alors votre chemin vers les douves.

Faites attention aux lasers (les caisses peuvent être très utiles pour vous protéger). Dans le couloir suivant, une grande soufflerie vous projette droit sur des mines. Mettez les gaz pour éviter ce piège. Lorsque vous serez plus tranquille, tirez sur les mines pour vous frayer un passage. Montez en suivant la rampe, luttez contre les souffleries et traversez les bassins où flottent d'autres mines. Dans le second bassin, passez dans le petit tunnel juste entre les deux ventilateurs. Ce tunnel est bien entendu lui aussi truffé de mines. Vos tirs permettront de faire le ménage. Vous arrivez dans une petite salle d'où partent trois tunnels. L'un d'eux ramène directement à l'entrée des courses 3 et 4, un autre conduit à la corniche supérieure, le dernier est gardé par de grosses mines. Vous remarquez qu'une caisse métallique flotte (?) à vos côtés. Elle ne sera pas suffisante pour faire exploser toutes les mines. Montez donc sur la corniche et faites tomber les deux autres caisses (pour atteindre la seconde, vous devez longe la corniche). Poussez une à une les trois caisses contre les grosses mines. Tirez sur les plus petites. La voie est libre ! Vous voilà enfin à l'entrée des abattoirs.

Le funiculaire

Dans un coin du tunnel, vous pourrez photographier une créature ressemblant un peu à une raie (**Trilobites Saltans**). Accostez et tirez un gyrodisk sur l'interrupteur de la salle de contrôle en hauteur. La grille s'ouvre. Vous êtes maintenant à la salle de surveillance. Accostez devant la grille. Suivez le gros tuyau de canalisation. Double H restera en arrière. En haut, vous êtes repéré par un robot de défense. Laissez-le tirer sa salve de lasers puis visez-le pour le détruire à coups de gyrodisk. Dans la petite fosse, vous remarquez deux lasers qui tournent sur eux-mêmes et des genres de larves qui se promènent par là. Prenez une photo (**Macropodia Omnivora**). Placez-vous près de la grille et regardez droit devant-vous vers le gros engrenage qui tourne. Entre deux de ses dents, vous apercevez un interrupteur. Tirez pour soulever la grande grille. Dépêchez-vous de rejoindre votre hovercraft et de passer avant qu'elle ne se referme. Accostez juste derrière puis remontez, avec Double H cette fois, près des lasers. Escaladez la tuyauterie jusqu'à arriver sur la grande grille. Demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour vous faire monter. Pendant l'ascension, traversez complètement la grille. Vous verrez un étroit tunnel dans lequel vous pouvez vous faufiler. Il débouche dans une petite salle d'aération infestée de rats. Tuez-les puis tirez sur l'interrupteur au-dessus des flammes. Vous trouverez alors dans le coin, un petit animal tout rouge que vous pouvez prendre en photo (**Ignis Ignifera**). Revenez à la grille. Double H s'occupera de la faire monter. Courez alors droit devant pour atteindre un conduit d'aération (il faut impérativement que la grille soit montée pour que vous puissiez l'atteindre. Vous arrivez dans une zone appelé "Accès au funiculaire". Battez-vous contre le robot de sécurité et envoyez-le jouer avec la barrière électrique. Suivez le couloir que vous venez de libéré. Fouillez l'armoire pour déceler un impulseur méca et continuez. Vous trouverez un plan sur le mur. Photographiez-le pour le garder en mémoire. Vous retomberez sur la salle de surveillance où Double H vous attend toujours. Baissez-vous et passez sous les lasers. Les super attaques de votre copain pourront aisément venir à bout des machines. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la salle du plan. Poussez la caisse sous le conduit et grimpez. Un peu plus loin, une grille vous bloque le passage. Double H pourra la défoncer. Un garde vous repère alors. Le combat ne traîne pas puisqu'il vous suffit de frapper deux fois la bonbonne dans le dos de l'ennemi. Dans la salle suivant, notez les petites bulles qui sortent du sol. Il s'agit en fait d'un animal. Si vous vous approchez, il ira se cacher dans les débris. Pour l'en déloger, vous devez tirer un gyrodisk. Très rapide, l'animal ira vite se réfugier dans les autres débris. Recommencez et il reviendra là où il était. Le but pour vous est de le photographier pendant qu'il court. Soyez très rapide et vous pourrez l'avoir. Petit conseil : placez-vous près d'un tas de débris pour augmenter vos chances de le cadrer (**Timorea Saponifera**). Appelez le funiculaire et montez à bord. La navette vous conduit à la salle centrale. En face du distributeur, il y a un bouton. Laissez à Double H le soin d'appuyer dessus pendant que vous sortirez votre appareil photo pour prendre l'animal phosphorescent qui sort de la machine (**Amoeba Saltans**). Trois robots apparaissent dans la salle suivante. Servez-vous en pour détruire les trois barrières électriques. Si vous avez besoin de plus de robots, appuyez sur le bouton au mur. L'un des robots laisse tomber une clé triangulaire. Ramassez-la et confiez-la à Double H. Prenez aussi la **perle 52**. Ouvrez la porte en utilisant simultanément les deux clés triangulaires. Le couloir que vous devez traverser est rempli de lasers. Profitez de ce que Double H résiste à ce genre de choses pour l'envoyer appuyer sur les boutons et les désactiver. Il ne vous restera qu'à éviter les bleus. Avancez rapidement, les lasers réapparaissent assez rapidement. La dernière salle est gardée par deux sections Alpha. Mettez-vous dans le dos de la seconde. Déclenchez une super action avec Double H et frappez en même temps la bonbonne de votre sentinelle. Les deux gardes mis hors d'état de nuire, il ne vous reste plus qu'à prendre la photo de reportage. Cadrez les êtres humains torturés et envoyez la photo à IRIS. Fouillez les armoires avant de revenir au funiculaire puis à la salle de surveillance. Rejoignez votre Hovercraft. Prenez le tunnel à gauche, vers les douves.

L'aile nord

Repérez le squelette d'animal près de la salle centrale. Servez-vous de lui comme d'une rampe pour atteindre l'entrée de l'aile nord. Accostez. Le chemin se sépare en deux. A droite des lasers barrent la route, à gauche, Double H ne pourra pas vous suivre. Prenez tout de même à gauche. Glissez-vous derrière le tuyau pour passer. Vous pouvez voir un garde plus loin. Il est debout sur une plate-forme. Tirez sur le bouton à sa gauche pour appeler cette plate-forme. Les lasers en travers de la pièce font tomber le garde. Montez à votre tour sur la plate-forme et tirez de nouveau sur le bouton. Faites attention aux lasers pendant la traversée. Le sol de la salle suivante est couvert de brume. Baissez-vous et profitez de cette cachette naturelle pour avancer. Attendez que les gardes ne vous voient pas pour franchir les obstacles surélevés. Dans le couloir suivant, flanquez un grand coup de pied sur le disjoncteur et courez récupérer le fusible au bout du passage rempli de lasers. Placez ce fusible devant l'ascenseur et montez. Comme toujours, servez-vous des robots de sécurité pour détruire les barrières électriques. Baissez-vous et entrez dans ce qui ressemble un peu à un foyer de cheminée (au nord de la salle sur le plan). Attendez que le spot du robot soit passé vers la gauche pour vous faufiler discrètement dans le dos des gardes. Faites attention aux mines par terre. Vous arrivez dans une toute petite salle où vous pouvez récupérer un **AP1**. Sortez de là en suivant cette fois le spot au lieu de le

devancer.

Le couloir se sépare en deux mais comme des lasers bloquent le passage à gauche, prenez à droite. Faites attention aux mines et notez le départ des navettes à travers la grande baie vitrée.
Cachez-vous derrière le muret dans la salle juste après. Suivez le garde qui arrive tout près de vous. Lorsqu'il arrive presque au bout de la pièce, cachez-vous contre le mur juste à droite, laissez-le passer devant-vous et faufilez-vous dans la petite ouverture. Dans ce recoin, il y a un distributeur mais surtout la **perle 70** à récupérer. Désactivez les lasers et sortez par là. Repassez devant la baie vitrée et cachez-vous encore derrière le muret. Suivez de loin le premier garde puis, au lieu de rester cacher derrière le mur de droite, suivez le second pour sortir par la porte. Continuez vers la droite. Vous arrivez dans une salle avec des longs faisceaux bleus et une caisse. Il y a aussi un lecteur de Mdisk dans le coin. Poussez la caisse pour dégager le passage. Donner un coup de pied au disjoncteur et faufilez-vous vite dans le trou. Faites le tour de la machine en évitant les mines, sautez au-dessus des lasers bleus et récupérez le fusible avant que le courant ne revienne. Ressortez par le trou et utilisez l'ascenseur au bout du couloir pour descendre. Avancez en restant cachée dans l'ombre. Montez sur la passerelle tout en évitant les mines et frappez le garde qui vous attend en haut. Dans la salle derrière lui se trouve un **AP1**. Redescendez la petite rampe minée et tournez à gauche. Restez près du muret pour observer le garde. Lorsqu'il s'arrête sur la plate-forme, tirez sur l'interrupteur derrière lui pour vous en débarrasser. Montez sur cette même plate-forme, tirez sur le bouton et baissez-vous. Vous pouvez continuer. Deux gardes font les cents pas, un troisième reste immobile dans un coin. Attendez que ce dernier détourne le regard et que les deux autres ne puissent vous voir pour avancer. Contournez ces gardes tranquillement et vous passerez sans problème. Placez le fusible à l'endroit prévu à cet effet et la porte s'ouvrira vous permettant de rejoindre Double H. Continuez droit vers la salle centrale. Débarrassez-vous des trois gardes qui surveillent cette zone. Occupez-vous d'abord des deux sur la gauche. Comme tout à l'heure, déclenchez une attaque spéciale et frappez en même temps. Le troisième ne pose aucun souci particulier. Vous êtes maintenant tranquille pour prendre une autre photo de mission. Revenez aux lasers rouges, désactivez-les et rejoignez votre hovercraft dans les douves.

L'aile est
Allez tout au bout des douves en évitant les lumières des droïdes. Poussez les caisses métalliques droit sur les grosses mines pour les détruire puis tirez sur les petits tout en avançant. Accostez. Demandez à Double H de déclencher sa super attaque devant la grille. Il frappera en même temps le garde de l'autre côté. Allez le frapper à votre tour en contournant les lasers. Vous pouvez sauvegarder si vous le souhaitez. Pour cela, il faut d'abord frapper le disjoncteur. Double H le frappera une seconde fois pour vous laisser sortir. Montez sur la machine et ouvrez la grille. Le passage vous conduit vers un autre couloir. Restez bien dans l'ombre et attendez que le garde se retourne pour aller vous cacher derrière la petite machine. De là, tirez sur sa réserve et allez le frapper. Appuyez sur le bouton. La porte s'ouvre mais commence à se refermer tout doucement. Ne perdez donc pas de temps pour continuer.

Prenez les deux boosts dans le container et avancez dans le seul passage ouvert. Vous êtes sur une passerelle au dessus d'une salle regroupant trois gardes. Lorsque le premier à le dos tourné, suspendez-vous et avancez cachée derrière les caisses. Restez accroupie et longez la canalisation qui descend. Là, il va falloir la jouer fine. Evitez le regard des deux gardes et faites prudemment le tour des réservoirs jusqu'aux caisses. Attendez que le dernier garde vous tourne le dos pour sortir discrètement de la pièce. Montez avec l'ascenseur bleu. Faites le tour de la salle sans vous faire voir par les deux sentinelles. Vous trouverez juste après la **perle 48**. Cachez-vous dans la salle suivante. Attendez le moment opportun pour passer dans le dos du garde. Ne l'attaquez pas, ses camarades risqueraient d'arriver pour le défendre. Désactivez les lasers. Vous voilà revenue dans la salle de l'ascenseur bleu. Dans la zone en face de l'ascenseur, poussez la grande caisse sur le monte charge puis appuyez sur le bouton triangulaire. Vous descendez. Frappez le disjoncteur pour récupérer le fusible juste à côté. Comme il n'y a plus de courant, le monte charge ne pourra vous ramenez en haut. Grimpez sur la caisse pour remonter. Posez le fusible tout au bout de la pièce. Cela permet d'alimenter l'interrupteur. Appuyez sur le bouton et passez sous la porte qui se soulève.

Vous êtes dans une zone de triage de caisses. Agrippez-vous à l'une des caisses et lâchez prise juste avant que la pince ne vous dépose sur le tapis roulant.
Rampez dans le passage sur la gauche. Vous trouverez un **AP1** dans le container. Appuyez sur le bouton triangulaire pour désactiver les lasers rouges et revenez à la salle de triage. Sortez par la porte sur votre droite. Marchez jusqu'à la barrière électrique que vous pouvez désactiver d'un grand coup pied dans le disjoncteur. Laissez-vous tomber. Vous retrouvez Double H en bas. Slalomez entre les mines. Des monstres vous attaquent dans la prochaine salle. Tuez-les rapidement. Commencez à grimper sur les tuyaux. Vous ne pourrez pas atteindre le haut car une barrière électrique

vous empêche de passer. Demandez à Double H de l'éteindre et montez. La prochaine salle est gardée par trois sections Alpha. Deux d'entre elles restent immobiles, la troisième fait les cents pas. Suivez celle-là dès que vous le pouvez et cachez-vous dans le recoin d'ombre sur la gauche. Lorsqu'elle sera repassée devant vous, continuez votre progression jusqu'à la salle centrale. Tirez dans le dos du premier garde pour le faire tomber puis désactivez le laser avant de continuer. Achetez quelques starkos dans le distributeur au cas où puis attendez que le garde suivant tourne le dos pour le faire tomber, lui aussi. Continuez encore un peu, vous touchez au but. Deux gardes surveillent la zone. Restez debout près de la fente dans le mur et visez le garde de droite quand il sera de dos. Attendez que son collègue vienne lui porter secours pour l'avoir lui aussi. Sortez de votre planque et achevez les deux gardes. Si vous avez besoin d'un peu de sous, vous pouvez passer sous la tuyauterie et récupérer quelques cristaux, sinon, prenez tout de suite la photo qu'il vous manque. Il s'agit de cadrer les sarcophages DomZ. Le reportage peut maintenant être publié. Prenez le fusible et placez-le juste à côté des lasers rouges. Appuyez sur le bouton et passez dans la petite ouverture. Désactivez les autres lasers puis actionnez une plate-forme avec votre clé carrée. Rejoignez votre hovercraft dans les douves puis dirigez-vous vers l'entrée des abattoirs qui devient pour vous une sortie. La grande grille ne bougera pas. Passez donc par le petit tunnel à sa gauche. Foncez sur la grille pour la faire tomber et sortez. Accostez près de l'autre grande grille. Prenez une photo du cryptage holographique afin que le gouverneur puisse vous fournir le code. Entrez ce code et fuyez. Dans la salle avec plusieurs tunnels, prenez celui qui est éclairé, il vous conduira tout droit à l'entrée des courses 3 et 4. Sortez de là aussi.

Le point avec IRIS

Dès votre retour sur les eaux d'Hillys, une nouvelle attaque DomZ est lancée. Suivez et canardez le grand serpent de l'espace pour le détruire rapidement. Il vous fera gagner la **perle 50**. Rendez-vous au quartier piéton et plus précisément à l'Akuda Bar où vous attendent tous vos amis d'IRIS. Vous rencontrez le gouverneur qui vous remet la clé étoile. Pendant la réunion, le chef du groupe vous contacte par radio, vous reconnaissez cette voix, il s'agit de Pey'j, votre oncle ! Il est donc toujours vivant. Il dit être retenu captif sur la lune et que vous pouvez utiliser son vaisseau pour venir le libérer. Parlez à tout le monde et récupérez toutes les **perles 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64** gracieusement offertes par la population hillyenne. Vous pouvez sortir du repaire. Vous avez dû recevoir un mail de Francis qui vous propose de rejouer aux palets contre lui pour gagner une perle. Battez-le à son jeu et il vous donnera la **perle 45**. Vous pouvez flâner un peu en ville avant de poursuivre. Allez prendre les nouveaux exemplaires du journal d'IRIS (Mdisk 11 et 12) chez Ming-Tzu.

QG des sections Alpha

Tout près de la boutique de Ming-Tzu se trouve une barrière contrôlée par une clé étoile. L'occasion est trop belle pour ne pas tenter quelque chose. Ouvrez la barrière et infiltrez-vous dans le QG des sections Alpha. Vous ne pourrez y aller que toute seule puisque Double H devra rester en arrière et appuyer sur le bouton de l'ascenseur. Cette zone est infestée de gardes, ne faites rien qui pourrait attirer l'attention sur vous. Marchez toujours doucement et prudemment. Passez d'abord sous le pont puis longez le mur jusqu'au bout. Montez à l'échelle et cachez-vous derrière le mur. Suivez le garde qui fait sa ronde. Planquez-vous dans l'ombre à droite pour le laisser faire demi-tour puis allez grimper de deux niveaux. Attendez que les gardes passent pour avancer. Retez sous les tuyaux pour ne pas vous faire voir. Au bout, montez encore d'un niveau, longez le mur et sautez sur le toit d'en face. Plaquez-vous au coin du mur et observez. Deux gardes sont tout près de vous. L'un d'eux fait un tour. Dès qu'il ne regarde pas, allez vite vous agripper à la corniche devant lui. Attendez encore un peu. Quand il regarde au fond de l'écran, montez et passez à la droite des deux gardes. Grimpez sur la benne à ordures, puis sur la corniche qui longe le mur. Suivez-la en faisant attention aux fenêtres : avancez quand il n'y a aucun garde de l'autre côté. Continuez comme ça jusqu'au balcon. Entrez dans la pièce, appuyez sur le bouton et continuez vers le quartier est. Ramassez les **perles 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38** avant de poursuivre. Après avoir sauté par dessus quelques obstacles, vous voilà poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant tous les pièges qui se dressent devant vous. Double H vous attend au bout du chemin.

A la recherche du Beluga

Dans le Mdisk qu'il vous a remis avant d'être kidnappé, Pey'j disait quelque chose au sujet de ses chaussures. Heureusement, vous les avez récupérées tantôt dans une armoire de la fabrique de nutrilles. Elles se trouvent donc dans votre inventaire. Observez leurs semelles. Deux codes y sont inscrits. Retournez au phare. Juste en face de là où

vous accostez, il y a un tableau sur le mur. Examinez-le de plus près. Il dissimulait un ordinateur. Entrez l'un des codes obtenu grâce aux chaussures de Pey'j. Montez dans le phare. Vous trouverez un autre panneau cachant lui aussi un ordinateur. Entrez le second code puis retournez au premier panneau et appuyez sur le gros bouton rouge. Une grotte secrète se dévoile et devant vos yeux ébahis apparaît le Beluga ! Sur le bureau, vous trouverez un Mdisk sur le Beluga et un stabilisateur aérien. Allez lire le Mdisk sur le lecteur dans l'atelier. Vous apprenez qu'il manque deux stabilisateurs aériens (vous en avez un, il faudra achetez l'autre chez Mammago) ainsi qu'un moteur stellaire. Rendez-vous donc chez les rhinos pour achetez le stabilisateur aérien qu'il vous manque. Il vous en coûtera 20 perles. Les sections Alpha ont profité de votre absence pour détruire une partie du phare. Foncez au refuge voir comment vont les enfants ! Ils ont tous été enlevés. Montez au sommet du phare en ruines. Après que Double H vous ait remontée le moral, allez photographier la loutre (toujours en vie) qui trotte dans les ruines (**Lutra Erecta**) puis redescendez à l'atelier pour réparer le Beluga. En chemin, vous êtes attaqué par quatre robots. Détruisez-les. Placez un stabilisateur sur chaque patte du vaisseau et embarquez. Le Beluga a cela de bien qu'il peut emmener l'hovercraft partout avec lui. Dès votre sortie du phare, une nouvelle attaque DomZ a lieu. Suivez le serpent en le canardant sans cesse. Vous gagnerez la **perle 73**. Dans la mesure où vous n'aurez sûrement pas assez de perles pour vous payer le moteur stellaire chez Mammago, profitez de vos derniers instants sur Hillys pour faire les missions annexes qu'il vous manque (Le trésor du volcan) et photographier les animaux encore non répertoriés. Il y a par exemple une raie volante qui parcourt toute la carte (**Manta Cyanea**). Quand Jade sera prête à partir (c'est-à-dire lorsqu'elle aura trouvé toutes les perles et qu'il ne lui manquera plus qu'un animal à photographier), elle pourra se rendre chez Mammago et acheter le moteur stellaire. Il ne vous restera plus qu'à l'activer pour rejoindre les étoiles.

Vers l'infini et au-delà !

Dans l'espace, tirez sur la baleine congelée pour la libérer de son bloc de glace. Prenez ensuite une photo pour compléter votre collection de clichés (**Megaptera Anaerobia**). Ceci devrait terminer le recensement de la faune d'Hillys. On vous transférera un Mdisk regroupant toutes les photos que vous avez prises. Après ça, direction la lune ! A la surface, infiltrez-vous dans la base par l'émetteur. Vous trouverez un **AP1** dans le distributeur. Il y a aussi un lecteur de Mdisk au cas où. Dans la petite salle voisine, marchez sur les deux interrupteurs en même temps. L'ascenseur se met en marche et vous conduit à la base DomZ. Remontez le rayon de lumière. Posé dans un coin, vous trouverez un miroir. Placez-le sur le socle de l'autre côté de la salle. Tournez le faisceau lumineux vers ce socle, puis ce dernier vers l'ascenseur. Il y a là bas un récepteur bleu à viser. Cela ouvre une porte et vous permet de récupérer un second miroir. Revenez au socle que vous venez de pivoter, et dirigez maintenant le faisceau à l'opposé de la pièce pour ouvrir un autre passage. Continuez par ce chemin et posez le miroir que vous avez sur le socle en face de vous. Faites tourner le nouveau socle de façon à dévier le faisceau dans le tunnel qui descend (sur la gauche). Dans la salle suivante, visez les pales des mécanismes pour faire tourner les socles et orienter le faisceau droit sur le récepteur bleu. Suivez le rayon vers le cloître. Traversez le pont. Vous retrouvez enfin Pey'j, mais celui-ci est toujours prisonnier. En orientant un à un les socles, faites faire le tour au rayon le tour de la prison. La première barrière tombera. Dirigez ensuite le premier socle pour qu'il pointe vers le troisième (le premier est celui qui reçoit le rayon en premier, le troisième est... bein comptez). Bougez aussi le septième de façon à ce qu'il pointe vers le second. Vous aurez dessiné une étoile avec le rayon. Mais plus important, vous aurez détruit la seconde barrière de la prison. Avec le premier socle, visez enfin le quatrième socle (encore une étoile !). La troisième et dernière barrière tombe. Demandez à Double H de briser la coquille qui retient toujours Pey'j. Votre oncle est maintenant libre, mais il ne respire plus. Vous arrivez trop tard... Vous n'avez plus qu'à repartir sur vos pas. Après avoir retraversé le pont, vous recevez un mail. Pey'j est vivant ! La réunion de famille est un vrai moment de bonheur, mais vous n'avez pas une minute à perdre si vous voulez sauver les orphelins. Dans le recoin où se trouve le lecteur de Mdisk, il y a aussi une porte à peine ouverte. Faites glisser Jade dans l'ouverture. Montez par l'ascenseur. Passez discrètement dans le dos du premier garde en bas à droite. Frappez-le puis occupez-vous de son copain. Descendez avec l'ascenseur suivant. Faites le tour de l'étrange structure et entrez.

Vous voilà dans la grande crypte DomZ. Il y a de nombreux ascenseurs ici. Pour aller vite, montez avec l'ascenseur devant vous (celui en bout de plate-forme) puis descendez avec celui à votre gauche. Continuez par l'ascenseur vert. Prenez une photo de la scène avec le prêtre DomZ dont vous êtes témoin. Revenez sur vos pas pour retrouver Double H et Pey'j. Remontez à la salle du Beluga. Repérez le bouton. Grimpez par là le plus haut que vous pouvez et demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour faire venir une caisse. Accrochez-vous à cette caisse. En appuyant une seconde fois, votre ami vous fera naviguer jusqu'au sommet du Beluga. Visez l'interrupteur tout en bas, de l'autre côté de la plate-forme. Une seconde caisse va arriver. Lorsqu'elle sera à votre hauteur, tirez une deuxième fois et

accrochez-vous de suite pour redescendre de l'autre côté de la passerelle. Actionnez l'engrenage et voilà, vos deux compères peuvent vous rejoindre. Placez-vous chacun sur un interrupteur puis avancez en zigzaguant pour éviter les tirs du canon. Entrez dans la navette. Elle vous conduit tout droit à la salle de l'émetteur. Prenez une photo du code holographique puis entrez la combinaison que vous envoie le gouverneur. Le reportage parvient tant bien que mal à être diffusé et la population d'Hillys se soulève.

Vous n'êtes pas encore sortie d'affaire puisqu'une procédure d'autodestruction est enclenchée. Vous avez 1 min 30 pour rejoindre le Beluga. Courez jusqu'au vaisseau et embarquez. Au moment où vous voulez vous enfuir, le chef des sections Alpha vous rattrape et vous attire à lui avec un rayon. Tirez sur tous ses canons rouges en évitant ses lasers. Vu l'allure réduite son vaisseau, il n'y a rien de difficile ici. Faites attention au gros laser qu'il concentre régulièrement au centre. Quand il fait ça, volez vers le bord de l'écran. Lorsque vous l'aurez battu, larguez ensuite l'hovercraft dans l'eau. Evitez les mines que l'araignée vous envoie et faites en sorte que l'une d'elles vienne s'écraser contre les grosses mines qui protègent l'entrée de la machine. Vous pouvez alors accoster et même sauvegarder. Passez à gauche du câble électrique qui se balance puis combattez les trois gardes. Laissez Double H et Pey'j les occuper pendant que vous passerez dans leur dos pour frapper les bonbonnes. Montez alors à la cabine de pilotage. Ecoutez ce que le chef des sections Alpha a à vous dire avant de mourir puis désactivez le rayon. Regagnez l'hovercraft puis le Beluga. Double H vous indique une aire d'atterrissage. Vous ne pourrez pas encore vous y rendre car le garde DomZ vous attaque. Ripostez en tirant sur le plus de vaisseaux possible. Au bout d'un moment, les renforts hillyen arriveront et vous permettront d'atterrir. Descendez par l'ascenseur triple. Vous voilà devant le grand prêtre DomZ. Il vous fait quelques révélations sur votre passé. Au moment où il essaie de vous prendre, Double H s'interpose. Sortez votre bâton, le combat final commence.

Plusieurs monstres DomZ apparaissent pour vous détruire. Frappez-les tous puis visez le coeur du prêtre avec des gyrodisk. La seconde vague d'attaque est composée par des clones de Pey'j. Ne vous laissez pas attendrir et grâce à la super attaque de Double H, envoyez les porcs contre la protection de l'ennemi. Envoyez aussi un cochon dans le coeur du prêtre. Double H est enlevé, le terrain de jeu se réduit... Frappez le coeur dès qu'il apparaît à vos côtés. Lorsqu'il se trouve au-dessus, faites simplement une esquive. Au bout d'un moment, le niveau de flotte baisse à nouveau et vous retrouvez une plus grande zone pour vous déplacer. Cette fois, ce sont des clones de Double H qui apparaissent. Frappez-les (esquive + frappe) ainsi que les monstres qui arrivent en même temps. Votre esprit commence à se brouiller, les contrôles deviennent inversés. Concentrez-vous un peu plus pour passer outre ce désagrément et continuez à vous battre. Vous en viendrez bientôt à bout et il ne vous restera alors plus qu'à admirer la séquence de fin de jeu.

Quêtes annexes

Les courses
Les courses d'hovercraft sont un bon moyen de vous remplir les poches assez facilement. Dans chaque course, essayez de trouver des raccourcis et d'utiliser le maximum d'accélérateurs disposés sur le parcours. Vous pouvez aussi utiliser vos propres boosts pour gagner de la vitesse et votre arme pour retarder les concurrents. Les courses 1 et 2 se trouvent en ville, alors que l'accès aux courses 3 et 4 se fait par la grotte située au sud de la carte, derrière les barrières posées par les sections Alpha.
Course 1 :
Terminer 1er vous donne la **perle 8**.
Course 2 :
Terminer 1er vous donne la **perle 9**.
Course 3 :
Terminer 1er vous donne la **perle 71**.
Course 4 :
Terminer 1er vous donne la **perle 72**.

Le transit
Près de la boutique Ming-Tzu se trouve une porte ouverte. Elle mène dans le transit. Poussez l'armoire pour découvrir un trou. Baissez-vous et entrez. Franchissant les rayons lasers en vous baissant ou en sautant par dessus. Bien entendu, ne vous gênez pas pour frapper les caisses de cristaux et récupérer un peu d'unités. Continuez jusqu'au tapis roulant. Avancez sur les deux premiers en suivant le sens de la marche et en sautant à partir des petites plates-formes.

Sur le troisième tapis, courez en sens inverse pour atteindre la plate-forme puis enfoncez-vous dans le couloir. Vous débouchez dans une autre grande salle remplie de tapis roulant. Progressez sur le premier sans problème puis sur le second en évitant les barils. Esquivez les rayons lasers sur le troisième, le quatrième puis le cinquième que vous devrez d'ailleurs parcourir jusqu'au bout (ne vous arrêtez pas sur la plate-forme centrale, continuez jusqu'à celle qui se situe tout en haut, sur votre droite). Sur le tapis suivant, avancez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez sur le tapis en contrebas lorsque le baril sera passé. Courez vous réfugier sur la grande plate-forme devant vous pour éviter le baril suivant. Sur ce tapis, vous devez progresser petit à petit entre les barils. Sur le tapis suivant c'est la même chose, sauf que des lasers vous compliquent un peu la tâche. Franchissez tout ça puis sautez sur le dernier tapis et enfin vers les caisses. Escaladez-les. Vous trouverez la **perle 16**. Laissez-vous porter par le dernier tapis pour rejoindre Pey'j et quittez ce sinistre entrepôt.

L'antre des Vorax

L'antre se trouve tout à fait en bas à droite de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Dès votre arrivée, vous pouvez prendre les petits animaux en photo (**Bufo Erectus**). Il y a un **AP1** dans le container. Votre compagnon se fera une joie d'ouvrir la grille. Suivez le Vorax à perle. Il vous mène au beau milieu d'autres bestioles. Tuez-les toutes en prenant bien soin d'en envoyer une contre la plate-forme pour l'abaisser. Continuez et tuez les autres monstres un peu plus loin. Servez-vous de l'animal pour baisser les deux plates-formes et prenez celle de gauche. Avancez un peu et utilisez le second animal pour baisser la plate-forme plus loin. Revenez en arrière et prenez cette fois à droite. Tuez les Vorax qui volent dans le coin et récupérez la **perle 12** avant de repartir.

Les grottes de pillards

Il y a 4 grottes de pillards sur Hillys. A chaque fois que vous entrez dans l'une d'elles, vous vous faites dérober de l'argent que vous pourrez quand même récupérer à condition de rattraper et de zigouiller le pillard dans un long dédale de grottes.

Grotte des pillards 1

Cette grotte se situe sur la plage au sud ouest de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Vous gagnerez ici la **perle 3**.

Grotte des pillards 2

Lorsque vous êtes dans la partie sud d'Hillys, au lieu d'entrer dans la cité, passez sous le pont à droite et détruisez le robot. La grotte se trouve sur la plage un peu plus loin. Cette grotte vous récompensera de la **perle 18**.

Grotte des pillards 3

L'entrée de la grotte 3 se situe derrière l'île qui délimite la zone contrôlée par les sections Alpha. Pour y accéder, vous devez impérativement posséder le kit de saut. Cette grotte permet de gagner la **perle 49**.

Grotte des pillards 4

La 4ème grotte des pillards se trouve sur la petite île au sud ouest de la carte. Là aussi, vous devez posséder le kit de saut pour y accéder. En rattrapant le voleur, vous gagnerez la **perle 51**.

La remise

A l'Akuda Bar, montez à l'étage et entrez dans la pièce 1. Parlez à l'homme couché sur la table. Prenez le ticket des sections Alpha qu'il vous donne. Allez jusqu'au magasin de Nouri et entrez dans la porte Triangle juste au-dessus. Vous êtes dans la remise. Entrez le code inscrit sur le ticket que vous venez d'obtenir pour gagner la **perle 13**.

Quartiers Alpha

En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.
Poussez la lourde caisse avec l'aide de Double H puis entrez dans la petite ouverture. Passez sous les lasers bleus et suspendez-vous à la corniche. Attendez que les lasers rouges soient éteints pour lâcher prise et courir là où ils ne pourront pas vous toucher. Suspendez-vous de nouveau. Attendez que les lasers forment une croix en haut à gauche. Lâchez-vous et courez. Sautez à l'étage inférieur. Deux lasers tournent sur eux-mêmes et il y a plusieurs faisceaux bleus qui vous barrent la route. Baissez-vous, attendez que le second laser soit passé et allez vite vous cacher derrière le rebord suivant. Faites la même chose jusqu'au troisième puis quatrième rebord. Sautez à l'étage du dessous dès que vous le pourrez. Plaquez-vous à la paroi et passez lorsque les lasers seront éteints. Descendez encore d'un étage. Il vous faut encore vous plaquer contre le mur. Dès que vous commencerez à longer la corniche, un laser se mettra à vous suivre. Ne perdez pas de temps, passez lorsque les gros lasers rouges sont éteints et tout ira bien. Restez suspendue au-dessus du vide en attendant que le laser qui balaie l'étage inférieur se dirige vers la gauche pour tout lâcher et courir vous suspendre encore une fois. Faites exactement la même chose ici, attendez que le laser aille vers la

gauche, lâchez-vous et courez vers le rebord (à droite cette fois). Vous arrivez au dernier laser, sautez par dessus lui pour l'éviter puis laissez-vous tomber sur le sol vert. Faufilez-vous dans la petite ouverture et zigzaguer entre les lasers bleus. Sautez sur le sol. Deux petits lasers bleus vous barrent la route, franchissez-les sans problème et passez sous les suivants en évitant le regard des gardes qui tournent dans la pièce. Suivez de près l'un de ces gardes pour faire le tour de la salle puis montez dans le petit conduit d'aération. Au fond, la vitre cassée vous permet de tirer sur l'interrupteur pour désactiver les lasers au sol. Faites de même à partir de la fenêtre précédente puis descendez chercher les **perles 67, 68, 69**. Ouvrez la porte carrée suivante et accroupissez-vous derrière le rebord. Suivez le garde dans sa ronde. Au niveau de l'interrupteur, laissez-le vous distancer, appuyez sur le bouton et allez vite (mais toujours baissée) vous enfuir par la porte qui se referme doucement. Vous allez arriver à un ascenseur qui contient deux caisses. Dès votre arrivée dans l'ascenseur, celui-ci se mettra à monter, alors que la caméra se placera au-dessus de l'action, ce qui me facilite un peu les choses pour vous expliquer la suite. La séquence consiste à éviter d'être vu par les gardes qui sont postés à différents endroits le long de l'ascension. Commencez par vous mettre derrière la caisse 1 (ce sera à gauche lorsque la caméra sera placée correctement), puis à droite de la caisse 2, de nouveau à gauche de la caisse 1, à gauche de la caisse 2 et enfin en bas de la caisse 2. L'ascenseur s'arrête et laisse monter un garde. Lorsque la machine repart, mettez-vous à gauche de la caisse 2. Laissez le garde partir tranquillement puis engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Cassez la grille et retrouvez Double H pour vous enfuir.

Entrepôt Alpha
Sur la place où se trouve le marchand de journaux, demandez à Double H d'enfoncer la grille au-dessus de l'escalier. Entrez dans le passage puis dans l'ascenseur. Double H appuiera sur le bouton pour vous. Cachez-vous derrière la première caisse puis attendez que le garde tout au fond détourne le regard pour descendre là où il n'y a plus de rambarde. Sautez par dessus la boue et montez dans la petite salle. Vous trouverez 2 sets de pods dans l'armoire. Revenez derrière la caisse. Naviguez de caisse en caisse jusqu'au garde que vous pourrez éliminer facilement. Faites la même chose dans la salle suivante, en vous méfiant des spots qui balaient la pièce. Vous allez bien vite marcher sur un gros interrupteur fléché sur le sol. Il ouvre une porte plus loin. Malheureusement, cette porte se referme petit à petit ce qui vous oblige à courir pour arriver jusqu'à elle. Malheureusement bis, le parcours est gardé par des lasers. Commencez votre sprint dès que le laser pointe vers vous. Baissez-vous lorsqu'il vous croise puis sautez par dessus les faisceaux bleus. Voilà, c'est pas plus compliqué que ça ! Récupérez la **perle 42** et continuez. Il vous faut encore courir un peu le long d'un parcours avec des lasers. Prenez les **perles 43 et 44** puis sortez. Une fois dehors, vous vous retrouvez poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant les spots lumineux et les bombes ennemies. Suivez le chemin jusqu'à la fin.

La perle du centre ville
Une fois que vous aurez le kit de saut, rendez-vous dans la cité et dirigez-vous à l'opposé du quartier piéton. Sautez par dessus la barrière rouge et suivez le canal jusqu'à trouver une caisse. La **perle 65** se cache dedans.

Entrepôt des sections Alpha
Dans le canal longeant la ville et reliant le garage Mammago à l'îlot noir, nous trouverez l'entrée d'un entrepôt appartenant aux sections Alpha. Il vous faut la clé carrée pour faire cette mission. Vous pouvez voir un crochax perliféré s'enfuir. Suivez-le. Utilisez les robots pour détruire les barrières. Appuyez sur les boutons pour faire sortir d'autres robots au besoin. Finalement, le crochax n'est pas seul mais accompagné de deux de ses copains. Tuez-les tous les trois pour avoir les **perles 39, 40, 41**.

Le trésor du volcan
Avec le Beluga, survolez le sommet de l'îlot noir et libérez l'hovercraft dans son cratère. Vous pouvez maintenant explorer la grotte et découvrir le trésor dont parlait Mo, le barman. Dès votre arrivée, photographiez le mollusque bleuté au mur (**Aurelia Magnificens**). Abaissez la première passerelle en vous servant de l'animal derrière. Vous serez attaqué par trois crochax perliférés. Tuez-les pour récupérer les **perles 77, 78, 79**. Continuez tout droit et combattez le crochax jusqu'à avoir sa perle, la **perle 74**. Revenez sur vos pas. Deux autres crochax se réveillent et vous agressent. Tuez-les et vous aurez les **perles 75, 76**. Frappez les grosses anémones pour passer et récupérer les **perles 80, 81, 82, 83** en tuant les crochax. Au fond de la grotte, il y a encore cinq autres monstres à abattre pour avoir les **perles 84, 85, 86, 87, 88**.

La liste des perles

1. Le monstre DomZ du phare
2. Le Serpent de mer DomZ
3. Butin des pillards (grotte 1)
4. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 2
5. Victoire contre Francis aux palets (partie 1)
6. Butin de Rufus
7. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 3
8. Victoire à la course 1
9. Victoire à la course 2
10. Pterolimax DomZ
11. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 4
12. Crochax perliféré
13. Reprise aux sections Alpha (dans la remise)
14. Achetée à Nouri
15. Achetée à Ming-Tzu
16. Reprise aux sections Alpha (Transit)
17. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 5
18. Butin des pillards (grotte 2)
19. Reprise aux sections Alpha (laboratoire de la fabrique)
20. Robot DomZ de la fabrique
21. Machine de torture DomZ
22. Faucheur
23. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
24. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
25. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
26. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
27. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
28. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 6
29. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
30. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
31. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
32. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
33. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
34. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
35. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
36. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
37. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
38. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
39. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
40. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
41. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
42. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
43. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
44. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
45. Victoire contre Francis aux palets (partie 2)
46. Achetée à Nouri
47. Achetée a Ming-Tzu
48. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile est)
49. Butin des pillards (grotte 3)
50. Le Serpent de mer DomZ (troisième attaque DomZ)
51. Butin des pillards (grotte 4)
52. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, funiculaire)
53. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
54. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
55. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)

56. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
57. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
58. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
59. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
60. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
61. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
62. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
63. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
64. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
65. Reprise aux sections Alpha (la perle du centre ville)
66. Achetée a Ming-Tzu
67. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
68. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
69. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
70. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile nord)
71. Victoire à la course 3
72. Victoire à la course 4
73. Le Serpent de mer DomZ (quatrième attaque DomZ)
74. Crochax du volcan
75. Crochax du volcan
76. Crochax du volcan
77. Crochax du volcan
78. Crochax du volcan
79. Crochax du volcan
80. Crochax du volcan
81. Crochax du volcan
82. Crochax du volcan
83. Crochax du volcan
84. Crochax du volcan
85. Crochax du volcan
86. Crochax du volcan
87. Crochax du volcan
88. Crochax du volcan

La liste des Mdisks

1. Mdisk de sauvegarde
2. M. de Castellac
3. La perle et les courants (donné par le groupe Iris)
4. Pour Jade (donné par Pey'j à la fabrique)
5. Caméra surveillance (fabrique)
6. Base de données armée Hillyenne (fabrique)
7. Bilan Beluga (sur le bureau de la cache de Pey'j
8. Espèces animales (terminer le recensement de la faune d'Hillys)
9. IRIS 511 (donné par Mig-Tzu)
10. IRIS 512 (donné par Mig-Tzu)
11. IRIS 513 (donné par Mig-Tzu)
12. IRIS 514 (donné par Mig-Tzu)
13. Jeu de palets (donné après avoir réussi la mission sur internet)
14. Jeu des perles (récupérer toutes les perles)

La liste des animaux

Adalia Octopunctata : Refuge du phare sud, îlot noir
Aedes Raymanis : Fabrique

Alicia Splendens : Ilot Noir, antre des Vorax
Amoeba Polypodia : Ilot Noir
Amoeba Saltans : Abattoirs
Anemonia Mutabilis : Ilot Noir
Anguilla Bifida : Quartiers des abattoirs, Douves des abattoirs
Aquilus Sapiens : Quartier piéton
Arachnis Viridis : Fabrique, Quartier Alpha (porte triangulaire)
Astacus Erectus : Ilot Noir
Aurelia Magnificens : Volcan
Blabera Gregaria : Fabrique, quartier piéton (dans la remise)
Bufo Erectus : Antre de Vorax, Entrée des abattoirs
Canis Canis : Refuge du phare sud
Capra Sapiens : Refuge du phare sud, Akuda bar
Charcharodon Sapiens : Akuda bar
Crochax Velox : Ilot Noir, antre des Vorax, fabrique
Cyanea Urtica : Ilot Noir, antre des Vorax
Cyclopeus Palustris : Fabrique
Dipneustes Trilineatus : Refuge du phare sud
Felis Sapiens : QG IRIS
Helix Rupestris : Ilot Noir
Homo Sapiens : Refuge du phare sud, îlot noir, quartier piéton, Akuda bar
Ignis Ignifera : Salle de surveillance des abattoirs
Koi Kumonryu : Boutique de Ming Tzu
Lampyris Campestris : Ilot Noir
Larus Albus : Refuge du phare sud, îlot noir
Lutra Erecta : Refuge du phare sud
Lycoperdon Fugiferus : Ilot Noir, antre des Vorax
Macropodia Omnivora : Salle de surveillance des abattoirs, entrepôt des sections Alpha
Manta Cyanea : Survole Hillys
Manta Magnificens : Eaux territoriales d'Hillys (vers le centre de la carte)
Megaptera Anaerobia : dans l'espace
Megaptera Borealis : Eaux territoriales d'Hillys (près de la grotte des pillards 4)
Megaptera Purpurea : Eaux territoriales d'Hillys (à l'est de l'îlot noir)
Musca Sacrophagia : Refuge du phare sud, îlot noir, Fabrique
Nautilus Fluoreus : Ilot Noir
Palinurus Rupestris : Ilot Noir, antre des Vorax
Papilio Pilosus : Ilot Noir
Pelagia Pachydermis : Ilot Noir, antre des Vorax
Planaria Rupestris : Ilot Noir
Priodontes Campestris : Refuge du phare sud, îlot noir
Pterolimax Gigantea : Ilot Noir
Rascax Caeruleus : Eaux territoriales d'Hillys
Rattus Albus : Fabrique
Rattus Giganteus : Fabrique
Rhinoceros Sapiens : Garage Mammago
Sarcophagus Domzii : Fabrique, Quartier des abattoirs
Spongus Gluanteus : Ilot Noir
Sus Sapiens : Refuge du phare sud
Taurus Sapiens : Akuda Bar
Teratosaurus Imperator : Eaux d'Hillys pendant les attaques DomZ, dans une grotte au nord d'Hillys
Timorea Saponifera : Abattoirs
Trilobites Saltans : Abattoirs
Vorax Nocturnus : Refuge du phare sud (au début), Fabrique
Walrus Sapiens : Quartier piéton, boutique de Ming-Tzu

LES MINI-JEUX

Les Mdisks 13 et 14 représentent des mini-jeux que vous pourrez essayer via les lecteurs de Mdisks. Le disque 13 est un jeu de palets pour deux joueurs, le disque 14 est le jeu Yo Pearl où il faut diriger simultanément deux perles dans des parcours alambiqués. Ce dernier disque vous sera remis si vous trouvez toutes les perles du jeu.

LE 13ÈME MDISK

Le 13ème Mdisk est enfermé dans le coffre de l'Akuda Bar, près du jeu de palets. Pour l'obtenir, vous devez vous rendre sur le site internet du jeu (**http://www.beyondgoodevil.com**) et entrez votre code dans la Darkroom. Si vous êtes suffisamment avancé dans le jeu, vous recevrez alors un mail avec un ordre de mission. En réussissant cette mission, vous recevrez le code pour ouvrir le coffre. A vous le 13ème Mdisk et donc le jeu de palets !

BOOSTS INFINIS

Pour obtenir des capsules de boosts en grande quantité, tirez sur les caisses abandonnées par les vaisseaux sur Hillys lorsque vous pilotez le Beluga (le vaisseau de Jade). Vous avez 98% de chance que la caisse referme une capsule de boost, ce qui n'est pas le cas lorsque vous tirez sur les caisses avec l'overcraft. Tirez sur toutes les caisses que vous rencontrez !

Big Mutha Truckers

© Empire Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la rubrique Cheats des options

6WL	Aucun dégats
ATJCEHJMJ	Tout débloquer
CHEATINGMUTHATRUCKER	Tout débloquer
DAISHI	Petits piétons
GINGERBEER	Camion rapide
JINGLEBELLS	Niveau bonus
LAZYPLAYER	Choix du niveau
LOTSAMONEY	10 Millions de dollars
PUBLICTRANSPORT	Temps illimité
USETHEFORCE	Navigation par satellite automatique
VARLEY	Camion démoniaque
VICTORS	Immunité diplomatique

ARGENT FACILE

Dans les bars, les machines à sous de gauche sont toujours gagnantes.

Big Mutha Truckers 2 : Truck me Harder

© Empire Interactive / Eutechnyx 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu, mettez l'option "Trail By Trucking" en surbrillance puis appuyez sur Y. Le menu des cheats va pparaître. Entrez ensuite l'un des codes suivants selon l'effet désiré (vous pouvez en entrer plusieurs si vous oulez en activer plus d'un) :

BIKERS	Ajoute des bikers
BRIDGE	Ouvrir tous les ponts
CASH	115 000 $
COPS	Ajoute des policiers
GALLERY	Débloquer toutes les images de la gallerie
MISSIONS	Débloquer toutes les missions
NOCOPS	Enlever la police
NODAMAGE	invincibilité

Bionicle

© Electronic Arts / Argonaut 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC TAKUA NUVA

Terminez le jeu en utilisant les six Toa.

BONUS

Terminez le jeu en ayant récupéré toutes les pierres de lumières avec tous les Toa pour débloquer de nouveaux bonus.

BOUCLIER ILLIMITÉ

Pour avoir un bouclier illimité il suffit d'appuyer sur X au cours du jeu, ça marche avec tous les personnages.

JOUER AVEC TAHU NUVA

Terminez le jeu en utilisant les 2 Toa et les 4 Toa Nuva.

Black

© Electronic Arts / Criterion Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RAJOUTER LE BFG À SON ARSENAL

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil, sans oublier les tirets. Vous pourrez ensuite entrer un véritable nom pour votre profil et jouer avec le fameux BFG (Big Fucking Gun ou M249 Machine Gun).

`FG6S-WFZG-7MDP-PZGT`

Codes alternatifs :
`5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV`
`HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA`
`EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68`

BONUS DE FIN

Difficulté Black Ops

Terminez le jeu en Difficile.

M16A2

Terminez le jeu en Black Ops.

Silver Weapons

Terminez le jeu en Facile, Normal et Difficile.

Silver Weapons (munitions infinies)

Terminez le jeu en Normal ou Difficile.

Blackstone : Magic & Steel

© Microsoft / Xicat 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSE DE PERSONNAGE SECRÈTE

Allez dans l'écran de sélection des classes et allez vite sur les classes dans l'ordre suivant en cliquant à chaque fois sur R : Pirate, Thief, Warrior, Archer, Pirate, Warlock, Thief, Warlock, Thief.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir de nouvelles apparences pour vos héros ainsi que des classes en plus, vous devez obtenir un rang S sur tous les niveaux du jeu.

Blade II

© Activision / Mucky Foot 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Level select

Maintenez L et faites bas, haut, gauche, gauche, bas, droite, bas, X à l'écran principal

Santé illimitée

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Y, X, Y, X, Y, B, Y, B

Rage illimitée

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites gauche, bas, gauche, bas, droite, haut, droite, haut.

Toutes les armes

Maintenez L et faites X, B, bas, gauche, B, B, Y à l'écran principal.

Munitions illimitées.

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites gauche, B, droite, X, haut, Y, Bas, A.

Niveau de difficulté Daywalker

Maintenez L et faites gauche, B, haut, bas, X, B, A à l'écran principal.

Les NPC à escorter sont immortels.

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites X, B, Y, A, X, B, Y, A.

Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Augmenter les dommages des armes
Pendant le jeu, maintenez L et faites : Blanc, Blanc, Noir. Puis, maintenez R et faites : Noir, Noir, Blanc.

Débloquer tous les niveaux et tous les avions
Sur le menu principal, maintenez L + R et faites : X, Blanc, Noir, Y, Y, Noir, Blanc, X.

Invincibilité
Pendant le jeu mettez la pause, maintenez L et faites : X, Y, Y, X. Puis, maintenez R et faites : Y, X, X, Y.

Blinx 2 : Masters of Time & Space

© Microsoft / Artoon 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT ILLIMITÉ

Mettez le jeu en pause et faites X, X, X, B, B, A, A, A, Y deux fois rapidement.

TOUT AVOIR

Mettez le jeu en pause et faites X, X, B, Y, A, A, B cinq fois rapidement.

Blinx : The Time Sweeper

© Microsoft / Artoon 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCE BONUS

Terminé tous les niveaux en A+ pour débloquer une séquence vidéo des développeurs.

PASSER LE NIVEAU

Pour passer au niveau suivant, branchez unpad sur le port 2, maintenez Noir et appuyez sur Blanc.

MACHINE ULTIME

Collectez les 80 médailles de chat pour acheter la machine ultime dans le dernier magasin avant le boss final.

Blitz : The League

© Midway 2005

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans Extras > Codes et tapez l'un des mots suivants en majuscules :

ONFIRE	Balle en feu
BOUNCY	Balle de plage
PIPPED	Double les "clash icons"
NOTTIRED	Endurance
CHUWAY	2 joueurs en coop
CLASHY	Mode super clash
BIGDOGS	Mode super unleash

Blood Omen 2

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMENCER AVEC L'ÉPÉE SOUL REAVER ET L'ARMURE IRON ARMOR

Sur le menu principal, appuyez sur White, Black, L, R, X, B, Y puis commencez votre partie. Vous aurez alors la Soul Reaver et l'armure Iron.

GUIDE COMPLET

Démarche générale

La démarche générale afin de terminer ce jeu est vraiment linéaire. Les actions sont limitées et les difficultés résident surtout dans les combats, certains étant vraiment ardus, et dans quelques énigmes dont nous donnons les solutions. Vous trouverez tout au long du jeu de nombreux points de sauvegarde, aussi sauvez le plus souvent possible afin d'éviter les mauvaises surprises. Pensez aussi à fouiller les moindres recoins pour trouver des objets fort intéressants : ouvrez les coffres afin d'obtenir divers items permettant de vous soigner et d'augmenter votre puissance. Affrontez les ennemis, ne fuyez pas sauf lors de cas extrêmes, et nourrissez-vous de leur sang afin de vous ressourcer. Ce guide comporte ainsi trois parties : dans la première nous présentons les différents ennemis avec les techniques pour les battre afin de progresser sans trop d'encombre tout au long du jeu. Vient ensuite un explicatif pour éliminer chaque boss du jeu, point délicat de l'aventure, et enfin un guide des différentes habilités que peut acquérir Kain tout au long de l'aventure avec leurs descriptions et la méthode pour les obtenir.

Venir à bout des ennemis

Comme dit précédemment, les nombreux ennemis constituent l'une des difficultés du jeu et il est préférable pour vous de passer à l'assaut une fois ces quelques lignes lues afin de savoir comment les affronter et de connaitre leur force pour éviter les mauvaises surprises durant les combats.

Les araignées

Ce sont de petits monstres rapides, mais sans grand danger. En effet, leurs attaques ne sont guère puissantes et leur point fort se trouve dans leur rapidité d'action et de déplacement. Méfiance donc, ne les perdez pas des yeux, et n'hésitez pas à utiliser des objets magiques pour en venir à bout avant qu'elles ne soient près de vous car les attaquer en corps à corps n'est pas chose facile compte tenu de leur vitesse.

Les brigands

Les brigands sont sans aucun doute les ennemis les plus simples du jeu. Ce sont des bandits, et ils sont présents en grand nombre dans la ville et aux alentours. Armés de sortes de massues, les brigands sont assez lents et peu précis. Vous n'aurez donc aucun mal à les tuer en jouant sur la vitesse et en donnant au passage quelques coups d'épée. Veillez tout de même à ne pas les affronter en trop grand nombre, ils pourraient vous encercler et leurs attaques seraient alors bien plus dangereuses car vous ne pourrez bouger, prudence donc.

Les capitaines d'élite

Ces capitaines sont similaires aux gardes sacrés que vous rencontrez dans le jeu. Notez toutefois que leurs coups sont bien plus puissants et plus précis, vérifiez donc l'état de votre jauge de vie et équipez une puissante arme avant de vous approcher d'eux. N'oubliez pas que tout comme les gardes d'élite, les capitaines peuvent détecter votre présence, aussi ne jouez pas avec le feu, vous pourriez le regretter.

Les chevaliers d'élite

Facilement repérables par leurs armures et leurs capes rouges les chevaliers sont de rudes combattants. Ils manient leurs épées comme personne et leurs coups sont d'une grande puissance. Equipez-vous donc d'une arme pouvant rivaliser avec leurs épées avant de passer à l'assaut. Lors des combats effectuez divers sauts par-dessus les chevaliers pour les "distraire" et attaquez lorsque vous retombez sur le sol.

Les courroux des prisons

Ce ne sont que de simples petits squelettes que vous croiserez avec les gardiens dans le chapitre 8 du jeu. Absolument aucune difficulté pour les éliminer, quelques coups d'épée suffiront largement à régler leur compte.

Les démons

Vous rencontrerez quelques-uns de ces puissants monstres. Leurs attaques sont redoutables et très difficiles à anticiper. Il est donc conseillé d'utiliser un objet magique tel que "furie" pour augmenter votre puissance et vitesse afin de livrer combat égal avec les démons.

Les gardes

Les gardes se trouvent aussi dans la ville et en assurent la surveillance. Ils sont armés d'épées assez puissantes et savent les manier ! Vous les rencontrerez le plus souvent par groupe de deux et le combat devrait vite tourner à votre avantage compte tenu de votre puissance. Faites tout de même attention s'ils arrivent à déclencher les alarmes car de nouveaux gardes viendront les aider et le combat risque de prendre une autre tournure...

Les gardes d'élite

Bien qu'ayant le même physique que les gardes classiques vous les reconnaîtrez facilement grâce à la marque jaune sur leurs armures. Ces gardes sont eux aussi armés d'épées mais sont beaucoup plus durs au combat. Leurs coups sont rapides et assez précis, méfiance donc. N'essayez pas de les prendre par surprise, ce serait peine perdue car leurs armures leurs permettent de détecter votre présence. Aucune technique particulière pour les éliminer, utilisez votre épée tout en effectuant de vifs déplacements latéraux pour éviter leurs coups.

Les gardes des industries

Vous ne trouverez qu'une seule fois ce type de garde, et ce au milieu du jeu, dans le chapitre 6. Au look de brigands ces gardes sont armés d'épées et peuvent devenir dangereux lorsqu'ils se combattent en grand nombre contre vous. Aucune méthode particulière pour les attaquer, passez-les au fil de votre épée.

Les gardes sacrés

Vous ne recontrerez ce type de gardes que dans le chapitre 4 du jeu et leur objectif à ce moment sera précis : vous retarder. Leurs armes ne sont toutefois guère puissantes, attaquez à l'épée pour éliminer tout soldat de ce type se dressant en travers de votre chemin.

Les gardiens de prison

Vous croiserez ces gardiens dans le chapitre 8 de l'aventure uniquement. Ils ne sont guère puissants mais utilisent une compétence leur permettant de devenir invisible durant le combat. Fiez-vous donc à la flèche rouge au-dessus de leurs têtes pour les localiser et les attaquer continuellement.

Les guerriers hylden

Les guerriers hylden sont de puissants combattants, aux attaques féroces et dévastatrices. Utilisez des attaques magiques pour en venir à bout tout en restant à distance afin d'éviter leurs attaques. Méfiez-vous aussi de leurs vifs déplacements, par chance facilement anticipables.

Les hylden

Ces monstres assez étranges ne présentent pourtant pas de difficulté compte tenu de la faiblesse de leurs attaques. Vous parviendrez ainsi facilement à les éliminer en deux ou trois attaques sans le moindre problème.

Les monstres hylden

Vous ne pouvez les tuer avec vos attaques physiques et magiques, un seul conseil donc : courez aussi vite que vous le pouvez pour les éviter (notez que vous pourrez les tuer à un moment précis du jeu mais cela est précisé).

Les voleuses

Il s'agit de filles présentes, elles aussi dans la ville. Ces dernières sont armées de poignards et d'arbalètes afin de vous attaquer de près comme à distance. Il est donc nécessaire de vous déplacer continuellement lorsque vous êtes à proximité d'une voleuse tout en vous rapprochant d'elle afin d'éviter les flèches qu'elle envoie avec son arbalète et de pouvoir passer à l'attaque. Quelques coups d'épée suffiront ensuite à l'envoyer dans l'autre monde.

Venir à bout des boss

Les boss ne sont pas en très grand nombre mais ils ont le mérite d'être aussi bien variés que puissants. Voici donc un explicatif pour venir à bout de chacun d'entre eux.

Faustus

Premier boss du jeu, il s'agit d'un simple combat en trois étapes se déroulant dans deux salles. La première partie de ce combat se déroule dans une salle circulaire, et il s'agit d'un affrontement en corps à corps. Cette partie du combat est relativement simple, méfiez-vous juste de son attaque imparable en effectuant de vifs déplacements latéraux lorsqu'il l'exécute. Essayez quant à vous de bloquer ses attaques pour remplir votre jauge furie et contre-attaquez lorsque votre jauge est pleine. Au bout de quelques assauts le boss saute dans un trou pour atteindre une nouvelle salle dans laquelle va se poursuivre le combat. Suivez le petit chemin pour atteindre la nouvelle salle et vous voilà dans une pièce carrée avec à l'intérieur quatre incinérateurs et divers interrupteurs pour les actionner. Transformez-vous en brume pour progresser dans la salle avec disctrétion afin d'éviter les attaques de votre ennemi et actionnez rapidement le levier de l'incinérateur où il se trouve pour le faire tomber. Répétez cette opération quelques fois pour que débute la troisième et dernière partie du combat. Placez-vous donc dans un coin de la salle et attendez qu'il attaque pour contre-attaquer afin de l'éliminer en deux ou trois coups.

Marcus

Le combat débute par une grande chute et vous vous retrouvez durant celle-ci face à Marcus. Actionnez durant votre chute les leviers pour faire retentir les cloches et ainsi altérer les capacités de Marcus. Profitez-en alors pour attaquer et répétez l'opération jusqu'à ce que Marcus ait perdu la moitié de sa vie, le combat prend alors une autre tournure et des gardes arrivent pour l'épauler. Utilisez simplement les gardes en les projetant afin de faire sonner les cloches et attaquez Marcus jusqu'à ce qu'il meure.

Sebastian

Voilà sans aucun doute le combat le plus simple du jeu. Le combat débute dans une petite pièce et vous vous trouvez en face de Sebastian. Surtout ne bougez pas et ne faites absolument aucun mouvement. Votre ennemi réagira de la même façon que vous et lui aussi ne bougera pas. Il vous suffit alors d'attendre et les jets de vapeur le tueront tout

simplement.

Magnus

Avant dernier boss du jeu, le combat n'est pas des plus faciles mais la récompense à l'issue de cet affrontement est grande. Suivez donc le petit chemin et entrez dans la salle : Magnus apparaît sur une plate-forme au centre. Commencez par utiliser votre habilité télékinésie pour le pousser hors de cette plate-forme puis attendez un peu. Magnus prépare son attaque "immoler", foncez vite vers une statue et cachez-vous derrière. Magnus lancera alors son attaque et la statue derrière laquelle vous êtes caché sera ciblée à votre place. Répétez donc cette opération avec les autres statues présentes et avancez dans la salle suivante pour poursuivre le combat. Placez-vous donc près d'une statue avec une faux, positionnez-vous devant la faux et utilisez votre habilité télékinésie sur Magnus pour qu'il passe à l'attaque. Effectuez alors un vif déplacement sur le côté lorsqu'il arrive à votre niveau et Magnus touchera la faux de la statue et se blessera. Répétez maintenant cette nouvelle opération pour les autres statues présentes dans la salle, puis utilisez la compétence télékinésie sur les quatre symbôles verts pour recréer les statues.
Localisez celle en deux parties et approchez-vous de la partie située à l'extérieur de la plate-forme. Faites attaquer Magnus une nouvelle fois puis évitez son attaque pour qu'il touche le morceau de statue et répétez la manipulation une dernière fois pour la statue sur la plate-forme et le combat est gagné. Vous empochez ainsi la compétence "immoler".

Seigneur Sarafan

La première étape de cet ultime combat est semblable à celle du combat précédent. Il vous faut en effet faire tomber Sarafan de la plate-forme en utilisant votre habilité télékinésie. Méfiance toutefois car Sarafan vous attaque avec divers sorts, il vous faut donc éviter ses attaques et utiliser votre habilité entre deux attaques ennemies pour le mettre temporairement en état "confus". Utilisez alors votre capacité sauter pour grimper sur la plate-forme et faites tomber Sarafan. Une vidéo se déclenche alors et vous attaquez la seconde partie du combat. Pas grand chose à faire dans cette partie, bloquez "simplement" les attaques ennemies pour remplir votre jauge de furie (inutile d'attaquer, Sarafan bloquera tous vos assauts) et utilisez votre capacité "immoler" dès que la jauge est pleine. Répétez ensuite cette opération trois fois pour passer à la partie suivante du combat. Dernière partie et là mauvaise surprise car Sarafan est armé de l'épée Soul Reaver. Il va encore falloir bloquer ses attaques, et c'est chose nettement plus difficile, et utiliser votre compétence "berserk" une fois votre jauge remplie. Faites cela par deux fois (faites attention à vos déplacements durant l'attaque il serait dommage de tomber de la plate-forme et de devoir tout recommencer) pour éliminer à jamais Sarafan.

Les habilités

Berserk

Cette habilité constitue plus un upgrade qu'une nouvelle habilité car elle remplace l'habilité furie. Vous utilisez en effet la furie au début du jeu et vous obtiendrez berserk après avoir vaincu le troisième boss du jeu. Berserk vous permet, votre jauge remplie, d'effectuer des attaques encore plus puissantes que celles possibles avec la compétence furie.

La furie

Cette habilité vous permet, lorsque votre jauge est pleine, de lancer une puissante attaque imparable. Pour remplir votre jauge il vous suffit de bloquer des attaques ennemies mais il existe aussi quelques objets permettant de la remplir...

La transformation en brume

Cette transformation a une double-utilité. Elle vous permet en effet de passer par divers endroits autrement inaccessibles mais surtout de progresser sans être vu par la majorité des ennemis (exceptés ceux possèdant sur leurs armures des glyphes de détection, voir notre guide des ennemis).

La télékinésie

Vous obtiendrez cette compétence en allant voir le sage dans le jeu et sans livrer le moindre combat ce qui a le mérite d'être signalé. Cette compétence sera utilisée que très rarement dans le jeu et dans des endroits ciblés à partir du chapitre 8 de l'aventure. N'hésitez pas à utiliser cette habilité si un combat tourne mal afin d'obtenir un peu de répis.

Le charme

Une fois Marcus vaincu dans le jeu vous obtiendrez cette habilité, elle vous permet de prendre le contrôle de quelques soldats mais surtout des civils afin de leur faire effectuer diverses actions comme ouvrir des portes, actionnez des leviers, etc... afin de poursuivre votre aventure.

Le saut

Vous obtiendrez cette habilité après avoir battu le premier boss du jeu : Faustus. Elle vous permet comme son nom de l'indique d'effectuer des sauts mais ces derniers sont beaucoup plus hauts que la normale, ils vous permettent donc d'atteindre des endroits inaccessibles autrement. Méfiance tout de même lorsque vous redescendez, essayez de planer un peu dans les airs pour ralentir votre chute afin de ne pas perdre inutilement des points de vie.

Immoler

Dernière habilité du jeu, vous en prendre possession une fois Magnus vaincu. Cette compétence est extrêmement puissante mais nécessite une pleine barre de furie pour l'utiliser. Il est donc judicieux de s'en servir que lorsque cela est nécessaire étant donné son coût assez élevé. Quant à son action, elle est relativement simple : cette compétence tue en quelques secondes l'ennemi sur lequel vous l'employez. Radical et efficace sur tous les ennemis excepté le dernier boss du jeu bien entendu.

CHEAT MODE

A l'écran principal faites Blanc, Noir, L, R, X, B et Y. Vous entendreez une voix dire "Go cheese" ce qui confirmera la bonne entrée du code. Vous commencerez le jeu avec l'armure de fer et avec Soul Reaver.

Blood Wake

© Microsoft / Stormfront Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur l'écran "Start Game". Vous entendrez un son pour confirmaer que le code fonctionne correctement.

Tous les bateaux

Haut, Bas, Gauche, Droite, L, B, X, X, appuyez sur le Stick analogique Droite, Start.

Tous les niveaux

X, Y, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, appuyez sur le Stick analogique Gauche, L, Start.

Tous les modes Battle

Y, A, X, B, appuyez sur le Stick analogique Gauche, appuyez sur le Stick analogique Droite, Noir, Blanc, R, R, Start.

Munitions infinies

Noir, Blanc, L, R, appuyez sur le Stick analogique Droite, appuyez sur le Stick analogique Droite, Y, X, Start.

Turbo infini

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, Start.

Invincibilité

appuyez sur le Stick analogique Gauche, appuyez sur le Stick analogique Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, B, Y, Start.

NOUVEAUX BATEAUX

Fireshark gunboat

Terminez le niveau "Up The Nagau" en mode difficile.

Guncat catamaran

Terminez le niveau "Protection Racket" en mode difficile.

Gunshark gunboat

Terminez le niveau "Ships In The Night" en mode difficile.

Jackal Devil boat

Terminez le niveau "Assault On Black Moon" en mode difficile.

Lightning speedboat

Terminez le niveau "A Friend In Need" en mode difficile.

Pike speedboat

Terminez le niveau "Payment Is Due" en mode difficile.

Salamander speedboat

Terminez le niveau "Fish In A Barrel" en mode difficile.

Switchblade hydroplane

Terminez le niveau "Gladiator" en mode difficile.

Tigershark gunboat

Terminez le niveau "Sampan Surprise" en mode difficile.

MODE BATTLES

Clanbake Battle mode

Terminez le niveau "A Poke In The Eye" en mode difficile.

Kingdom Come Battle mode

Terminez tous les niveaux "Baptism of Fire" en mode difficile.

Metal Massacre Battle mode

Terminez le niveau "Hurricane Of Fire" en mode difficile.

BloodRayne

© Majesco / Terminal Reality 2003

MESSAGES DES DÉVELOPPEURS

Entrez les codes suivants dans la rubrique cheats pour avoir un message de l'équipe de développement.

ACTIVE
ACTIVEACTIVEACTIVEACTIVE
ADAMSLAIDEVE
ALBATROSS
ANGRYINSANEDUCK
BANANAFORTHEMONEY
COOLIGLOOFORME
COOLMAJESCO
COOLTRI
DANCEJUGGYDANCE
DANCETHETANGO
DANCEWITHSATAN
DASTARDLYFARTQUEEN
DELTAFOXTROTECHOTANGO
DIEFARTDIE
DIEMAJESCO
DIETRI
DOGEATDOG
DON'TCHEAT
DON'TDIE
EATDUCK
EATHOOKER
EATME
EATTHISPURPLEBANANA
EATYOURNASTYFART
FARTGOOD
FEEDONME
FEEDROMEOTHEDOG
FOXTROTUNIFORMCHARLEYKILO
GODHELPME
GODISGOOD
GODMODE
GOODGODHELPME
HIDETHEGIBS
HIDETHEHOOKER
HIDEWHISKEYATWORK
HOOKERSTAIN
HOTELHOOKERHUT
IAMADAM
IAMANGRY
IAMASSASSIN
IAMGOD
IAMINSANE

IAMJIMMY
IAMMAJESCO
IAMNAKED
IAMTRI
ICANDIE
ICHEAT
IEATDUCK
IEATSPAM
IHIDESPAM
IHUNTFORSPAM
ILAIDMYDISHWASHER
ILAIDMYMONKEY
INSANELAMAUVULAENIGMA
ISJIMMYINSANE
ISOLATETAINTEDLAMA
IWASMAJESCO
IWASTRI
IWORKFORMAJESCO
IWORKFORTRI
JIMMYRULES
JUGGYSHOWISKILLER
LOTSOFASSINNOVEMBER
LOTSOFHOOKERS
MANSHOW
MYDOGISPSYCHIC
MYHOOKERUNIFORM
MYKILOISLATE
MYKIMMYISUP
MYLAZYBANANA
MYNASTYNAKEDMONKEY
MYUVULAISPURPLE
NAKEDHOOKER
NAKEDMONSTER
NAKEDNASTYMAN
NAKEDNASTYMONSTER
NASTYSATANEATHOOKER
NOCHEATACTIVE
PAPADON'TPREACHER
PASSJIMMYTHEJOINT
PICKMYMONKEY
PICKUPHOOKER
PSYCHICASSASSIN
QUEBECISCOOL
RAID
REALITYISTERMINAL
REALITYISTHECONUNDRUM
SATANCANDANCE
SATANRULES
SATANTOLDTHISJOKE
SCARLETCRANE
SHOWMEYOUMONKEY
SHOWMEYOURNASTY
SHOWMYNAKEDMONSTER
SPAMSPAMSPAMSPAM
STAINMYUNIFORM

TAKEMYWEAPONS
TERMINALREALITYISCOOL
TERMINALREALITYISLAME
TERMINALREALITYRULES
TERMINALSTAIN
TERMINALVELOCITY
THEHOOKERISANGRY
THEMATRIX
THERULESAREOBSOLETE
THISISREALITY
UVULA
WEAPONSON
WHISKEYALPHADELTAFOXTROT
WHISKEYISMYGOD
XXX
YANKMYALPHABANANA
YOURFARTISDASTARDLY
YOURGODISCOOL
YOURHOOKERISNASTY

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code **ONTHELEVEL** dans la section Cheats puis placez-vous sur "Nouvelle partie" et appuyez sur A et X pour choisir votre niveau.

CHEAT CODES

ANGRYXXXINSANEHOOKER	Remplir la jauge Blood Rage
BRIMSTONEINTHEBAYOU	Débloque un niveau secret
DONTFARTONOSCAR	Immobiliser les ennemis
INSANEGIBSMODEGOOD	Mode démembrement gratuit
JUGGYDANCESQUAD	Mode juggy
LAMEYANKEEDONTFEED	Regagner de l'énergie
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Vitesse de jeu
ONTHELEVEL	Choix du niveau
SHOWMEMYWEAPONS	Montrer les armes
TRIASSASSINDONTDIE	God mode

BloodRayne 2

© THQ / Terminal Reality 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour valider l'un de ses codes, après l'avoir entré dans le menu des cheats, il faut mettre en surbrillance le dernier mot et appuyer sur Start. Un son confirmera la réussite de l'opération.

ANOMALIES ARE JUAN INSULATED	Choix du niveau
ARDENT HUNGRY NAKED NINJA	Présentations
BLANK UGLY PUSTULE EATER	Tous les pouvoirs
BLUE GREEN PURPLE IMP	Ennemis gelés
BONE THIS CURRY VOTE	Tous les combos
CARGO FIRE IMP KAK	1000 points de credit Carnage
DODGE THIS MOIST PIMP	Démembrement gratuit
FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED	Mode juggy
LATE NUTURE QWEEF SUPER	1000 points de crédit gun
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY	Remplir Bloodlust
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE	Restaurer la santé
PENSION REAP SUPER VULGAR	Toutes les cinématiques
PIMP REAP DARK DARK MUSE	Rage illimitée
QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING	Facteur temps
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE	Santé illimitée
THIS DARK DISTORTED REALITY	Mode surcharge
UBER TAINT JOAD DURF KWIS	Invincibilité
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF	Munitions illimitées
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF	Code maître
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY	Equipement alternatif
WHACK THIS MOLESTED NINJA	Le plein de munition
WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT	Tous les modes gun

Messages des développeurs :

HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE
MAJESCO RULES
RAYNE RULES
TERMINAL REALITY RULES

Bloody Roar Extreme

© Hudson Soft / Eighting 2003

+ D'INFOS FORUM

COMBATTANT RAPIDE ET NOUVEAUX NIVEAUX

Allez dans le menu des options. Mettez l'option "Autosave" sur On et l'option "Team Members" sur 5. Commencez une partie en mode "vs. team battle". Choisissez les personages pour les deux équipes et appuyez sur Start. Dès que le match commence quittez la partie. Resélectionnez le mode "vs. team battle" et répétez la même opération. Faites cela plus de 25 fois pour débloquer tous les bonus.

NOUVEAUX MODES DE JEU

Mode Kid

Terminez le jeu trois fois.

Mode Big kid

Terminez le jeu quatre fois.

Mode DK

Terminez le jeu cinq fois.

Mode sans murs

Terminez le jeu six fois.

Mode murs fragiles

Terminez le jeu sept fois.

Mode rallenti

Terminez le jeu neuf fois.

Mode turbo

Terminez le jeu dix fois.

Mode expert

Terminez le jeu douze fois.

Mode humain

Terminez le jeu quatorze fois.

Mode bestial

Terminez le jeu quinze fois.

Mode hyper

Terminez le jeu seize fois.

BlowOut

© Majesco / Kaos Kontrol 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu dédié selon l'effet désiré :

ANYANDALLCODE	Ouvrir les portes
BUTTCHEATCANSURPRISE	Grosses têtes
CANEREADYTOROCK	Santé au maximum
CHARLIEALPHANOVEMBERECHO	Facteur temps
CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO	Toutes les armes
CHARLIEOSCARLIMADELTA	Ennemis contrecarrés ou congelés
COOLLEVELCHEATCODE	Choix du niveau
DEADREDPARTYSHOES	Grands pieds
FISHINABARREL	Munitions illimités
FRIENDLIESTGODINGALAXY	Upgrade des armes
GOODGODHELPME	Message des programmeurs
NOPAINNOCANE	Mode dieu
YESTERDAYYOURZEBRADIE	Terminer le niveau en cours
YESTERDAYYOURZEBRADIVORCED	Dévoiler toute la carte

BMX XXX

© Acclaim / Z-Axis 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le sections cheat.

65 SWEET RIDES	Tous les vélos
69	Film Sheep Hills 2
AMISHBOY1699	Vélos de Amish Boy
BAABAA	Niveau Sheep Hills
BOING	Film Dam 1
BOOTYCALL	Film UGP Roots Jam 2
BOYBANDSSUCK	Niveau Syracuse
BRONXCHEER	tirer en vue à la première personne
BURLESQUE	Film Rampage Skatepark 2
CHAMPAGNE ROOM	Toutes les vidéos
DDUULRRLDRSQUARE	Séquence finale
ELECTRICITYBAD	Jouer avec Amish Boy
FLUFFYBUNNY	Sauts plus facile
FREESAMPLE	Film The Bronx, NYC 3
FUZZYKITTY	Film Syracuse 1
GHOSTCONTROL	Vélos fantômes
HEAVYPETTING	Chutes accentuées
HELLKITTY487	Vélo de Hellkitty
HIGHBEAMS	Film Las Vegas 1
I LOVE WOOD	Jouer avec Amish Boy
IFLINGPOO	Film Rampe de lancement 69 1
IOWARULES	Niveau Rampage Skatepark
ITCHI594	Vélo de Itchi
JOYRIDE18	Vélo de Joyride
KARMA311	Vélo de Karma
KEEPITDIRTY	Film bonus 2
LAPDANCE	Film The Bronx, NYC 1
LATEY411	Vélo de La'tey
MAKEMEANGRY	Skin verte dans la création de perso
MANUEL415	Vélo de Manuel
MASS HYSTERIA	Choix du stage
MICHAELHUNT	Film Syracuse 2
MIKA362436	Vélo de Mika
NUTTER290	Vélo de Nutter
ONEDOLLAR	Film Sheep
PARABOLIC	Voir tous les gaps
PEACH	Film Rampe de lancement 69 2
RAVE10	Vélo de Rave
SHOWMETHEMONEY	Niveau Las Vegas
SHOWMETHEMONKEY	Niveau Rampe de lancement 69
SKEETER666	Vélo de Skeeter
STRIPTEASE	Film The Bronx, NYC 2
TASSLE	Film Las Vegas 2

THATDAMLEVEL	Niveau The Dam
THISISBMXX	Film bonus 1
THONG	Film Dam 2
TRIPLEDUB922	Vélo de Tripledub
TWAN18	Vélo de Twan
UNDERGROUND	Niveau Roots
XXX RATED CHEAT	Choix du niveau
XXXINTRO	L'intro alternera entre tous les films déjà vus
Z AXIS	Plus rapide

Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom

© THQ / Heavy Iron Studios 2003

FIN ALTERNATIVE

Obtenir 100 spatules d'or.

Bob l'Eponge : Le Film

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Lancez une partie, mettez le jeu en pause (Start) et maintenez les gâchettes enfoncées tout en effectuant les manipulations suivantes :

Costume 1 (Bob)	X, X, X, X, Y, X, X, X
Costume 2 (Bob)	X, X, X, X, Y, X, X, Y
Costume 1 (Patrick)	X, X, X, X, Y, X, Y, Y
Costume 2 (Patrick)	X, X, X, X, Y, X, Y, X
Tous les mouvements	X, X, Y, X, Y, Y, X, X
Vie Max	Y, Y, Y, Y, X, Y, X, Y
Toutes les tâches	Y, Y, Y, Y, X, Y, X, Y
Toutes les améliorations	X, X, Y, X, Y, Y, X, Y
Plus de points	Y, Y, X, X, Y, X, X, Y

LES BONUS

Bande-annonce 1	Trouver 1 coffre.
Costume Sirène	Trouver 2 coffres.
Antenne 1	Trouver 3 coffres.
Artworks Bob	Trouver 4 coffres.
Pack son 1	Trouver 5 coffres.
Bande-annonce 2	Trouver 6 coffres.
Nouvelle cible	Trouver 7 coffres.
Vidéo 1	Trouver 8 coffres.
Artworks Patrick	Trouver 9 coffres.
Artworks du film	Trouver 10 coffres.
Pack son 2	Trouver 11 coffres.
Antenne 2	Trouver 12 coffres.
Vidéo 2	Trouver 13 coffres.
Artworks Plankton	Trouver 14 coffres.
Vidéo 3	Trouver 15 coffres.
Pack son 3	Trouver 16 coffres.
Crochet	Trouver 17 coffres.
Vidéo 4	Trouver 18 coffres.
Pack son 4	Trouver 19 coffres.

TOUS LES MOUVEMENTS

Coup	Donnez 5 jetons à Mindy dans le niveau 1
Roue de charrette	Donnez 2 jetons à Mindy dans le niveau 2
Smash	Donnez 10 jetons à Mindy dans le niveau 3
Sponge-Boule	Donnez 20 jetons à Mindy dans le niveau 4
Lancer	Donnez 25 jetons à Mindy dans le niveau 5
Vague sonique	Donnez 40 jetons à Mindy dans le niveau 6

Bob l'Eponge : Silence on Tourne !

© THQ

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu des mots de passe et entrez l'un des codes suivants :

486739	Mode argent débloqué
893634	Mini jeux "Peche à la ligne"
977548	Toutes les figurines

Braquage à l'Italienne

© Eidos Interactive / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMAGES BONUS

Terminez le jeu en mode Story pour débloquer la galerie photo et les images d'art du jeu.

TOUTES LES VOITURES DE COURSE

Terminez le jeu avec un classement A pour chaque niveau.

NOUVELLES OPTIONS

Terminez tous les circuits en tête de course pour avoir de nouvelles possibilités dans le menu des options.

Breakdown

© Electronic Arts / Namco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu en mode normal ou difficile, vous aurez acces au mode Expert, mais aussi à une option Trailer, Gallery et Sound Test.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Vous vous réveillez dans une salle de repos, commencez par faire les mouvements demandés puis prenez le gilet pare-balles sur la table. Sortez de la salle, et dirigez-vous dans le premier couloir, à gauche se trouve une porte, rentrez-y puis placez-vous sur le rond au centre et regardez la lumière rouge et bleu. Ressortez et dirigez-vous vers la salle à gauche, prenez le badge et ouvrez la porte. Faites le petit parcours et ressortez de cette pièce. Dirigez-vous dans la dernière pièce pour vous exercer aux tirs et aux combats. Retournez dans la salle de repos, mangez un coup, vous vous endormirez subitement à cause des somnifères implantés dans la nourriture.

Des soldats attaquent la base et veulent vous tuer, quand une femme vient vous sauver, elle vous rétablit, prenez les armes des militaires, et sortez de la pièce. Plus loin, trois militaires vous attaquent, récupérez les munitions et si vous en avez besoin un garde a de la nourriture pour vous rétablir, continuez votre route, vous trouverez une porte à gauche qui est ouverte. Rentrez et tuez les militaires se trouvant à l'intérieur. Récupérez la radio d'un des militaires, ouvrez ensuite la porte, avancez et plus loin se trouve un grand couloir vitré, au bout, quatre militaires vous attaquent, si vous êtes touché, servez-vous au distributeur pour vous rétablir. Continuez votre route, vous arrivez dans une pièce pleine de paperasse, sortez il n'y a rien, dirigez-vous vers la gauche et plus loin, un hélicoptère vous attaque, suivez Alex à la porte puis dans le couloir, et au bout du couloir vous pourrez déverrouiller la porte. Retournez-y et franchissez le couloir. Vous arrivez dans une pièce ronde, allez tout droit et à gauche se trouvent des distributeurs si vous le désirez. Continuez et plus loin à gauche, vous trouverez une porte vitrée, passez par-là, plus loin à droite deux militaires vous attendent. Traversez la pièce et partez vers la droite. Une porte est ouverte, rentrez, dans la deuxième pièce, deux militaires arrivent, sortez et juste un peu plus loin, vous arriverez entre deux militaires. Rentrez à droite et allez dans la pièce de droite puis ressortez par la gauche. Allez au fond du couloir, puis rentrez dans le hall, ouvrez la grande porte avec le bouton à sa droite, tout au long du couloir se passeront de nombreuses choses bien étranges.

Continuez, ouvrez la porte grâce au bouton à gauche et allez dans la pièce de gauche. Sortez du restaurant et plus loin vous aurez besoin d'une carte que vous avez déjà prise. Avancez, vous verrez des militaires par terre et plus loin vous verrez les t'lans qui sont en train de tout défoncer. Prenez la porte à gauche, et au fond à droite rampez sous les étagères renversées. Continuez, vous arriverez plus loin dans une sorte de laboratoire. Vous devez ouvrir les portes et attirer les t'lans dans la grande salle, ensuite rentrez en vitesse dans la petite salle à gauche puis fermez les portes. Passez ensuite par la porte avec une valve. Continuez d'avancer, vous arriverez dans une salle avec à droite une porte vitrée ouverte et un t'lans. Courez au bout du couloir et rentrez dans l'ascenseur de droite puis sautez par le haut, une plaque est ouverte. Montez à l'échelle en faisant attention au feu et quand vous serez au barreau cassé, sautez juste derrière vous. Passez ensuite par les conduits d'aération jusqu'à ressortir dans une pièce d'archive. A gauche se trouve une porte, plus loin vous allez avoir de l'électricité dans le bras, continuez de marcher et après avoir vu un scientifique courir, juste un peu plus loin vous aurez le pouvoir. A gauche se trouve un t'lans, vous pourrez désormais le tuer. Allez

ensuite dans la salle de droite, traversez-la et allez ouvrir la porte avec la clef 1. Après avoir ouvert la porte, un t'lans vous attaque, plus loin il y aura un combat entre un t'lans et deux militaires. Plus loin vous arriverez dans un bureau, le téléphone ne tardera pas à sonner vous disant de monter sur le toit. Enclenchez le bouton sur le tableau de droite. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Vous arriverez plus loin dans une ville déserte remplit de sable, en ruines. Attention il y a des petites bêtes enfouies dans le sable.

Un peu plus loin à droite se trouve un distributeur, et encore un peu plus loin sur la même ligne se trouve une porte à droite, ouvrez-la et vous vous retrouvez d'un coup dans un immeuble. Ouvrez la porte à gauche et montez l'escalier, prenez la porte du dernier étage, le sol s'écroulera et vous vous retrouverez dans un couloir en feu. Courez en évitant les jets de flamme jaillissant des portes.
Passez par la gauche puis prenez le chemin où le câble électrique se balade. A droite se trouve un t'lans, traversez ensuite les flammes que gardait le t'lans, plus loin se trouveront deux t'lans. Allez dans leur direction et à droite vous pourrez trouver une cannette par terre. Plus loin vous trouverez un homme par terre portant un masque à gaz, prenez-lui et revenez là où se trouvait le câble électrique. Passez sous la porte grillagée à gauche, plus loin vous trouverez une porte déverrouillée, entrez et activez le bouton d'en face pour lancer le gaz. Sortez de la pièce et en revenant à la porte grillagée, quatre soldats vous attendent. Tuez-les et récupérez les grenades qu'ils ont sur eux, revenez dans la pièce où vous avez trouvé le masque à gaz. Trois militaires vous attendent, prenez le chemin de gauche, puis prenez la porte à droite, traversez la pièce et allez au fond du couloir. Plus loin se trouvent trois militaires et un t'lans, laissez les militaires se faire tuer puis éliminez le t'lans. A gauche se trouve une ferraille prise entre deux pierres, tirez-la et montez sur les rochers. Rampez sous le mur à droite, plus loin se trouve un trou avec un bout de plancher qui reste encore accroché. Sautez sur le morceau et gagnez l'autre bout, arrivé dans une salle, passez par la fenêtre et longez la corniche, la femme ne peut être sauvée, et au bout, sautez sur la fenêtre puis rentrez dans la fenêtre au bout.

Vous ressortirez dans des toilettes, sortez-en et à gauche se trouve une porte ouverte, traversez la pièce et vous retrouverez Alex. Suivez-la, cachez-vous et montez à l'étage par les gravas à gauche. Suivez-la et battez-vous un court instant contre Solus, jusqu'à ce qu'il vous envoie dans les roses. Relevez-vous et parlez à Alex, suivez-la et plus loin vous gagnerez encore un peu de pouvoir et vous devrez tuer quatre militaires. A gauche de la pièce, vous trouverez un montage électrique encastré, changez le câble de place, la grande porte s'ouvre et deux soldats vous attendent, continuez. Vous arriverez dans une pièce avec encore deux militaires, activez le bouton au centre de la pièce, la grande porte s'ouvrira, courez jusqu'à être arrivé à un escalier. En haut se trouvent deux soldats, puis au dernier étage encore deux. Traversez les pièces du haut jusqu'à être arrivé à l'extérieur. Plus loin un hélicoptère vous attaquera, tuez le plus de soldats possible jusqu'à ce que l'hélicoptère vous touche.
Quand vous serez touché, vous vous retrouverez en chute avec Alex.

Prenez la porte à droite, elle est fermée mais l'hélico veut vous tuer et aura la porte à votre place. Continuez en tuant les militaires, et à droite au fond se trouve une porte ouverte. Continuez jusqu'à être arrivé devant une grande porte. Rentrez, réapprovisionnez-vous, et partez vers la gauche, vous arrivez face à un poteau qui dit que vous avez des hallucinations. Trouvez tous les poteaux et sortez par la porte de gauche, vous allez vous retrouver dans le hall de départ. Prenez la porte de droite et allez dans l'ascenseur. Vous arriverez devant une immense porte blindée, Alex vous ouvrira la porte. Dirigez-vous vers la porte en face et prenez une des deux portes, elle mène au même couloir, vous arriverez devant une autre porte, plus loin actionnez le bouton, dans le couloir de gauche vous trouverez deux chargeurs de mitraillette. Prenez la porte du milieu, deux soldats font une patrouille juste derrière. Prenez le couloir de droite, au bout se trouve un autre soldat. (Il y a deux rations par terre) Allez à gauche, puis prenez la porte à droite. Courez jusqu'à être arrivé dans une salle avec un monte-charge au milieu, il y a deux soldats en hauteur, un à droite et un à gauche A gauche de la salle se trouve une ration, traversez la salle, dans l'autre pièce il y aura encore trois soldats. (Deux en haut à gauche et un en bas un peu à droite.) Montez et prenez la porte de droite, vous arriverez dans un grand couloir, prenez à gauche, il y a une porte, traversez toutes les pièces jusqu'à arriver à un distributeur, refaites-vous une santé puis vous arriverez dans une salle informatique avec une petite bête au milieu, tuez-la avec une arme, ramassez la carte à droite sur une table. Descendez et ouvrez la porte grâce à la carte.

Vous arriverez dans un long couloir, ouvrez la porte. Au prochain croisement, prenez à droite et ouvrez la porte au bout du couloir, plus loin vous arriverez dans une grande salle avec un mur orangé en plein milieu. Prenez les escaliers de droite et au premier étage, fouillez vers la gauche, il y a une petite bête et une batterie, montez au second étage il y a deux t'lans.

A gauche se trouve un laser, placez-y la batterie, à gauche se trouvent des chargeurs, des grenades et une boisson. Redescendez au pied du mur, attention cinq soldats vous attaqueront une fois que vous serez en bas par la porte de gauche. Prenez ensuite la porte au fond à droite. Traversez les couloirs puis prenez la porte de gauche, descendez jusqu'à être devant un cadavre, ravitaillez-vous, attention derrière cette porte se trouve une mitraillette automatique. Placez-vous de suite derrière un des poteaux, tirez sur la mitraillette, puis partez dans le couloir, arrivé au bout, le système de sécurité va s'enclencher et vous devrez appuyer sur le bouton à droite d'une grande porte. Attention vous entrez dans une salle extrêmement protégée, évitez les lasers qui vous arrivent dessus et traversez la pièce. Suivez les mouvements d'Alex, elle ne se fait jamais toucher. Plus loin vous arriverez dans un couloir rempli de mitraillettes. Planquez-vous derrière les poteaux et détruisez les deux mitraillettes. Vous arrivez dans un couloir que vous avez déjà vu, ouvrez encore la porte de droite. Et vous êtes encore confronté à des lasers. Après cette épreuve, il y a une porte à gauche, vous arrivez dans une salle avec au centre une borne qui demande deux clés. Continuez dans la porte qui reste, plus loin vous aurez besoin de la clé n°2 pour entrer, au fond à droite se trouve une commande digitale, actionnez-la et une étagère apparaît avec la clé. Allez la placer dans la borne puis activez les deux clés.

Derrière cette porte se trouvent deux t'lans, et à gauche un distributeur, prenez la porte à gauche. Attention un t'lans avec un laser attaque par la gauche, à droite de la salle se trouve sur des étagères une manivelle, récupérez-la. Prenez la porte de gauche puis allez vers la droite. Ouvrez la porte grâce à la manivelle, ouvrez la porte, vous êtes dans une pièce avec plein de lits et quelques bêtes. Allez vers la droite, vous arriverez dans une salle avec des enfants enfermés. Continuez votre route par la droite, vous arrivez dans un couloir, prenez la montée à droite et la porte à droite, vous arriverez plus loin devant une femme, elle vous mènera à une capsule. Elle vous parlera et partira, prenez la porte de droite puis traversez les couloirs jusqu'à être arrivé dans une salle avec une tache de sang en plein milieu. Traversez cette pièce, parcourez tous les couloirs jusqu'à voir un scientifique au fond d'un couloir, suivez ces traces de sang jusqu'à ce que des containers tombent devant vous, contournez-les et dirigez-vous vers la porte, plus loin vous trouverez son bras par terre. Suivez toujours ces traces, jusqu'à ce que vous le voyiez mort par terre, attention un t'lans invisible va surgir par la gauche peu de temps après la découverte. Appuyez sur le bouton non loin de la vitre. Revenez dans la salle où vous avez vu les premières taches de sang. Attention dans la salle où vous descendez des escaliers, deux t'lans invisibles vous attendent en bas. Dans la pièce suivante il y en a un et la pièce après la première il y en aura encore deux. Une fois arrivé dans la pièce, prenez la porte à droite et vous allez débarquer plus loin dans un laboratoire avec quatre t'lans invisibles. Récupérez les munitions à droite près du cadavre et sortez de cette pièce par la droite. Plus loin se trouvera un distributeur à gauche d'une pièce. Prenez le couloir à gauche et plus loin parlez à Glen. Suivez-le, plus loin vous aurez un moment de flash back, revenez sur les tapis roulants, faites plusieurs fois ce parcours jusqu'à ce que vous soyez devant les tapis, à gauche se trouvera un homme courant sur une porte, suivez-le et au bout du couloir plusieurs personnes vous applaudiront.

Ouvrez la porte et le voyage se terminera, allez vers la gauche, vous arriverez dans un grand labo avec le docteur et Alex devant un écran. Suivez ensuite Glen, ramassez les munitions de pistolet à droite sur des caisses et une boisson si vous en avez besoin. Quand le docteur vous ouvre, énormément de petites bêtes veulent sauter sur le docteur, tuez-les toutes avant qu'elles n'aient tué le docteur. Placez-vous ensuite sur la chaise. Vous allez recevoir des pouvoirs énormes.

Tuez ensuite les t'lans qui se ramènent puis partez par la porte ouverte par le docteur, traversez tous les couloirs, éliminez les quelques bêtes qui vous gênent, Alex vous ouvrira les portes blindées. Derrière ces portes se trouvent trois t'lans avec lasers. Prenez ensuite à droite. Il y aura deux t'lans à laser et dans la salle encore trois t'lans dont un à laser. Vous arriverez devant un gros ascenseur, ouvrez et quand vous verrez les trois t'lans à laser, cachez-vous derrière un poteau et rentrez vite à l'intérieur de l'ascenseur puis fermez les portes.
L'ascenseur va se bloquer, ouvrez la porte et sautez sur le passage. Dès que vous serez en haut Alex va tomber avec l'ascenseur. Vous devez continuer seul, passez par le conduit d'aération, attention il y a des petites bêtes parfois. Descendez ensuite dans la salle, des bêtes vous attaqueront encore. Vous allez arriver dans un grand hangar, éliminez toutes les bestioles qui se trouvent dans la pièce. Prenez la porte à gauche, attention il y a trois t'lans à laser et deux normaux. Cachez-vous pour que les t'lans à laser ne vous touchent pas et tuez les deux autres. Courez ensuite à la porte de droite en évitant le plus possible les lasers, derrière la porte se trouvent plusieurs bestioles volantes, et un peu partout dans le couloir. Vous allez arriver dans une sorte de cale, escaladez et redescendez en collant le mur de droite. Des t'lans sont en train de se battre contre des soldats, laissez-les se faire défoncer. Partez ensuite par les conduits d'aération. Descendez, et ouvrez la porte, plus loin à votre niveau se trouve un militaire et à l'étage en dessous, deux militaires. Descendez l'échelle à gauche, tout en bas se trouvent quatre militaires qui peuvent vous avoir de là ou vous

êtes, courez sur les escaliers, descendez et défoncez-les tous. Ouvrez la grande porte puis prenez garde, un convoi chargé de quatre soldats vous arrive droit dessus. Plus loin, prenez les escaliers de gauche, récupérez le bazooka et descendez devant les échafaudages juste un peu plus loin. Faites reculer le train grâce au bouton arrière, placez les rails avec l'aiguillage de droite pour que le train aille dans la direction du tunnel. Traversez le tunnel, il y a parfois des bestioles volantes. Quand le train s'arrêtera, à droite vous trouverez quatre soldats. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la barrière, puis remontez dans le train pour continuer la traversée de ce tunnel. Attention, plus loin vous apercevrez deux petites lumières, attention c'est un char qui va vous tirer dessus accompagné de quatre soldats. Quittez vite le wagon avant que celui-ci ne défonce le char.

Partie 2

Un peu plus loin à droite, dans les gravats se trouve un passage qui mène à une porte, c'est la seule issue. Après la porte, vous obtiendrez un nouveau pouvoir, deux t'lans vont venir vous attaquer. Partez par la gauche, descendez le couloir, puis grimpez plus loin dans le conduit d'aération. Quand vous retomberez, descendez les escaliers et derrière vous, plusieurs bêtes vous attaqueront. Partez dans le conduit qu'elles ont ouvert, et plus loin il y aura encore un tas de bêtes.

Partez à droite, vous allez entrer dans une salle en ayant une illusion, vous verrez Alex à moitié déchiquetée et vous devrez la tuer, il y en a deux. Allez dans la salle suivante, il y a encore une Alex, après l'avoir tuée, votre illusion s'arrêtera et vous vous apercevrez que ce n'était que des t'lans. Continuez votre route par la porte de gauche, dans le couloir il y a une mine murale. Ouvrez la grande porte, plus loin il y a encore une mine murale, à peine après avoir ouvert la porte, Solus vous prend par derrière et vous parle, vous avez le choix de lui dire « tu vas m'arrêter ? » ou « je ne vais pas par là. » Ne cherchez pas une réponse plus facile, les deux entraîneront un combat. Attention vous entrez dans une période extrêmement stressante. Quand il commence à vous parler, courez dans la salle A, ouvrez la vanne (vous vous ferez toujours un peu toucher), courez ensuite dans la porte de droite, vous allez monter au niveau B ou C, continuez d'ouvrir les vannes (il y a des militaires, défoncez-les au bazooka pour ne pas perdre de temps. (Petite astuce pour toujours aller vers les vannes, il faut monter dans les couloirs) quand vous aurez ouvert toutes les vannes, descendez les couloirs (prenez tout ce qui descend, vous allez vous retrouver devant une porte, ouvrez-la et sautez dans le trou. Dans les égouts se trouvent beaucoup de t'lans invisibles, vous pouvez les repérer grâce à l'eau qui bouge. Une fois sorti de l'égout, il y a une mine murale sur une étagère, et quatre sur les escaliers, passez par les caisses pour ouvrir la porte. Attention il y a deux mines juste en dessous de la porte. Allez vers la droite en évitant toutes les mines se trouvant sur votre passage. Après avoir passé toutes ces mines et deux pancartes vertes signalant un héliport, vers la gauche il y a un stock de munitions par terre, effectivement ça sent très mauvais.

Vous allez entrer dans la cour et un hélicoptère vous attaque. Dans tous les contours de la cour se trouvent des petites caisses vertes avec à l'intérieur des bazookas, il faut donner six coups à l'hélicoptère pour le rendre hors service. L'hélico a souvent des petits moments où il stagne deux secondes, c'est à ces moments là que vous devez profiter de l'avoir. Une fois tué, récupérez des munitions et des rations qui se trouvent près des caisses vertes et dirigez-vous vers la droite, il y a un garage avec la porte défoncée, entrez et allez à la porte à gauche. Traversez toutes les pièces jusqu'à être arrivé près d'un ventilateur, activez le compteur, puis sautez dans le trou du ventilateur. Attention il faut aller très vite il y a quatre ventilateurs pour 25 secondes. Quand vous êtes retombé, il y aura un trou dans un des angles à chaque étage. Une fois en bas, courez sous l'hélice verticale pour être à l'abri. Vous allez arriver dans une pièce, prenez les conduits d'aération, vous allez apercevoir Alex, continuez. Vous verrez des soldats mettant une bombe, reculez et une fois que tout aura sauté, un trou vous permettra de tous les tuer. Récupérez les munitions et prenez la porte à droite de la salle. Vous allez ressortir dans un tunnel, à gauche se trouve un wagon, attention il y a des bêtes à l'intérieur. Ouvrez la barrière puis partez tout droit. Il y a quelques bestioles volantes en chemin et à votre arrivée au terminus, se trouvent deux soldats à droite. Activez les deux manettes sur la console de la pièce, et retournez dans le wagon pour activer le bouton sur la borne juste à droite du wagon. Le plateau va descendre et arrivé en bas, six militaires vous attaquent, plus loin il y aura encore quelques militaires dont un avec un bazooka. Au fond de la pièce à gauche se trouve une petite boîte avec une batterie à l'intérieur. Prenez ensuite la porte de droite, quand vous sortirez six militaires vous attendront. Allez ouvrir la grande porte avec le levier qui se trouve à gauche de la porte. Allez à droite et récupérez les armes, ensuite, allez sur la sorte de laser au milieu du pont. Placez la batterie dans le laser et le mur disparaîtra.

Traversez tout le couloir, et à votre sortie, dirigez-vous vers la gauche, montez et parlez au scientifique.

Redescendez et allez parler à tous les docteurs des blocs. Dirigez-vous ensuite au fond à gauche, à droite se trouve un passage qui mène près d'un mur vert. Traversez tout le couloir et à votre sortie, il y aura beaucoup de t'lans à laser. Tuez-les un par un et dirigez-vous au bout à gauche. Vous allez arriver plus loin devant une scène avec des t'lans se faisant tuer par des militaires, mais cela ne vous font rien. Continuez, il y aura quatre t'lans, vous allez aborder quelques militaires plus loin. Après le discours, repartez derrière, mais à droite cette fois, plus loin il y aura trois t'lans dont un à laser. Vous allez arriver dans un bloc avec une jeep, et un pont coupé. Prenez la jeep et traversez le pont, puis sautez quand Alex vous l'ordonnera. Alex ne peut rester sur le pont, allez au bout et montez. Vous allez voir Solus avec Alex sur l'épaule (ouf ! Elle n'a rien) il s'en ira avec, partez par la droite et plus loin vous trouverez quatre t'lans à laser. Quand vous les aurez tués, la porte rouge deviendra verte et vous pourrez passer. Plus loin il y aura encore 3 t'lans à laser, continuez, vous arriverez encore devant 4 t'lans. Vous allez arriver dans une montée, et il y aura de nouveau quatre t'lans invisibles qui vous attaqueront, dirigez-vous vers le pont, trois gros t'lans vous attendent. Continuez et à gauche se trouvent une porte verte et deux gros t'lans. Traversez le tunnel et la colline, plus loin il y aura deux t'lans tuant des soldats. Vous allez arriver face à une mitrailleuse lourde, et un soldat, quand vous les aurez tués, prenez la mitrailleuse et défoncez tous ceux qui osent se ramener. Plus haut, il y aura encore un barrage avec une mitrailleuse, ensuite prenez la jeep. Montez et tuez tous les militaires. Dirigez-vous ensuite vers la grande porte verte. Mettez-vous au pied du mur, la doctoresse va tomber, récupérez la disquette. Sortez de cet endroit par le mur et dirigez-vous vers la droite. Il y aura quelques militaires. Continuez, à droite il y aura encore des militaires plus loin, et deux cannettes sur une table. Allez à la porte, servez-vous de la carte et traversez ce couloir bien sombre.

Vous ressortez dans une immense grotte, partez par la gauche et éliminez les bestioles qui passent. Montez le premier étage, retournez-vous et sautez sur l'étage supérieur. Montez tous les étages de cette manière, vous allez arriver près d'un cadavre d'homme se faisant manger par des bêtes, en bas se trouve un petit passage, il mène à un tunnel, traversez-le. Tuez les bestioles se trouvant à l'intérieur et le t'lans à la sortie. Plus loin vous devrez ramper et tuer encore deux t'lans. Montez toujours en éliminant les intrus. Prenez l'ascenseur plus loin et descendez à l'étage, à droite se trouve encore un ascenseur, prenez-le. Vous allez arriver devant une grande porte gardée par deux gros t'lans et quatre t'lans à laser. Traversez tout le couloir.

Vous arrivez devant une grande colonne avec un ciel enflammé. Allez de l'autre côté de la tour, tuez les bestioles volantes et descendez la tour. Il y aura deux t'lans, partez ensuite à droite, il y aura de nouveau deux t'lans à laser, tuez-les et allez au fond. Rentrez dans l'ouverture puis sautez sur les colonnes, ensuite descendez encore la tour. Il y a une ouverture, passez par la droite, tuez les t'lans et continuez de faire le tour, il y aura des t'ans à laser et derrière eux, une ouverture. Rentrez-y grimpez sur les plates-formes, et descendez la tour. Vous débarquerez devant deux t'lans à lasers, faites le tour et il y aura deux t'lans invisibles. Partez dans le petit chemin derrière, descendez à nouveau la tour, vous arriverez devant quatre t'lans à laser. Passez encore dans le passage de derrière et descendez encore la tour, vous arrivez au dernier étage (pas trop tôt), allez dans la porte un peu plus bas, traversez le long couloir et vous arriverez dans une sorte de cour, avec trois t'lans invisibles, deux à laser et un gros. Quand vous les aurez tous tués, une porte se déverrouillera, entrez et traversez le couloir. A l'intérieur se trouvent trois t'lans à laser. Vous allez débarquer dans une tour, montez, reprenez une plate-forme et remontez, vous ressortez face à deux t'lans à laser, remontez ensuite la tour. Vous ressortez après les plates-formes devant deux t'lans et deux à laser. Remontez encore la colonne et en ressortant des plates-formes vous serez face à deux t'lans et trois t'lans à laser.
(Le mieux est de se servir du laser pour éliminer les deux t'lans.) Remontez à nouveau la tour et après les plates-formes, ça sera six t'lans qu'il vous faudra affronter. Vous ressortez enfin de cet endroit, mais vous voyez les soldats morts. Partez par la droite, escaladez la colline et devant la porte, les fusées partiront. Quand le lancement sera fini, la porte se déverrouillera et vous devrez traverser le couloir.

Aspirez le bouclier au bout et descendez jusqu'à la plate-forme puis libérez Alex. Solus apparaît, battez-le jusqu'à ce qu'il se transforme. Vous ne pourrez pas le battre, quand vous serez à terre, Alex vous aidera mais elle se fera tuer. Après une petite cinématique, vous vous retrouverez dans un laboratoire, tuez les t'lans qui vous attaquent, partez vers la gauche et tuez les quatre t'lans. Ouvrez la porte à gauche et traversez les couloirs jusqu'à être arrivé dans une pièce où se trouvent un magnétophone ainsi que des armes. Des bêtes vont vous créer un accès à une autre pièce, traversez tous les couloirs jusqu'à être dans une pièce avec trois t'lans, plus loin vous retrouverez Alex. Suivez-la, tuez les deux t'lans à laser au plus vite et achevez le gros t'lans. Continuez votre route, descendez à la porte, il y aura trois t'lans à laser, prenez la porte à gauche au fond et traversez le tunnel. Vous allez entrer à nouveau dans leur univers, montez la tour, vous aurez quatre t'lans à tuer, plus loin il y aura quatre t'lans à laser, montez dans l'immeuble, montez les escaliers puis prenez la dernière porte. Plus loin vous arriverez dans une pièce avec un laser anti-t'lans, vous devrez

passer par la corniche, prenez ensuite à droite. Allez dans la pièce à côté et sortez, vous pourrez retourner dans l'univers des t'lans. Descendez cette fois-ci, traversez les couloirs, prenez à gauche au bout et vous rentrez dans un laboratoire.

Il y a Glen qui est encore en vie, il vous donnera l'ultra-accélérateur, mais il va le laisser tomber dans une grille derrière. L'ouverture de la grille se trouve un peu à gauche. Descendez chercher l'accélérateur, injectez-vous le, et utilisez vos nouveaux pouvoirs pour tuer les t'lans qui viennent d'arriver. Après les avoir tués, il y aura des gros t'lans et un à laser en haut à gauche. Retournez voir Glen, vous allez être aspiré dans une pendule et après une cinématique vous montrant un voyage dans le temps, vous vous retrouverez face à un squelette. C'est le même squelette que vous avez déjà vu là où Solus a kidnappé Alex. Partez vers le bas, en descendant vous verrez quatre t'lans à laser. Après les avoir tués, la porte s'ouvrira et vous vous retrouvez dans un endroit déjà vu. Plus loin il y a trois t'lans à laser, et en continuant, il y aura six t'lans dont quatre à laser. En montant la colline, il y aura toujours les quatre t'lans invisibles puis sur le pont, trois gros t'lans. Deux gros t'lans garderont la porte, tuez-les et entrez. Après le couloir, vous ressortez, plus loin se trouvent deux t'lans à laser et trois soldats. Vous allez arriver à la mitrailleuse, tuez les soldats et montez la colline. Devant la porte se trouve une dizaine de soldats, tuez-les et rentrez dans la porte verte. Quand vous arrivez devant la colonne, courez, sautez en haut pour éviter que la femme ne se fasse jeter, en haut se trouvent cinq soldats. Parlez à la femme et elle vous ouvrira un ascenseur, prenez-le, vous ressortirez devant une troupe de t'lans (des gros, des invisibles et des à laser.) Traversez la porte, tuez les trois t'lans à laser. Vous ressortez devant les colonnes que vous avez montées. Remontez la colonne, tuez les t'lans sortant des cocons et montez les colonnes, vous ressortirez devant deux t'lans à laser. Montez toutes les colonnes comme celle-ci jusqu'à être arrivé à la surface, vous devez aider le colonel à tuer tous les t'lans, il y en a énormément. Vous devrez ensuite appuyer sur l'interrupteur de la machine, et peu de temps après, la porte s'ouvrira. Au fond du couloir, absorbez la porte et descendez sur la plate-forme.

Libérez Alex et tuez Solus. Vous pourrez à présent le tuer quand il se transformera. Allez parler à Alex à la fin et rentrez dans le champ de force au centre. Traversez les dalles bleues, dirigez-vous jusqu'à la porte verte. Evitez les colonnes qui montent dans tous les sens, montez jusqu'à être devant une chaîne de blocs qui défilent devant vous, cet endroit est impossible à dépasser, vous devrez utiliser l'hyper vitesse pour passer ces blocs.
Vous allez arriver dans une immense salle vide, six t'lans vont débarquer, puis trois gros t'lans suivis de cinq t'lans invisibles. Il y aura par la suite cinq t'lans à laser, six gros t'lans accompagnés de quatre t'lans, de deux t'lans invisibles et deux t'lans à laser. Allez ensuite dans le champ de force qui vient de se créer. Vous allez ressortir devant une lumière, allez dessus, vous vous réveillerez dans la première salle de laboratoire que vous avez vue. Il y aura par la suite cinq t'lans à laser, six gros t'lans accompagnés de quatre t'lans, puis deux t'lans invisibles et deux t'lans à laser. Allez ensuite dans le champ de force qui vient de se créer. Vous allez ressortir devant une lumière, allez dessus, vous vous réveillerez dans la première salle de laboratoire que vous avez vue.

Tuez les trois militaires qui vont apparaître, et sortez de cette pièce. Allez dans la pièce pour la vue, ressortez et allez dans la deuxième pièce. Prenez la carte, ouvrez la porte et faites le parcours. (Le jeu commence effectivement à devenir assez bizarre lol) à la fin du parcours. Dirigez-vous dans la dernière salle, vous devrez tirer sur les personnes se présentant. Pour le corps à corps, vous devrez tuer trois t'lans mais sans pouvoir (petit problème quoi) à droite de l'arène se trouve l'ultra-accélérateur, prenez-le et tuez tous les t'lans qui se ramèneront. (Les ondes de choc sont très utiles, ils tuent les trois t'lans en un coup.) Ne cherchez pas à tuer les t'lans, ils arrivent indéfiniment. Quand vous le pourrez, mettez-vous en hyper vitesse et tuez la petite boule rose qui vous tourne autour. Vous vous retrouverez à nouveau dans une zone de Nexus avec des faisceaux violets. Allez au noyau et tapez dessus, vous allez vous retrouver à l'endroit où vous avez perdu Alex avec la jeep. Remontez le pont, il y aura Alex, prenez la jeep et partez le plus vite possible du site zéro. Vous allez arriver mais l'hélico sera parti. Le pont commencera à s'écrouler, l'hélico arrivera, sautez dessus et ce jeu se termine enfin (la fin ne vous fait pas penser à Halo). Vous allez être dans un hélico, Alex va avoir l'effet du pendule, sautez avec elle et le jeu se termine.

Brothers in Arms : Earned in Blood

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Créez un profil nommé **2ndsquad** (ou **BAKERSDOZEN** selon la version du jeu) pour débloquer tous les niveaux, le mode de difficulté authentique, les munitions infinies et le mode super squad.

BONUS À DÉBLOQUER

Vieille vidéo

Terminez le jeu en mode facile.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode mormal.

Débloquer le mode authentique

Terminez le jeu en mode difficile.

Super squad

Terminez le jeu en mode authentique.

Brothers in Arms : Road to Hill 30

© Ubisoft / Gearbox Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Mode Noir et Blanc

Terminez le jeu en mode Facile ou Normal.

Munitions illimitées

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Authentique

Terminez le jeu en mode Difficile. Il n'y aura ni checkpoint, ni sauvegarde et pas de réticule.

Super Squad

Terminez le jeu en mode Authentique.

SOIGNER LE GROUPE

Si vous mourez deux fois et que vous rechargez quand on vous le demande, vous verrez une option permettant de soigner l'ensemble de vos hommes.

TOUS LES NIVEAUX

Saisissez "BAKERSDOZEN" comme nom de profil pour avoir accès à tous les chapitres.

Bruce Lee : Quest of the Dragon

© Universal Interactive / Ronin Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez le jeu à 100 % pour débloquer le challenge Bruce Lee et le mode Hard

CHALLENGES DE BRUCE

Faites X, Y, X, Y, X (2), Y (2) et Stick analogique gauche, Stick analogique droit à l'écran "Press Start". Les challenges seront accessibles au menu principal.

INVINCIBILITÉ

Faites A, B (2), X, R, Noir, et Stick analogique droit pendant la partie.

999 PIECES

Faites X, B, Noir (2), A, Stick analogique droit, Stick analogique gauche, et Blanc pendant la partie.

9 VIES

Faites Blanc, Stick analogique droit, Stick analogique gauche, Retour, L, R et Stick analogique gauche pendant la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Le monastère
Vous voici dans la peau de Bruce Lee, commencez par acheter vos coups puis entrez dans le jeu. Vous commencez immédiatement dans une bagarre, tuez vos cinq ennemis et ramassez les bonus qui tombent. Après ce combat, sortez

par la porte de droite et vous aurez un nouveau combat contre cinq adversaires. Tuez-les et récupérez toujours les bonus puis prenez le chemin de droite. Vous aurez une nouvelle bagarre avec au moins dix combattants. Remportez cette bataille et dirigez-vous vers la suivante à peine plus loin avec cette fois quinze ennemis. Avancez-vous vers le prochain champ de bataille et terrassez les premiers combattants qui laisseront place à un boss. Vous ne ferez que toucher le boss pour le moment.

Arène du monastère
Vous voici en duel pour un vrai combat sous la pluie. Enchaînez tous vos coups et remportez la victoire.

Cour du monastère
Avancez légèrement et vous aurez une première bagarre simple, suivi de l'acquis du nunchaku dans la cour avec l'arbre. Enchaînez vos coups les plus puissants sur vos ennemis et à la fin du combat récupérez les caisses qui cachent des pièces autour de l'arbre. Partez par la porte au fond du chemin en pierres à droite.

Chemin dans la jungle
Vous commencez dans ce niveau directement par une bagarre au milieu de la jungle bien verte. Petite astuce, gardez un doigt proche de la gâchette gauche pour verrouiller vos adversaires et pensez à changer assez souvent d'adversaire à combattre. Après ce combat allez à droite et montez le petit mur qui vous donnera accès à un combat. Allez ensuite monter les escaliers et tuez les deux boss qui vous arrivent dessus. Après le combat, montez dans l'arbre d'où les boss sont arrivés. Après ce petit passage, vous aurez un gros combat contre quinze ennemis.

Temple dans la jungle
Vous voici dans la brume et sur le couloir d'un temple, avancez pour avoir votre premier combat en ces lieux et récupérez le plus de pièces possibles. Après ce combat à peine plus loin se trouvera un autre combat similaire au précèdent. Après le deuxième combat, vous aurez un petit boss à vaincre. Montez les escaliers et vous aurez droit à un combat muni du nunchaku. Montez les nouveaux escaliers et après ces trois ennemis, prenez les caisses puis continuez votre route vers l'amphithéâtre

L'amphithéâtre
Une fois dans l'amphithéâtre un homme vous met au défi, commencez par réussir le contre-la-montre, tuez les trois avant le temps imparti puis avancez. Vous allez terrasser le même style d'homme en bagarre simple, allez ensuite ramasser à droite les portions de vie. Vous devrez ensuite descendre des escaliers sur le bord droit.

Etape amphithéâtre
Vous voici face à celui qui a osé vous menacer dans une sorte d'arène, tuez-le. Petite astuce, pour le tuer, essayez de vous protéger et lorsqu'il a fini d'attaquer, placez tout vos coups.

Partie 2

Salle de prières
Vous voici face à un maître shaolin, il n'est pas de tout repos de le tuer. Après ce combat vous aurez comme mission de retrouver la relique ainsi que votre père.

Nénuphars
Vous voici dans un petit lac, avec de l'eau jusqu'aux chevilles mais cela ne vous empêchera pas de défouler le petit dragon qui est en vous. Allez au combat et réussissez les deux bagarres. Sortez ensuite de l'eau pour monter sur une petite motte de terre. Parvenez sur la petite bute en passant par la gauche et tuez les quinze ennemis en contre-la-montre.

Village de pêcheurs
Vous commencez sur une page avec des civilisations sauvages, allez à droite pour tuer les méchants aventuriers. Allez au bout de la plage et vous aurez un rude combat contre plusieurs hommes combattus précédemment. Récupérez ensuite les caisses et allez au fond de la plage. Vous aurez un combat et ensuite un boss très costaud. Après le boss récupérez la vie dans les caisses et faites le plein de vie. Montez ensuite les escaliers.

Ville de montagnes
Vous voici à l'intérieur d'une ville, et vous commencez comme d'habitude par une bagarre. Partez vers la gauche et vous aurez une nouvelle bagarre assez dure. Prenez le petit ponton puis affrontez vos nouveaux ennemis. Au loin se trouve un grand filet sur le mur avec deux gardes, allez les tuer mais vous allez vite vous apercevoir qu'ils ne sont pas que deux. Allez ensuite sur la plage où vous tuerez d'autres hommes et vous pourrez prendre de grands escaliers.

Centre ville
Vous allez affronter tattoo, attention, il n'est pas facile pensez à vous protéger et au pouvoir des médaillons du dragon (touche noire).

Rues de Hong Kong
Vous voici dans Hong Kong, vêtu d'un jogging bleu vous allez tout massacrer. Partez à droite pour découvrir ce que valent les habitants de ces quartiers dans une bagarre de douze ennemis environ. Après avoir remporté cette bagarre vous aurez une bagarre contre-la-montre de trente secondes dans une rue éclairée par des tonneaux de feu. Après ce combat vous serez face à une femme qui servira de boss. Elle est assez forte donc protégez-vous bien. Après ce combat, vous aurez dans la ruelle sombre de droite un autre combat avec douze ennemis. Vous serez ensuite face à un mur et une cinématique vous sortira de là.

Usine de meubles
Vous allez commencer par un rude combat d'une dizaine d'hommes, tuez-les et allez au fond de l'usine pour emporter vos bagarres jusqu'à être face à un mur sombre vers la droite.

Marché
Traversez, pour commencer les premiers stands et vous aurez votre première bagarre en plein milieu du marché. La seconde n'est pas bien loin puis vous aurez une bataille contre-la-montre. Avancez un peu et vous verrez un camion benne avec des hommes autour. Allez les défier et remportez la victoire. Allez prendre le sens interdit dans la petite ruelle au fond et affrontez le dernier gang de quinze hommes.

Partie 3

Cuisine de restaurant
Vous voilà à l'entrée d'une cuisine, vous êtes attaqué dans tous les sens par le personnel, débarrassez-vous d'eux. Montez ensuite les escaliers rouges.

Restaurant
Votre père vient de se faire enlever, tuez les hommes qui vous retardent.

Dancing du restaurant
Un gros bonhomme habillé en vêtements des îles vient vous barrer la route suite à vos combats, terrassez-le. Aidez-vous si vous le désirez de la force des médaillons avec la touche noire.

Docks de Kowloon
Votre père n'est pas loin, avancez sur le quai pour recevoir votre première bagarre et à peine plus loin vous aurez une seconde bagarre contre des marins, ils sont assez coriaces. Montez ensuite sur les bateaux pour arriver dans une nouvelle bagarre. Traversez ensuite le prochain bateau et gagnez la prochaine bagarre. Traversez les quais de bambou et au bout vous aurez votre dernière bagarre avant de revoir votre ami qui vous fera traverser la baie.

Chantier naval
Vous commencez dans un contre-la-montre sur un chantier avec derrière un gros bulldozer. Après la victoire, prenez le passage à gauche entre les barreaux oranges puis défiez un autre groupe. Continuez vers la gauche et vous serez face à l'atelier des bateaux, allez battre le groupe de droite et prenez la grande montée qui vous donnera accès à une grille rouge et un combat. Il y aura un combat contre-la-montre un peu plus loin sur la même grille, sortez de la grille pour être face à un nouveau combat. Partez vers la gauche et vous serez dans le stock de containers, tuez tous les hommes présents et en avant.

Zone de chargement
Vous allez affronter un homme qui n'apporte aucune confiance. Il n'est pas forcément fort, utilisez vos médaillons du dragon pour accroître votre vitesse et votre force.

Parking
Avancez pour vaincre les deux gangs et entrez dans les bureaux de service. Entrez et défoncez les gardes qui vous attaquent dans tous les sens. Allez ensuite dehors par la porte de gauche et au pied de l'avion se trouvent des gangs d'hommes. Vous aurez la possibilité de vous servir du nunchaku dans cet espace. Partez ensuite dans la direction des caddies.

Toit de hangar
Sur ce toit, une très belle femme vous attend mais ne vous laissez pas charmer elle mord. Gagnez la victoire et vous serez ce qu'est devenu votre père.

Hangar
Vous en avez marre, vous voulez retrouver votre père, débarrassez-vous de votre chemise et allez tuer le gang qui vous défie en dessous de l'avion. Partez ensuite vers la piste et vous verrez l'avion décoller.

Résidence Clarisbrooke
Vous voici devant un grand château, prenez le petit pont face à vous et en avant la bagarre. Récupérez à la fin du combat les caisses et allez vers la gauche du mur pour vous battre à nouveau. Vous serez après le combat face à la grille du château, entrez dans le labyrinthe. Vous commencez par un combat, et une fois fini suivez le chemin de pierres pour arriver sur un croisement avec des gardes. Dirigez-vous ensuite vers la porte toute illuminée.

Partie 4

Laboratoire de drogue
Vous voici dans le laboratoire, attaqué par des blouses blanches. Montrez-leur ce qu'est votre Jeet kune do. Entrez dans la pièce ouverte à droite, à l'intérieur, tuez les blouses blanches et sortez de cet endroit.

Trafalgar Square
Vous voici encore face à une charmante demoiselle, tuez-la en combat singulier. Servez-vous toujours de la petite touche noire magique.

Suite d'hôtel
Vous allez être attaqué par les hommes du Lotus noir dans votre chambre d'hôtel, tuez-les et sortez par la porte du balcon à gauche.

Rues de Londres
Traversez cette longue rue sombre et affrontez les trois gangs dont le dernier avec le nunchaku. Vous aurez ensuite un combat et vous aurez une cinématique.

Musée de la guerre
Vous êtes dans un musée avec des chars de guerre à vos côtés, tuez les gardes qui vous attendent et allez dans le couloir du fond. Vous vous battrez contre des techniciens et des gardes. Sortez par le couloir de derrière la salle de contrôle, vous allez combattre et vous pourrez passer dans un hangar puis le rideau se fermera derrière vous. Battez-vous avec le nunchaku et partez vers le camion à droite prêt à partir.

Zone de chargement
Vous voici face au Lotus noir, ce combat n'est pas de tout repos mais grâce à la force du dragon vous pourrez vaincre facilement.

Caverne
Vous commencez dans des cavernes sombres remplies de joyaux, éliminez les punks qui vous attaquent en combat normal et partez ensuite vers la droite. Vous allez arriver dans une lumière blanche et vous aurez un combat

contre-la-montre. Après ce combat se trouvera un combat au nunchaku et tout au fond dans les petites portes en pierres se trouvera le boss des punks. Tuez-le et prenez la cabane qui offre une échelle.

Base de sous-marin
Vous voici dans les tunnels marins, avancez et vous trouverez deux bagarres puis une grosse bagarre avec un boss. A peine plus loin dans un croisement de tunnel se trouvera un autre gang plutôt costaud. Avancez et vous serez au milieu d'une plate-forme avec un nunchaku afin de combattre le nouveau gang qui vous fonce dessus. Avancez vers les missiles à gauche et tuez les deux gangs. Vous verrez une cinématique.

Partie 5

Discothèque
Tuez ce simple gang qui vous accueille bien mal.

Toit de la discothèque
Tuez le gang qui vous attend sur le toit

Héliport
Vous voici face au boss des gangs, servez-vous de vos médaillons pour le tuer, il est assez costaud. Vous deviendrez vite ami avec lui suite à votre victoire.

Usine alimentaire
Vous commencez dans cette usine face à des sortes de mécaniciens, tuez-les et allez prendre l'échelle au fond de cette passerelle. En bas reprenez l'échelle pour arriver sur terre et combattre la prochaine équipe de mécanos à côté de la lignée de viande pendue. Après cette victoire, allez sur la plate-forme un peu plus loin vers la gauche et tuez tous ces ennemis grâce au nunchaku. Passez ensuite derrière la lignée de viande traversée précédemment et au bout de ce couloir, prenez l'entrée à gauche puis tuez les hommes.

Raffinerie de drogue
Vous voici dans le labo, tuez les petits malheureux qui osent vous attaquer et allez affronter le boss. Servez-vous des attaques rapides avec la force du dragon c'est très utile. (Attaques rapides avec les poings : en verrouillant un adversaire, arrière et Y, les coups de pieds, avant et Y, pour les coups de poings rapides et maintenir Y pour le terrible coup du dragon).

Presidio
Vous commencez face à des militaires, attention ils sont coriaces. Une fois que vous les aurez vaincus, longez la cabane de gauche. Vous arriverez sur un combat contre-la-montre, tuez tous les soldats et continuez de longer les maisons marrons. Vous arrivez à deux bagarres puis une entrée de hangar gardée par pas mal de militaires.

Garage
Vous voici face à un boss très costaud il ne sent pas beaucoup vos coups. Utilisez les coups rapides avec la force du dragon. Vous le tuerez une fois puis il vous proposera un deuxième round. Tuez-le pour de bon.

Alcatraz
Vous commencez dans la brume entouré de soldats, tuez-les tous et avancez ensuite vers la droite dans la grande brume pour rencontrer un gang assez difficile. Passez ensuite sous le pont pour affronter un gang qui vous attaque sans cesse. Prenez ensuite le petit virage et après avoir tué le prochain gang, montez la pente. En haut tuez le premier gang puis au bout de la montée, tuez le gros gang avec le nunchaku. Continuez de monter et au niveau de l'arbre dans le virage vous affronterez une bande encore plus coriace que les précédentes. Prenez ensuite le petit chemin à droite.

Cour de prison
Vous voici face à un boss très difficile, placez tout ce que vous avez appris et tuez-le. Beaucoup de médaillons du dragon partiront au long de ce combat.

Cellules

Montez les escaliers pour tuer les soldats et entrez dans les cellules. Vous affronterez deux boss en même temps, attention à vous. Les médaillons vous donnent une jauge d'énergie jaune qui remplace la vraie barre de vie, servez-vous de cette adaptation pour perdre le moins possible de vie.

Cour du gardien
Vous voici face à la femme qui gère toute cette opération, tuez-la !!

Salle de prières
Tuez ce gros bonhomme. (Personnellement je n'ai jamais vu mes jetons de dragon descendre aussi vite, il est assez balèze.)

La plage
Tuez enfin le chef de toute la bande en deux rounds et la quête du petit dragon s'achèvera.

Brute Force

© Microsoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RETROUVER DE L'ENERGIE

Cliquez sur le stick gauche pour vous accroupir, vous récupérerez alors votre énegie plus rapidemment.

TOUS LES PERSONNAGES

Collectez les blocs d'ADN de chaque niveau pour débloquer les personnages en mode multijoueur.

TOUS LE PERSONNAGES EN MODE MULTIJOUEURS ET TOUS LES NIVEAUX

Créez un nouveau profil appelé "brute FORCE ". Créez ensuite un second profil appelé "allthingswonderful ". Vous pourrez ainsi avoir acès à tous les personnages et tous les niveaux.

TEX HAT

Terminez le jeu en mode BRUTAL pour débloquer et objet spécial. Tous les personnages du jeu peuvent porter le Tex Hat sauf Brutus. Appuyez sur la gachette gauche pour l'utiliser dans la partie.

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil et donnez lui un des noms suivant selon l'effet désiré :

DBLDAY	Tuer plus facilement
ERINROBERTS	Meilleures capacités défensives
GARNER	Tous les personnages
GARNERVEN	Les aptitudes de Brutus changent
GARVEN	L'apparence de Brutus change
HVYMTL	Mode cartoon
MATTSOELL	Personnages plus forts
RAPIDFIRE	La cadence de tir des armes est plus élevée
SPRAGNT	Les ennemis deviennent idiots et vos alliés sont plus intelligents
VENGAR	Toutes les cartes

Buffy contre les Vampires

© Electronic Arts / The Collective Inc. 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MULTIJOUEUR

Entrez l'un des codes suivants à l'écran Extra

Arène multijoueurs 1

Y, Y, Y, Y, blanc, noir, Y, Y, Y, Y, blanc, noir.

Arène multijoueurs 1 et 2

Noir, noir, noir, noir, blanc, Y, blanc, noir.

Arène multijoueurs 1 à 3

Blanc, blanc, blanc, blanc, noir, Y, blanc, blanc, Y, Y, blanc, noir

Arène multijoueurs 1 à 4

Y, Y, Blanc, Noir, Noir, Y, Y, Y, Y, Y, Blanc, Noir

Jouer avec Dark Buffy

Noir blanc, Y, Y, noir, noir, blanc, noir, noir, blanc, noir, noir, blanc, noir, noir, noir, blanc, blanc

MULTIJOUEUR EN STORY MODE

Activez le code multijoueur en arènes. Ensuite, lancez une partie en Story Mode. Lorsque vous rencontrerez un personnage important (comme Giles, Xander etc.), appuyez sur la touche Start du second pad. Le pad branché sur le port 2 peut maintenant contrôler ce personnage.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran Extra :

Pouvoirs de la Tueuse

Y, Y, Y, noir, noir, noir, Y, blanc, noir, noir, blanc, Y.

Santé illimitée

Y, blanc, noir, noir, blanc, Y, noir, noir, noir, Y, Y, Y.

Burnout

© Acclaim / Criterion Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VOITURES

Terminez le premier championnat pour avoir accès au mode des duels (Face-Offs). Chaque duel remporté vous permettra d'obtenir une nouvelle voiture.

RÉCOMPENSES

Terminez le jeu pour débloquer les modes Free Run (seul sur la route), Free Run Twin (seuls sur la route à deux) et Crédits.

FACE À FACE

Remportez le mode championnat pour débloquer le face à face contre le Roadster.

ROADSTER

Battez le Roadster dans le face à face pour débloquer un nouveau face à face contre une autre voiture.

NOUVEAUX VÉHICULES

Towtruck

Jouez en championnat jusqu'à débloquer le second face à face dans les options. Batte les Towtruck pour le débloquer.

Saloon GT

Battez le saloon GT dans le face à face 3.

Bus

Batte le bus dans le face à face 4.

MAÎTRISER LES VIRAGES

Accélérez très légèrement pendant le virages pour ne pas perdre d'adhérence et garder une bonne vitesse.

Burnout 2 : Point of Impact

© Acclaim / Criterion Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVULNÉRABILITÉ

Terminez tous les Grand Prix en obtenant une médaille d'or pour débloquer l'option d'invulnérabilité.

CHAMPIONNAT CUSTOM

Gagnez l'or dans chaque courses et remportez tout dans le premier championnat pour déblquer le championnat custom

ECLIPSE 1997 ET FOCUS SVT 2001

Terminez le Championnat custom 2 fois avec le meilleur score.

GARDER SON CLASSEMENT DANS UN CHAMPIONNAT

Si vers la fin d'une course vous voyez que vous ne terminerez pas à la première position et que vous ne voulez pas perdre votre classement, éteignez la console avant la sauvegarde. Vous pourrez alors repredre la course et tetez votre chance une nouvelle fois.

Burnout 3 : Takedown

© Electronic Arts / Criterion Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER DÉPART

Maintenez les gaz tout en utilisant les freins pour faire fumer les roues, puis lorsque que le compte à rebours est entre '1' et 'Go', relâchez les gaz et relancez-les.

VÉHICULES DE NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Terminez tous les niveaux "Crash" avec une médaille d'or et maintenez simultanément les boutons Noir et Blanc pendant que vous choisissez votre véhicule.

NOUVEAUX VÉHICULES

Compact (type 1, 2, 3) : Disponible dès le lancement des courses Compact.
Muscle (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Silver Lake Compact.
Coupe (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Waterfront Muscle.
Sports (type 1, 2, 3) : Obtenez la médaille d'or sur le Grand Prix Vineyard Coupe.
Super (type 1, 2, 3) : Disponible dès le lancement des courses Super.
Assassin Compact : Faites 15 Takedowns.
Assassin Muscle : Faites 30 Takedowns.
Assassin Coupe : Faites 60 Takedowns.
Assassin Sports : Faites 100 Takedowns.
Assassin Super : Faites 150 Takedowns.
Classic Hotrod : Obtenez la médaille d'or dans tous les événements spéciaux.
Custom Compact : Obtenez 10 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Muscle : Obtenez 25 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Coupe : Obtenez 50 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Sports : Obtenez 100 000 points en mode Tour du Monde.
Custom Super : Obtenez 200 000 points en mode Tour du Monde.
Compact DX : Obtenez 4 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Muscle DX : Obtenez 10 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Coupe DX : Obtenez 18 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Sports DX : Obtenez 25 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Super DX : Obtenez 32 médailles d'or en mode Tour du Monde.
Compact tunée : Gagnez la médaille d'or sur Downtown Course 1.
Muscle tunée : Gagnez la médaille d'or sur Vineyard Duel.
Coupe tunée : Gagnez la médaille d'or sur Kings of the Road Course.
Sports tunée : Gagnez la médaille d'or sur Continental Run Course 2.
Super tunée : Gagnez la médaille d'or sur Island Paradise Duel.
Compact modifiée : Remportez la médaille d'or sur Waterfront Duel.
Muscle modifiée : Remportez la médaille d'or sur Mountain Parkway Duel 1.

Coupe modifiée : Remportez la médaille d'or sur Alpine Course.
Sports modifiée : Remportez la médaille d'or sur Continental Run Duel 2.
Super modifiée : Remportez la médaille d'or sur Golden City Duel.
Compact Prototype : Remportez la médaille d'or sur Lakeside Getaway Duel 1.
Muscle Prototype : Remportez la médaille d'or sur Mountain Parkway Duel 2.
Coupe Prototype : Remportez la médaille d'or sur Continental Run Duel 1.
Sports Prototype : Remportez la médaille d'or sur Frozen Peak Duel 2.
Super Prototype : Remportez la médaille d'or sur le Grand Prix Gold Medal.
Compact Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Kings of the Road Duel.
Muscle Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Lakeside Getaway Duel 2.
Coupe Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Frozen Peak Duel 1.
Sports Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Alpine Duel.
Super Dominator : Gagnez la médaille d'or sur Dockside Duel.
Heavy Pickup : Obtenez $1 million en mode Tour du Monde.
4WD Racer : Obtenez $2 millions en mode Tour du Monde.
SUV Deluxe : Obtenez $5 millions en mode Tour du Monde.
4WD Heavy Duty : Obtenez $10 millions en mode Tour du Monde.
B-Team Van : Obtenez $15 millions en mode Tour du Monde.
INT Express Delivery Truck : Obtenez $20 millions en mode Tour du Monde.
Tractor Cab : Obtenez $30 millions en mode Tour du Monde.
Longnose Cab : Obtenez $50 millions en mode Tour du Monde.
City Bus : Obtenez $70 millions en mode Tour du Monde.
Trash Truck : Obtenez $90 millions en mode Tour du Monde.
Fire Truck : Débloquer tous les défis Crash en mode Tour du Monde.
Oval Racer Special : Débloquer toutes les signatures Takedowns.
Custom Coupe Ultimate : Gagnez la médaille d'or sur tous les défis Crash.
Euro Circuit Racer : Débloquez tous les trophées Takedown.
US Circuit Racer : Gagnez la médaille d'or en Super GP.
World Circuit Racer : Gagnez la médaille d'or sur toutes les courses.

CHANGER DE MUSIQUE

Pour changer de thème musical pendant le jeu, appuyez simultanément sur Blanc + Noir.

TOUS LES VÉHICULES

A l'écran de sélection des véhicules, faites : **Y, Y, Y, Y, X, Y, Y, Y, X, X, Y, X** pour tous les débloquer.

Burnout : Revenge

© Electronic Arts / Criterion Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES À DÉBLOQUER

Black Elite Racer
Avoir le rang Elite 11.

Criterion GT Racer
Terminez la feuille de défis "White Mountain Challenge".

Custom Classic
Terminez la feuille de défis "Sunshine Keys Challenge".

Dominator Assassin
Se débloque après la création du profil si vous avez une sauvegarde de Burnout 3.

EA GT Racer
Terminez la feuille de défis "Central Route Challenge".

Etnies Racer
Terminez la feuille de défis "Motor City Challenge".

Euro Classic LM
Terminez la feuille de défis "Eternal City Challenge".

Hot Rod
Terminez la feuille de défis "Lone Peak Challenge".

Low Rider
Terminez la feuille de défis "Angel Valley Challenge".

Madden Challenge Bus
Se débloque après la création du profil si vous avez une sauvegarde de Madden NFL 06.

Nixon Special
Terminez la feuille de défis "Eastern Bay Challenge".

Revenge Racer
Terminez le jeu à 100%.

BYW : Don't Try this at Home

© Eidos Interactive / Paradox Development 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Au menu principal maintenez L et appuyez sur A, X, Y, B, A, X, Y, B. Ensuite créez un catcheur avec un des noms suivants :

`rtaylor`	Grosse tête
`okendall`	Grandes mains
`tpiperi`	Grands pieds
`tho`	Grosse tête, grandes mains et grands pieds
`jgintu`	Mode halo
`pjefferies`	Mode fantôme
`ksimeonov`	Mode fonds gris
`ewilliams`	Mode fil de fer
`edma`	Caméra à la première personne

Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth

© 2K Games / Headfirst 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu dans le mode de difficulté "Private Investigator", vous débloquerez différents artworks ainsi qu'un mode "Hardened Detective". Si vous parvenez à achever le jeu dans ce mode de difficulté, vous débloquerez alors le mode le plus difficile "Mythos Master".

CLASSEMENT "A"

Pour que votre partie soit classée "A", toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- avoir toutes les entrées du journal
- avoir le rifle à la porte de la réception
- sauver Ruth
- garder assez de marin dans le bateau
- terminer le jeu en moins de 3h30
- utiliser moins de 30 sauvegardes

Call of Duty 2 : Big Red One

© Activision / Treyarch 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran de choix du chapitre, maintenez R + L et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, X, Droite, X, Droite, X.

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Sur l'écran de sélection du chapitre, maintenez Back et faites : Droite, Droite, Gauche, Gauche, X, X.

Call of Duty : Le Jour de Gloire

© Activision / Spark Creative 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Allez sur l'écran de sélection du niveau. Maintenez Haut sur la seconde manette et faites Start, Back, Back, X sur le premier pad.

TOUS LES CODES

Grosses têtes	Terminer le jeu en Facile
Grand et Petit	Terminer le jeu en Difficile
Regard fatal	Terminer le jeu en Normal
Head-shots	Terminer le jeu en Facile
Ricochet	Terminer le jeu en Facile
Ricochet total	Terminer le jeu en Facile
Tir mini	Terminer le jeu en Normal

EXTRAS

Animation	Accessible dès le départ
Artwork	Accessible dès le départ
Making of 1	Terminer la campagne russe
Making of 2	Terminer la campagne anglaise
Making of 3	Terminer la campagne américaine

Capcom Classics Collection

© Capcom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) faites : L, R, Haut (sur le stick de droite), Bas (sur le stick de droite), L, R, Haut (sur le stick de gauche), Bas (sur le stick de gauche), L, R, Haut (sur la croix), Bas (sur la croix). Un message va apparaître à l'écran. Tous les bonus de tous les jeux vont être débloqués. En plus, lorsque vous jouez à Ghosts N Goblins, Ghouls N Ghosts ou Super Ghouls N Ghosts, il vous suffira d'appuyer sur Gauche ou Droite (du stick analogique de droite) pour avoir toutes les armes.

Capcom vs. SNK 2 EO : Millionaire Fighting 2001

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS CACHÉS

Pour faire apparaître un boss caché, vous devz remplir au moins deux des trois conditions suivantes :
- Battre Geese ou Bison/Vega
- Faire au moins un "finest KO"
- Obtenir 1500 GPS à la fin du jeu

Une fois, battu, un boss caché devient jouable.

CUSTOM GROOVE INFINI

Battez tous les personnages à la suite dans le mode Survival pour que l'option du custom groove devienne infinie.

SHIN AKUMA ET ULTRA RUGAL

Jouez en mode Arcade en ratio matches. Terminez 3ème du classement pour vous battre contre U. Rugal et 1er pour que ce soit contre S. Akuma. En les battant, vous les débloquerez et pourrez jouer avec eux.

Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

CONC3PT	Tous les artworks
IF900HP	Tous les circuits et les mini-jeux
IMSPEED	Départ rapide
MATTL66	Toutes les courses
R4MONE	toutes les skins
TRGTEXC	Master's Speedy Circuit et Countdown
VROOOOM	Boost illimité
WATCHIT	Toutes les vidéos
YAYCARS	Toutes les voitures

Castlevania : Curse of Darkness

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM

LES BOSS OPTIONNELS LÉGION ET NUCULAIS

Pour affronter le boss optionnel Legion et son accolyte, vous devez être accompagné du petit diable, le 5ème et dernier démon innocent. Au Temple Garibaldi, utilisez sa compétence spéciale pour passer sous le mur fissuré dans la zone où se trouve quatre cours séparées par des grilles. Plus loin, vous passerez dans des couloirs peuplés de monstres, notamment de squelettes de sang, avant d'atteindre la salle du boss.

BONS ENDROITS POUR LEVELLER

1. La salle la plus au sud du 2F dans le Couloir Eternel. Elle jouxte une salle de sauvegarde et est accessible avec la Force Brutale nv.2 du Juggernaut.
2. Au sous-sol du Temple Garibaldi, dans le couloir qui précède le boss optionnel Légion, vous pouvez affronter des monstres de haut niveau qui vous rapporteront beaucoup d'expérience facilement et auxquels vous pourrez essayer de voler des cristaux noirs. Avec beaucoup de chance et surtout beaucoup de patience, ils pourront aussi vous laisser un Oeuf Miracle.
3. La Tour d'Evermore, accessible en volant depuis le toit de la Tour d'Eternité.

L'ANNEAU RARE

Forêt de Jigramunt, 1F. Brisez les statues au bout du couloir sud pour accéder à un passage qui mène à cette salle. Nécessite la technique "Chevauchée" de l'invocation du démon de combat Iytei. Cet anneau vous permet d'obtenir plus facilement les objets rares laissés par les ennemis.

CRÉATION DES DÉMONS INNOCENTS

Démons de type combat

Conseillé : Magmard -> Speed-mail -> Corpsey
Note : La skill "Brute Force lvl. 2" (Juggernaut, Ironside et Liquid Golem) est nécessaire pour ouvrir certaines portes.

Golem

Magmard + 40 cristaux (épée/spécial)

Speed-mail

Magmard + 40 cristaux (lance/hache/poings)

Juggernaut

Golem + 70 cristaux (épée/lance/hache/poings)

Iyeti (forme finale)

Golem + 90 cristaux (spécial)

Corpsey (forme finale)

Speed-mail + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Rasetz (forme finale)

Speed-mail + 90 cristaux (hache/spécial)

Ironside (forme finale)

Juggernaut + 90 cristaux (hache/spécial)

Liquid Golem (forme finale)

Juggernaut + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Démons de type oiseau

Conseillé : Crow -> Skull Wing -> Phoenix

Skull Wing

Crow + 40 cristaux (hache/épée)

Goldfinch

Crow + 40 cristaux (poings/lance/spécial)

Wingosaurus

Skull Wing + 70 cristaux (épée/hache)

Phoenix (Forme finale)

Skull Wing + 90 cristaux (lance/poings/spécial)

Khaos

Goldfinch + 70 cristaux (toutes les armes)

Crimson (forme finale)

Wingosaurus + 90 cristaux (épée/hache/spécial)

Indigo (forme finale)

Wingosaurus + 90 cristaux (lance/poings)

Gargoyle (forme finale)

Khaos + 90 cristaux (hache/spécial)

Blagsdeth (forme finale)

Khaos + 90 cristaux (épée/lance/poings)

Démons de type fée

Conseillé : Infant Fairy -> Leaffle -> Killer Bee -> Tiramisu

Leaffle

Infant Fairy + 40 cristaux (épée/poings)

Herbest

Infant Fairy + 40 cristaux (hache/lance/spécial)

Killer Bee

Leaffle + 70 cristaux (épée/lance)
Herbest + 70 cristaux (épée/lance)

Honey Bee

Leaffle + 70 cristaux (hache/poings/spécial)

Hornet

Herbest + 70 cristaux (hache/poings/spécial)

Tiramisu (forme finale)

Killer Bee + 90 cristaux (hache/spécial)
Honey Bee + 90 cristaux (épée/hache/poings/lance)

Tiara (forme finale)

Killer Bee + 90 cristaux (épée/lance/poings)
Hornet + 90 cristaux (épée/lance/hache)

Proboscis Fairy (forme finale)

Honey Bee + 90 cristaux (spécial)

Comet Star (forme finale)

Hornet + 90 cristaux (spécial/poings)

Démons de type mage

Conseillé : Wood Rod -> Talon Rod -> Goat Head Mage -> Twinkle Star

Scissor Rod

Wood Rod + 40 cristaux (poings/épée)

Talon Rod

Wood Rod + 40 cristaux (hache/lance/spécial)

Ogre Rod

Scissor Rod + 70 cristaux (épée/hache)
Talon Rod + 70 cristaux (hache/épée/spécial)

Nautilus Rod

Scissor Rod + 70 cristaux (lance/poings/spécial)

Goat Head Mage

Talon Rod + 70 cristaux (lance/poings)

Eyeball Rod (forme finale)

Nautilus Rod + 90 cristaux (lance/hache)

Embryo Rod (forme finale)

Nautilus Rod + 90 cristaux (épée/poings/spécial)
Ogre Rod + 90 cristaux (épée/lance)

Crystal Rod

Ogre Rod + 90 cristaux (hache/spécial/poings)
Goat Head Mage + 90 cristaux (épée/hache/lance/poings)

Twinkle Star

Goat Head Mage + 90 cristaux (spécial)

LA TOUR EVERMORE

Lorsque vous arrivez sur le toit de la Tour de l'Eternité après avoir traversé les 50 étages, invoquez votre oiseau Ailosaurus (ou une de ses évolutions) capable d'effectuer un "grand vol plané" et lancez-vous entre les deux torches, face à la pleine lune. Vous atteindrez alors la Tour Evermore qui compte elle-aussi 50 étages, mais beaucoup plus ardus que les précédents.

EMPLACEMENT DES SIÈGES

Chaise de repos

Dans n'importe quelle salle de sauvegarde.

Siège téléporteur

Dans n'importe quelle salle de téléportation.

Gondole

Château abandonné, 4F, obligatoire pour atteindre les Montagnes de Baljhet.

Siège thérapeutique

Château abandonné, 1F, près de l'un des escaliers qui mènent au 2F.

Fauteuil à bascule

Montagnes de Baljhet, dans la boutique de Julia.

Siège canon

Montagnes de Baljhet, juste avant la deuxième salle de sauvegarde, ou Aqueduc de Mortvia, ou Ruines d'Aiolon.

Pachinko

Montagnes de Baljhet, l'entrée, située au nord-ouest de la salle où se trouve le pont, n'est accessible qu'après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie. La salle du pachinko se trouve tout à fait au nord, au bout du passage.

Tasse à café

Temple Garibaldi, 1F. Utilisez la capacité Cercle Magique du petit diable pour vous glisser dans la fissure de la salle qui se trouve au sud-ouest de cet étage. La première salle que vous trouverez dans le couloir contient ce fameux siège.

Canapé 2 places

Aqueduc de Mortvia, 1F, dans une salle située dans la partie sud-ouest de l'étage. Le passage n'est accessible qu'après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie.

Homme-chaise en bois

Forêt de Jigramunt, 1F. Brisez les statues au bout du couloir sud pour accéder à un passage qui mène à cette salle. Nécessite la technique "Chevauchée" de l'invocation du Démon Innocent de combat Iytei.

Chaise ancestrale

Forêt de Jigramunt, 1F. Sur le bord du chemin, dans l'embranchement sud peu après la salle de sauvegarde la plus à l'ouest.

Trône WC

Forêt de Jigramunt, 1F. En contrebas, dans la zone qui se trouve juste à gauche de la salle de sauvegarde la plus à l'ouest. Accessible uniquement après l'apparition du château de Dracula, lorsque l'eau est partie.

Chaise en rotin

Forêt de Jigramunt, 1F. Lorsque le chemin est bloqué au bout du passage à l'est de la carte, détruisez le mur à l'aide du pouvoir "Hypo-pression" du Démon Innocent de combat Golem. La salle qui contient le siège se trouve un peu plus loin.

Balançoire du parc

Cordova ville, 1F, au sud-est de la carte. Glissez-vous dans le sol grâce à la capacité Cercle Magique du petit diable.

Banc

Cordova ville, 1F, dans la salle la plus au nord-ouest de la carte.

Fauteuil du rire

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la grande salle rectangulaire, utilisez la technique passive "surprise" de la fée Proboscis pour activer l'interrupteur mural. Dans le passage, explorez la salle la plus au nord pour trouver le siège.

Fauteuil directeur

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la grande salle rectangulaire, utilisez la technique passive "surprise" de la fée Proboscis pour activer l'interrupteur mural. Dans le passage, explorez la salle la plus à l'est pour trouver le siège.

Coussin hilarant

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la salle qui jouxte celle du téléporteur, brûlez les vignes du mur est à l'aide d'un pouvoir de Démon Innocent ("Flamme ensorcelée" du mage Nautilus par exemple) ou d'une arme pour ouvrir un passage vers l'est de la carte. Entrez dans la salle la plus au nord pour trouver le siège.

Fauteuil en cuir

Ruines d'Aiolon, 1F. Dans la salle qui jouxte celle du téléporteur, brûlez les vignes du mur est à l'aide d'un pouvoir de Démon Innocent ("Flamme ensorcelée" du mage Nautilus par exemple) ou d'une arme pour ouvrir un passage vers l'est de la carte. Entrez dans la salle la plus au sud pour trouver le siège.

Trône de l'empereur

Couloir éternel, 3F. Au centre de la salle qui se trouve juste à côté du téléporteur.

Fauteuil intello

Château de Dracula, première carte, tout à fait au nord-ouest du 1F.

Trône d'os

Château de Dracula, deuxième carte. Au 1F, prenez l'escalier de droite qui mène au B1F. Là, entrez dans la salle de gauche pour trouver le siège.

Trône de Dracula

Château de Dracula, dans la salle où vous affrontez le boss de fin, au 7F (deuxième carte).

Siège final

Il apparaîtra dans la salle lorsque vous aurez trouvé tous les autres sièges, y compris le Trône de Dracula.

L'OBJET MOAI

Cet objet n'apparaît dans le jeu que si vous avez une sauvegarde de Castlevania : Lament of Innocence sur votre carte mémoire. Rendez-vous au Château abandonné dans la dernière salle du passage nord au niveau 1F pour trouver la statue Moai, une ancienne sculpture de pierre qui peut être revendue mais qui peut aussi vous régénérer.

LE GRAND VOL PLANÉ

Cette technique est une évolution du vol plané du démon de type oiseau, et elle vous sera indispensable pour compléter la carte du Couloir Eternel à 100% et pour atteindre la Tour Evermore. Le seul démon capable de l'acquérir est le Ailosaurus (ou Wingosaurus en VO), qui est lui-même l'évolution de l'Aile Morte.

LES TEXTES ANCIENS

Ces textes ne sont lisibles que par le Démon Innocent fée Tiramisu grâce à la compétence passive "don de lecture".

-"Dirige-toi vers la lune depuis la tour. Courage, un chemin va s'ouvrir à toi."
-"La Lame Laser de légende. Cette combinaison requiert 9 lames différentes : elle est assez difficile. Une flamme brûle en permanence à la pointe de l'épée magique."
-"Un seul chemin mène à l'évolution démoniaque finale. Trouve Chauve-souris pour que le chemin s'ouvre à toi."
-"Trouve la Massue Citrouille. Un démon innocent légendaire peut se présenter à toi."

Catwoman

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SPECIAL EDITION

Débloquez ce mode en entrant le code `1940`, et vous débloquerez toutes les galeries ainsi que des variations dans le comics.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Attention : N'oubliez pas que l'utilisation d'une soluce n'est pas toujours bénéfique au jeu vidéo ! En effet, l'application point par point de la solution tend à réduire la surprise de l'évolution du jeu, puisque l'on sait déjà à quoi s'attendre au fur et à mesure de la progression des niveaux.
Si vous êtes bloqué dans le jeu, la vision 'chat' vous permettra très souvent de vous sortir d'un mauvais pas. En effet, en activant ce mode, vous découvrirez des indices (empruntes de pattes de chats ou objets interactifs) qui vous seront d'une grande aide dans la suite de votre mission.
Concernant la vision chat, il est bon de savoir que lorsque vous regardez en direction d'un objet intéressant, la manette vibre. Ainsi, vous trouverez souvent des moyens de vous sortir d'un mauvais pas, car vous pourrez vous aider des vibrations pour trouver le chemin à prendre, ou l'interrupteur à activer...
Sur ce, voici, pour ceux qui sont absolument bloqués, la solution complète de Catwoman !

La Bijouterie

Cette première séquence se présente comme un didacticiel. Des éléments apparaîtront au fur et à mesure de votre progression sur le bas de l'écran, ce qui vous permettra de vous familiariser avec les principes de base du jeu.

La Bijouterie : Magasin

Avancez, et frappez d'un coup de pied l'homme qui est devant la vitre pour l'expédier au rez-de-chaussée. Une fois en bas, avancez tout droit, et frappez le voleur de la même façon que précédemment afin de l'envoyer valser dans l'armoire se trouvant en face de lui. Dirigez-vous ensuite de l'autre côté de la bijouterie, et expédiez le voleur armé d'un pied de biche dans l'armoire, tout en prenant garde à ne jamais rester sur place afin d'éviter les tirs de celui posté à l'étage. Poursuivez ensuite l'homme qui s'enfuit, cela déclenchera une cinématique. Lorsqu'elle sera terminée, avancez tout droit pour récupérer le diamant, puis faites demi-tour. Projetez le voleur qui se cache contre la porte d'un coup de pied afin de pouvoir accéder à la sortie. Une fois dans l'arrière boutique, dirigez-vous vers le mur qui est en face de vous, et maintenez Maj pour l'escalader. Une fois que vous serez accroché au grillage, dirigez-vous vers la gauche, et appuyez sur Espace lorsque vous serez au bout pour vous détacher de la grille. Sortez du bâtiment en empruntant la porte de gauche.
CHECKPOINT
Vous voici face à deux flics. Envoyez-les dans les bennes à ordure pour vous en débarrasser, puis grimpez sur la benne de couleur vert foncé, et escaladez le mur. Allez ensuite à droite, et escaladez le mur. Une fois en haut, continuez à courir vers la droite, puis montez en vous aidant des deux murs du fond (Maj puis Espace alternés). Foncez ensuite vers la gauche, puis grimpez entre les deux murs de droite pour terminer la mission.

La Bijouterie : Ferraille

Cette mission vous permet de faire l'acquisition d'un nouveau don particulièrement intéressant : la vision chat. Vous pouvez désormais détecter le chemin à emprunter (indiqué par des traces de pattes), ainsi que les objets interactifs en appuyant sur Ctrl. Lorsque vous regardez en direction d'un objet, la manette vibre, vous indiquant qu'il y a quelque chose d'intéressant à proximité. Utilisez ce mode de vision aussi souvent que nécessaire, cela vous permettra souvent de vous tirer d'un mauvais pas.

Avancez tout droit, montez sur les caisses, et faufilez-vous au travers du petit trou qui est dans le grillage (maintenez Maj pour ramper). Lorsque vous serez de l'autre côté, escaladez le mur de droite afin de passer au-dessus du grillage. Tournez ensuite à gauche, montez sur la benne jaune et sur le muret, et escaladez le grand grillage. Une fois en haut, descendez sur la plate-forme de droite. Suivez le chemin, et lorsque vous serez en bas, grimpez entre les deux murs du fond gauche. Avancez encore, vous redescendrez une série de plates-formes. Escaladez ensuite le mur gauche juste après la porte pour vous accrocher au grillage. Placez-vous en haut à droite de celui-ci, et sautez en direction de la grille d'en face. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme, puis utilisez votre fouet sur la trappe violette pour l'ouvrir. Sautez ensuite sur le muret de droite (si vous ratez votre coup, vous pourrez revenir en arrière en utilisant la trappe). Une fois de l'autre côté, ouvrez la deuxième trappe, et descendez du mur. Placez-vous ensuite sous l'ouverture que vous venez de créer, et grimpez entre les deux murs jusqu'à ce que vous ayez atteint grillage. Une fois en haut, placez-vous sur le grillage contre le mur, et utilisez votre fouet pour vous agripper à l'attache de droite. Balancez-vous ensuite d'attache en attache jusqu'à ce que vous soyez au grillage. Descendez, passez sous le tuyau en rampant, puis dirigez-vous vers les escaliers. Escaladez le mur de gauche immédiatement en bas des marches. Accrochez-vous à l'attache, balancez-vous vers la droite, puis appuyez sur Espace pour vous agripper au mur, puis à nouveau rapidement sur Espace pour atteindre le grillage. Continuez votre progression vers la droite, puis accrochez-vous à l'attache pour accéder à la plate-forme métallique. Donnez ensuite un coup de pied dans le bidon pour dégager un endroit où remonter en cas de chute, puis sautez de plate-forme en plate-forme. Utilisez ensuite les attaches qui sont sur le mur pour accéder à la plate-forme de droite, et sautez sur la barre violette.
Vous devrez maintenant orienter le stick analogique vers le bas pour descendre en vous suspendant aux barres. Lorsque vous serez en bas, grimpez sur l'échafaudage de bois, puis sautez sur la barre de gauche, et descendez dans la petite cour. Grimpez entre les deux murs de gauche. Tournez à nouveau à gauche, et escaladez le mur du fond pour sauter au-dessus du grillage. Suivez le chemin, puis bondissez en direction des barres de droite.

CHECKPOINT

Vous atterrissez à présent dans une grande cour extérieure. Dirigez-vous vers la grille qui ferme l'entrée de la cour, puis montez sur les caisses bleues pour accéder à la barre métallique. Montez ensuite de barre en barre pour atterrir sur la caisse verte. Sautez sur la voiture de l'autre côté de la grille, et avancez en direction du tapis roulant portant les gros blocs noirs. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur et mettre en route la machine. Montez ensuite sur le tapis roulant, et grimpez sur les blocs qui sont désormais empilés. Sautez sur la plate-forme en face de vous, puis sur le lampadaire de gauche, qui en se détachant du mur détruira la machine. Utilisez ensuite la barre de métal sortant de la machine en panne pour voltiger en jusqu'à la passerelle. Une fois en haut, tournez à gauche, sautez et utilisez votre fouet pour vous fixer au lampadaire. Balancez-vous ensuite vers l'autre lampadaire (à gauche), puis sautez sur le container vert. Descendez sur la voiture, puis donnez un coup de pied dans les tonneaux pour détruire la machine et ouvrir la porte. Passez par la nouvelle ouverture qui s'offre à vous, vous devrez affronter deux gardes. Commencez par utiliser votre fouet sur la machine de droite pour ouvrir les trappes, et expédiez-y vos ennemis. Un troisième garde apparaîtra. Amusez-vous un peu avec lui (vous pouvez en profiter pour valider vos objectifs de scène en alternant les coups en chat sauvage et chat échaudé), puis sortez en empruntant la porte qu'il a laissé ouverte derrière lui. Tournez ensuite à droite, puis escaladez le mur pour accéder à une plate-forme. Sautez ensuite dans la cour intérieure à gauche, puis remontez le mur de droite pour atteindre une nouvelle plate-forme.
CHECKPOINT
Utilisez votre fouet pour détruire le boîtier et créer ainsi une ouverture dans le mur. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez sur un parking. Vous êtes retenue prisonnière de deux gardes. Dégagez-vous à l'aide du stick analogique droit, puis poursuivez-les. Vous arrivez dans une autre cour. Eliminez-les en les envoyant dans les bennes, et passez par la petite porte de droite. Dirigez-vous rapidement vers les voitures de police de droite afin d'éviter les tirs, et avancez tout droit dans la ruelle pour terminer la scène.

La Discothèque

La Discothèque : Parking

Commencez par éliminer vos 3 ennemis, puis montez sur le toit de la petite baraque de droite (vous devrez auparavant faire tomber l'échafaudage qui est contre le mur de celle-ci). Sautez ensuite de barre en barre pour atterrir sur une plate-forme de béton. Tournez alors à gauche, et aidez-vous de la barre pour passer au-dessus du trou, puis tournez encore une fois à gauche pour trouver Midnight et déclencher une cinématique. Après votre chute, vous vous retrouvez à nouveau en bas. Escaladez le mur de gauche (Maj), puis agrippez-vous à la barre d'en face (Espace), et faites demi-tour (stick analogique gauche). Prenez de l'élan, et sautez sur la plate-forme. Avancez, escaladez le mur de gauche au bout de la ruelle, puis utilisez la barre pour passer au-dessus de la fosse. Descendez de l'autre côté.

CHECKPOINT

Sautez de barre en barre, et traversez la grande fenêtre, vous arrivez dans un grand bâtiment. Avancez un peu, et laissez-vous tomber à travers le plancher. Lorsque vous serez au rez-de-chaussée, faufilez-vous dans l'ouverture de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Vous voilà sur un parking. Descendez par la rampe, et dirigez-vous vers le mur de droite. Lorsque vous serez contre le mur, tournez à droite pour vous placer dans le coin du parking (le mur est éclairé par une lampe jaune). Escaladez le mur à cet endroit, et sautez sur la plate-forme de droite. Placez-vous en dessous de la lumière suivante, et escaladez le mur de gauche. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au tuyau. Voltigez ensuite de lampadaire en lampadaire, puis accrochez-vous au grillage. Lancez votre fouet en direction de l'attache de gauche, et balancez-vous. Ne relâchez l'attache que quand votre fouet sera quasiment à l'horizontale, vous devez vous accrocher au mur le plus haut possible. Une fois l'attache lâchée, appuyez immédiatement sur Espace pour atteindre la deuxième rangée de lampadaires. Traversez à nouveau le parking à l'aide des lampadaires, puis escaladez le mur de droite. Montez ensuite sur la plate-forme métallique pour déclencher une cinématique.
Vous venez de vous faire repérer ! Agrippez-vous à la barre violette, et évoluez sur la passerelle le long du bâtiment en prenant garde à ne pas tomber. N'allez pas trop vite, lorsque vous serez au bout de la deuxième série de barres violettes, vous devrez atteindre une barre située au-dessus de vous. Pour cela, accroupissez-vous sur la barre, puis sautez et lancez votre fouet pour atteindre la barre supérieure. Une fois que vous serez accroché, utilisez le stick analogique gauche pour remonter le long de votre fouet et vous accrocher à la barre avec vos mains, puis balancez-vous en direction de la plate-forme. Continuez votre progression le long du mur jusqu'à ce que vous arriviez sur une large plate-forme de béton. Passez alors par la porte de droite pour entrer dans le bâtiment. Eliminez les gardes, puis donnez un coup de pied dans le mur de droite (entre le portrait et la porte de l'ascenseur) pour dégager un passage. Entrez dans l'ouverture que vous venez de créer pour déclencher une nouvelle cinématique. Avancez un peu, éliminez le garde, puis passez par l'ouverture de gauche. Glissez-vous ensuite dans le petit passage de droite, et faufilez-vous de passage en passage pour ressortir du bâtiment.
Une fois dehors, grimpez au grillage de droite, et dirigez-vous vers la passerelle de béton. Sautez ensuite en direction des barres pour atteindre une nouvelle plate-forme. De là, sautez sur la plate-forme de l'autre côté de l'allée, puis utilisez la barre pour vous accrocher au grillage. Dirigez-vous vers la gauche, passez le mur, et suivez le chemin pour tomber dans une ruelle.

CHECKPOINT

Tournez à gauche, suivez le chemin, une cinématique s'enclenche. Grimpez ensuite sur le grillage qui vous barre le chemin, et passez de l'autre côté. Eliminez les nombreux videurs en les expédiant dans les différentes bennes, ainsi que dans le coffre du pick-up, puis cassez le premier écran à droite de la porte pour faire apparaître une barre verticale. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, placez-vous devant le container (qui est à présent fermé), et escaladez le mur. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour atteindre la barre, et sautez de barre en barre jusqu'à la plate-forme. Dirigez-vous ensuite vers la porte de sortie (exit) pour terminer la scène.

Discothèque : Scène 83

Avancez, éliminez les trois gardes, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Montez sur le canapé de gauche pour activer le CHECKPOINT, et avancez pour déclencher une cinématique.
Entrez dans la salle suivante, éliminez les trois gardes, puis dirigez-vous vers le bar. Tournez-vous vers la gauche, vous remarquerez qu'un projecteur éclaire le mur. Escaladez ce mur en vous plaçant dans le rayon de lumière, et appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez sur la barre suivante, et agrippez-vous aux haut-parleurs. Tournez un peu vers la droite, et sautez sur la barre suivante, elle vous permettra d'atteindre l'allée. Tournez alors à gauche, et entrez dans le bureau qui se trouve au bout du couloir. Dirigez-vous vers le panneau de contrôle, et utilisez votre fouet pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite la caisse de gauche afin de dégager la trappe enfermant Midnight, et sortez du bureau. Retournez dans la salle du bar (éliminez au passage le videur qui arrive), et sortez par la porte de gauche.

CHECKPOINT

Avancez dans le couloir, passez par le trou du grillage, et ressortez du couloir par la porte de gauche. . Vous arrivez dans une cour intérieure. Dirigez-vous vers la porte de garage, et escaladez la palissade de droite. Une fois en haut, sautez sur la barre. Vous atterrissez ensuite sur une petite passerelle de pierre longeant le mur. Avancez en détruisant les caisses jusqu'à ce que vous soyez bloquée par le mur. Escaladez alors le mur de gauche, et sautez sur la nouvelle plate-forme. Un sniper vous prend alors en chasse. Sautez de barre en barre, et passez par la petite ouverture de l'autre côté.
Vous arrivez dans une sorte de cave. Tournez à droite, et éliminez les nombreux gardes qui vous attaquent. Attendez ensuite que le système anti-feu se mette en route, puis sortez par la porte qui s'ouvre devant vous. Descendez les escaliers.

CHECKPOINT

Suivez le couloir pour arriver dans une cour. Vous devez à présent affronter l'homme qui vous a tuée lors de votre escapade nocturne dans l'usine Hedare. Utilisez les débris qui sont au sol pour l'attaquer à distance, et enchaînez les coups rapides pour en venir à bout et clore cette scène 83.

L'Usine Hedare

Usine : Extérieur

Avancez tout droit, expédiez le gardien dans la benne à ordure, puis dirigez-vous vers le mur du fond qui est en face de vous. Placez-vous à droite de la colonne, escaladez le mur à l'aide de la touche Maj, puis sautez sur la plate-forme rouge en appuyant sur Espace. Tournez-vous ensuite vers la gauche, et agrippez-vous à la barre violette, puis au grillage. Déplacez-vous le long du mur vers la gauche, utilisez l'attache pour atteindre le second grillage que vous traverserez. Une fois à l'extrémité gauche de celui-ci, appuyez sur Espace pour sauter sur les containers, puis sautez à nouveau en direction du mur pour atteindre le grillage suivant. Longez-le vers la gauche, puis lorsque vous serez contre le mur, placez-vous en son centre et appuyez sur Espace pour atteindre la barre violette. Sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une petite plate-forme. Utilisez alors votre fouet en direction du conduit métallique qui se trouve le long du mur afin de libérer Midnight. Descendez ensuite dans la cour, et placez-vous entre les deux containers pour détruire la caméra. Eliminez ensuite les gardes qui accourent en les expédiant dans la benne de droite, puis replacez-vous entre les bennes. Utilisez la touche Espace pour les escalader, puis montez sur le grillage le long du mur. Utilisez votre fouet sur l'attache violette de gauche, et balancez-vous de manière à arriver le plus possible à gauche. Relâchez votre attache, et appuyez sur Espace pour atteindre une plate-forme. Placez-vous entre les deux derniers piliers, que vous escaladerez pour atteindre une nouvelle plate-forme. Placez-vous derrière le jet de fumée à gauche, et escaladez le mur. Vous ne pourrez pas aller très haut car vous serez bloqué par deux tuyaux rouges. Attendez que la fumée se dissipe, et appuyez sur Espace pour vous agripper au grillage. Montez le plus haut possible, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Déplacez-vous rapidement vers la droite pour éviter le jet de fumée, puis

laissez-vous tomber sur la plate-forme au-dessus des deux ventilateurs. Continuez votre progression vers la droite, et escaladez le grillage. Un garde apparaîtra dans un encadrement de fenêtre sur votre gauche. Utilisez votre fouet pour le balancer par-dessus bord, puis utilisez l'attache pour accéder au grillage suivant. Défenestrez le garde qui apparaît dans la fenêtre au-dessus de vous de la même façon que précédemment, puis utilisez l'attache suivante pour atteindre le prochain grillage. Remontez le long du mur en vous aidant de ce grillage, puis avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Appuyez alors sur Espace pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle grille, puis montez encore plus haut en sautant de grille en grille. Lorsque vous serez en haut, sautez en direction de la grille qui est en face de vous, avancez vers la gauche, puis sautez sur la nouvelle grille qui se trouve le long du mur. Utilisez ensuite les attaches successives pour atteindre l'étroite plate-forme de gauche. Prenez soin de vous balancer le plus possible vers la droite car l'espace entre les attaches, puis la plate-forme est très important. Sautez ensuite sur le conduit d'aération qui est le long du mur, puis faites tomber le garde qui est dans l'encadrement de fenêtre. Ejectez ensuite l'homme qui est sur la passerelle, puis montez le long du mur à gauche de la fenêtre. Utilisez votre fouet pour vous accrocher à l'attache violette, puis balancez-vous en direction du grillage de gauche. Utilisez à nouveau votre fouet pour faire tomber l'homme qui est dans la fenêtre au-dessus de vous, puis montez le long du grillage. Utilisez ensuite votre fouet pour attraper la barre violette, puis balancez-vous de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez agrippé au grillage le long du mur de droite. Remontez le long du grillage, placez-vous contre le mur, et sautez pour atteindre la bouche d'aération. Utilisez la touche Maj pour escalader le mur à droite de la petite fenêtre, puis utilisez votre fouet sur l'attache au-dessus de vous pour accéder au grillage de gauche. Continuez votre progression vers la gauche, puis montez sur la plate-forme (prenez garde à ne pas être happé par la fumée verte). Dirigez-vous vers la droite, éliminez le garde, puis montez le long du mur dans le coin pour pouvoir sauter sur le tuyau d'aération. Avancez, laissez-vous tomber sur le tuyau suivant, puis escaladez le tuyau qui vous bloque le passage à l'aide de la touche Maj (puis Espace).
Vous devrez ensuite ramper sous un tuyau, pour, après quelques sauts acrobatiques, arriver tout en haut, devant une baie vitrée.

CHECKPOINT (enfin !!!)

Avancez tout droit, passez par la porte qui s'ouvre pour entrer dans le bâtiment, puis tournez à droite. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous soyez bloqué par le mur. Sautez ensuite dans le trou à gauche, et continuez votre progression dans le couloir.

CHECKPOINT

Une porte s'ouvre, vous arrivez dans une grande salle. Commencez par détruire la caméra, puis faites le tour de la pièce pour ouvrir les trappes qui serviront à évacuer vos ennemis. Lorsque vous serez tranquille, détruisez les boîtiers électriques en les frappant à coup de pied pour déplacer les cuves qui sont encastrées dans le mur. Vous devrez placer les machines le long de la grosse cuve centrale. Localisez ensuite la baie vitrée. Vous remarquerez qu'un tuyau est protégé par un grillage à droite de la baie vitrée. Escaladez ce grillage, puis utilisez la barre violette pour atteindre une autre plate-forme. Sautez ensuite sur la cuve que vous avez déplacée, puis agrippez-vous à la barre suivante. Sautez de barre en barre jusqu'à atteindre un grillage posé contre le mur. Longez-le vers la gauche, puis sautez sur la plate-forme suivante. Donnez un coup de pied dans le bidon qui se trouve à l'extrémité de la passerelle afin de libérer la troisième cuve, puis continuez votre progression à l'aide de la barre violette. Lorsque vous atteignez la deuxième barre, laissez-vous tomber sur la cuve verte, puis sautez sur la barre de gauche. Agrippez-vous au grillage, puis utilisez l'attache violette pour vous déplacer vers la droite. Vous arrivez sur un nouveau grillage. Placez-vous en bas de celui-ci, puis appuyez sur Espace pour sauter sur la barre. Lorsque vous arrivez à la troisième barre, laissez-vous tomber sur la cuve, puis sautez vers la barre violette, puis vers le grillage. Avancez ensuite le long du mur vers la droite, puis descendez sur la petite plate-forme. Utilisez les outils de la caisse à outil pour détruire l'ordinateur et ainsi ouvrir la porte. Utilisez ensuite la barre violette pour accéder à la passerelle conduisant à la porte. Vous passez un petit couloir, une nouvelle porte s'ouvre.

CHECKPOINT

Sautez au-dessus du muret, puis passez par la porte qui est ouverte. Traversez le couloir, vous arrivez devant une cour intérieure.

Commencez par vous débarrasser de vos ennemis en les envoyant dans les conduits d'aération, puis détruisez les caméras. Dirigez-vous ensuite vers la machine qui est en face de la porte d'entrée, et actionnez les interrupteurs qui se trouvent sur les murs de gauche et de droite afin de déplacer les cuves pour les replacer contre la pièce centrale de la machine. Dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche, et escaladez le mur qui est à gauche de cette porte pour atteindre une petite passerelle. Sautez ensuite sur les deux cuves que vous avez déplacées pour atteindre une nouvelle passerelle. Avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Escaladez ensuite ce mur, puis appuyez sur Espace pour atteindre une autre passerelle. Agrippez-vous ensuite à la barre violette pour accéder à une petite plate-forme métallique, puis sautez en direction de la barre suivante. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Rampez pour passer en dessous de la fumée, puis escaladez le mur qui est en face de vous. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour grimper sur la plate-forme du dessus. Utilisez les barres violettes pour arriver de l'autre côté, puis avancez le long de la passerelle vers la droite pour déclencher une cinématique. Vous atterrissez près d'une conduite. Actionnez le volant qui se trouve sur cette conduite à l'aide de votre fouet, puis sautez sur la barre violette. Vous devrez ensuite monter de barre en barre jusqu'en haut pour atteindre un nouveau volant. Actionnez-le, puis redescendez sur la première barre. De là, sautez vers la barre qui est en face de vous, vous arriverez sur une plate-forme. Actionnez le volant à l'aide de votre fouet. Vous venez de rendre accessible une nouvelle série de barres. Utilisez-les pour accéder en haut, et actionnez le dernier volant, qui aura pour effet de faire tomber la grosse cuve sur la baie vitrée, libérant le passage vers l'intérieur de l'usine.

Usine Hedare : Intérieur

Commencez par dégager la trappe à l'aide de votre fouet, puis faufilez-vous dans l'ouverture ainsi créée pour accéder dans une première salle. Ne descendez pas dans le fossé, prenez directement à gauche pour vous rendre dans la cabine de contrôle.
Actionnez le premier levier à l'aide votre fouet, puis dirigez-vous vers la console principale. Eliminez les deux gardes (essayez d'en jeter un dans le fossé de la grande salle, cela sera très utile par la suite), puis vérifiez que le premier levier est toujours activé (il doit être de couleur verte). Retournez ensuite vers la console principale, et utilisez votre fouet pour actionner le bouton de gauche, puis celui de droite. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de gauche, et activez le levier contre le mur pour déclencher la machinerie. Une fois la cinématique passée, retournez dans la grande salle. Vous devez traverser la salle en sautant de caisse en caisse. Normalement, le gardien que vous aurez jeté dans le fossé bloquera le mécanisme, et il sera alors plus facile de passer de l'autre côté. Placez-vous près des fenêtres (le rebord du sol est marqué en violet), et sautez de caisse en caisse jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté. Ensuite, actionnez l'interrupteur, puis passez par la porte que vous venez d'ouvrir.

CHECKPOINT

Longez ensuite le couloir, puis enclenchez l'interrupteur afin d'ouvrir la porte et pénétrer dans une nouvelle salle. Après la cinématique, traversez la salle sans vous soucier d'éviter les rayons lasers (ils ne font qu'attirer quelques gardiens, dont vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser), puis utilisez une bonbonne de gaz qui se trouve sur votre droite pour détruire le système de verrouillage de la porte. Entrez dans la salle que vous venez de débloquer, et actionnez l'interrupteur sur votre gauche pour activer le bras mécanique. Montez ensuite sur les caisses de droite, et sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez sur une plate-forme. Là, enclenchez l'interrupteur de gauche afin de démarrer la chaîne de production de la salle principale. Retournez dans cette première salle, et dirigez-vous vers la droite pour découvrir la trappe renfermant Midnight. Elle était auparavant cachée par une grosse caisse, qui a été déplacée après que la chaîne de montage se soit mise en route. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond (celle d'où sortent les gardes). Eliminez vos assaillants, puis placez-vous contre le mur de gauche pour accéder à la plate-forme à gauche de la porte. Activez-y l'interrupteur, vous déplacerez une grosse caisse. Montez dessus, puis escaladez le mur qui est devant vous, et appuyez sur Espace pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois en haut, escaladez le mur pour atteindre l'attache violette, et balancez-vous d'attache en attache jusqu'à ce que vous atteigniez l'autre plate-forme. Ensuite, sautez sur l'une des pièces de la chaîne de montage, et laissez-vous guider par le rail. Au bout d'un moment, vous devrez sauter vers la droite pour atteindre une autre chaîne. Remontez cette nouvelle chaîne en sens inverse en sautant de pièce en pièce, jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme de l'autre côté de la salle. Activez l'interrupteur, puis passez par la porte qui s'ouvre devant vous.
Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite, et avancez jusqu'à ce que vous soyez face à un autre interrupteur. Activez-le pour ouvrir la porte, et entrez dans la salle suivante. Passez par le chemin qui est en face de vous, entre les

deux grilles. Sautez au-dessus du premier laser, puis rampez sous les deux suivants, et sautez au-dessus du quatrième pour arriver à une intersection. Prenez à gauche, actionnez l'interrupteur après avoir sauté au-dessus du laser, et passez par la porte qui vient de s'ouvrir.

CHECKPOINT

Après avoir passé un couloir, vous arrivez dans une salle de contrôle. Commencez par repérer la disposition de la salle principale : elle est composée de quatre plates-formes situées dans chaque coin. Pour quitter cette salle, vous devrez passer sur ces plates-formes dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour passer d'une plate-forme à une autre, vous devrez vous aider du bras mécanique. Pour cela, utilisez les interrupteurs de la salle de contrôle de manière à positionner le bras entre deux plates-formes. Ainsi, vous pourrez vous agripper à l'aide de votre fouet au bras mécanique, et vous balancer vers la plate-forme suivante. L'interrupteur de gauche sert à la rotation du bras, celui de droite à le faire avancer sur son rail. Vous saurez que vous êtes bien positionné lorsque la cinématique montrant le déplacement de la machine sera en gros plan.
Lorsque vous atteignez une nouvelle plate-forme, libérez la trappe qui vous permettra d'y revenir plus tard, puis retournez à la cabine de contrôle pour manœuvrer la machine, tout en prenant garde à ne pas traverser les rayons violets, qui sonneraient l'alarme chez les gardes. Lorsque vous aurez traversé cette salle, vous arriverez dans un couloir qui est bloqué par des rayons lasers verts. Pour les éviter, vous devez escalader le mur de gauche, puis vous fixer aux attaches violettes à l'aide de votre fouet. Une fois de l'autre côté, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte de verre, qui, une fois franchie, vous permettra de déclencher la cinématique marquant la fin de cette séquence fastidieuse sur l'usine Hedare.

Le Domaine Hedare

Cette séquence vous permettra d'évoluer pour la première fois au sein d'une propriété. Après une première scène riche en voltige, une deuxième scène vous fera travailler les neurones afin de déjouer les pièges de la maison de Mr Hedare.

Domaine Hedare : Extérieur.

Avancez tout droit, et éliminez les deux agents de sécurité qui vous attaquent. Allez ensuite dans le petit jardin de droite (celui dans lequel est garée la voiture), et détruisez le boîtier électrique qui est près du mur. Retournez ensuite sur vos pas, et dirigez-vous vers l'entrée principale du manoir. Escaladez le mur (vous passez sur la porte, puis entre les deux fenêtres), puis appuyez sur Espace pour sauter en direction de la lampe, que vous agripperez grâce à votre fouet. Sautez ensuite vers l'autre lampe, puis dans le petit jardin derrière la grille. Eliminez le garde, détruisez le boîtier électrique, puis dirigez-vous vers le coffre rouge de droite pour libérer Midnight qui est enfermé dans une trappe imbriquée dans le mur de briques rouges. Donnez ensuite un coup de fouet dans la grille pour l'ouvrir, et contournez la maison par la droite. Entrez dans le gymnase en utilisant l'entrée latérale qui est maintenant ouverte.
Eliminez les gardes qui tentent de vous arrêter, puis montez à l'étage en empruntant les escaliers qui sont accessibles lorsque tous les gardes ont été maîtrisés. Eliminez les hommes qui sont postés près de la baie vitrée, puis entrez dans la pièce de gauche pour détruire le panneau de contrôle (trois coups seront nécessaires). Grimpez ensuite sur la caisse Hedare, et sautez sur place pour vous accrocher à la barre qui est au-dessus de vous. Balancez-vous de barre en barre pour atteindre le panneau d'affichage, puis hissez-vous en haut. Sautez ensuite en direction du gros câble noir, et voltigez jusqu'à la grande banderole Hedare bleue. Dirigez-vous vers son extrémité droite. Sautez ensuite en direction du mur de droite, puis utilisez les barres violettes pour traverser le gymnase et en ressortir par la porte latérale droite. Vous arrivez sur un balcon. Sautez en direction de la lampe, et accrochez-vous y à l'aide de votre fouet. Balancez-vous ensuite de manière à atterrir dans la cour intérieure. Jetez ensuite les outils contre les trois portes de la grosse machine grise pour ouvrir la grille. Passez par la nouvelle voie qui s'offre à vous, escaladez le mur de droite pour atterrir sur un petit toit, et entrez dans le bâtiment par la fenêtre.

CHECKPOINT

Avancez, prenez la porte de droite, et escaladez les caisses pour traverser la pièce. Ressortez par la porte de gauche et passez par le grand portail. Dirigez-vous vers le centre de la cour pour activer le CHECKPOINT, puis éliminez vos assaillants en les envoyant dans la benne à ordure. Une fois que vous aurez réglé leur compte à tous vos ennemis, une

grille s'ouvrira. Passez par-là, avancez un peu, éliminez les deux gardes, puis entrez dans le jardin en empruntant le portail qui s'ouvre une fois que la voie est libre.
Eliminez les deux gardes en les envoyant dans la benne à ordure, puis continuez votre progression. Passez devant la caméra de surveillance, et éliminez les gardes en les expédiant dans les petites fenêtres. Escaladez ensuite le mur en briques du fond, puis sautez en direction de la pelouse de gauche. Dirigez-vous vers la porte du fond, et débarrassez-vous des deux gardes armés. Grimpez ensuite le long du mur à gauche de la grande porte, puis appuyez sur Espace pour sauter en direction du mur de gauche et atterrir sur un petit toit. Ejectez le garde par-dessus la balustrade, et utilisez les deux barres violettes pour clôturer la scène.

Domaine Hedare : Intérieur

Voici une mission intéressante car vous interférerez avec une multitude d'éléments du décor.
Lorsque vous débutez la partie, commencez par localiser la caméra qui vous filme. Elle se trouve devant vous, à droite de la porte. Pour la détruire, vous devrez utiliser le mini-bar situé à gauche de la porte. Utilisez votre fouet pour l'ouvrir, puis pour envoyer les bouteilles en direction de la caméra. Eliminez ensuite le garde qui entre, puis sortez de la pièce. Tournez à droite dans le couloir, puis passez la porte pour atteindre un autre couloir. Utilisez votre fouet en direction de la fenêtre pour l'ouvrir et libérer Midnight, puis détruisez la caméra de la même manière que précédemment et passez par la porte que vous venez de déverrouiller.

CHECKPOINT

Vous entrez dans une bibliothèque. Dirigez-vous vers le coffre du fond et utilisez votre fouet pour ôter les pieds de l'armoire au fond à gauche pour la faire basculer et par un magnifique jeu de domino défoncez la porte vitrée.
Passez en rampant par l'ouverture créée, et utilisez votre fouet sur l'armoire de droite pour déplacer un livre, actionnant un passage secret. Ressortez de la pièce, puis éliminez les gardes qui accourent (utilisez les braises qui sont dans la cheminée, elles feront d'excellents projectiles). Une fois que vous serez tranquille, retournez actionner le passage secret, et sortez de la bibliothèque.
Vous arrivez maintenant dans un couloir. Donnez un coup de pied dans le meuble sur lequel est posé le vase afin d'ouvrir un passage permettant de franchir les rayons verts, puis ouvrez le mini-bar. Utilisez les bouteilles pour détruire d'une part la caméra (à gauche), d'autre part le boîtier électrique blanc (à droite). Choisissez ensuite le bon moment pour traverser les rayons lasers, et passez par la porte de gauche.
Vous arrivez dans une pièce contenant un écran géant. Descendez les escaliers et détruisez le boîtier électrique blanc. Revenez ensuite sur vos pas et actionnez l'interrupteur en haut des escaliers pour ouvrir la deuxième porte. Sautez ensuite sur le grillage au-dessus des marches, et dirigez-vous vers la gauche. Sautez ensuite vers l'écran lorsque les lasers sont éteints, continuez votre progression vers la gauche. Une fois à l'extrémité de l'écran, agrippez-vous au grillage d'en face, avancez vers la gauche, sautez sur les marches, et sortez de la pièce. Détruisez ensuite la caméra et entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Avancez un peu, un gaz asphyxiant sera lâché dans la pièce. Utilisez les bûches de la cheminée pour détruire les fenêtres et dissiper le brouillard, puis montez les marches de gauche. Une fois en haut, brisez les vitres de la fenêtre de droite et utilisez les objets ainsi disponibles afin de casser la fenêtre de droite. Sortez de la pièce en empruntant cette ouverture.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans un jardin japonais. Avancez dans l'eau en direction de la fontaine du fond, et utilisez votre fouet en direction de celle-ci pour ramasser des pierres permettant de détruire le boîtier électrique blanc qui se trouve le long du mur gauche. Une fois ceci fait, retournez au point de départ en sautant de dalle en dalle en prenant soin de ne pas tomber dans l'eau afin d'éviter les chocs électriques. Tournez-vous vers le mur de droite et escaladez-le (Maj) entre deux bandes de lierre. Lorsque vous serez en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez ensuite sur le grillage, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour libérer le chemin. Lorsque vous serez contre le mur, appuyez sur Espace pour sauter sur une autre barre, puis agrippez-vous au grillage suivant. Faites

tomber le pot de gauche, puis placez-vous dans l'emplacement ainsi libéré, afin de pouvoir sauter sur la barre suivante. Evoluez ensuite de barre en barre, jusqu'à ce que vous arriviez à un autre grillage. Comme précédemment, faites tomber le pot, et agrippez-vous à la barre violette. Sautez sur le grillage suivant, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour vous frayer un chemin entre les massifs. Agrippez-vous ensuite au grillage central, que vous contournerez pour vous retrouver dans l'axe du bassin (dos à la fontaine). Appuyez alors sur Espace pour vous agripper à la barre, puis à nouveau sur Espace pour voltiger jusqu'à la baie vitrée. Vous atterrissez ensuite dans la serre. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis passez par la porte qui s'ouvre.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans une pièce contenant plusieurs sculptures. Utilisez votre fouet pour faire tourner chacune d'entre elle d'un quart de tour, puis détruisez le boîtier électrique et dirigez-vous vers la porte. Petite vidéo, grand moment de suspense, et la porte est pulvérisée ! Rampez pour passer en dessous des débris et arriver dans le hall principal de la demeure. Dirigez-vous vers l'escalier central...

CHEKPOINT

Vous voici face à une longue scène de combat. Eliminez les gardes en les expédiant dans les coffres ou par les petites fenêtres de chaque côté de la porte d'entrée, et pensez à utiliser l'étage à votre avantage afin d'expédier vos assaillants par-dessus la rambarde. Une fois que les trois vagues d'ennemis auront été vaincues, dirigez-vous vers la porte qui se sera ouverte.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous entrerez dans la chambre de Mme Hedare. Vous pourrez la vaincre assez rapidement en lui envoyant des projectiles. Utilisez pour cela les deux bibelots qui sont posés sur la cheminée, ainsi que les trophées se trouvant dans l'armoire du coin de droite.
Une fois que vous en serez venu à bout, une cinématique s'enclenchera, marquant la fin de cette longue mission.
Le Théâtre

Théâtre : Bâtiment abandonné

Dirigez-vous vers la droite, et montez les escaliers. Lorsque vous serez sur l'échafaudage, agrippez-vous à la barre violette, puis sautez en direction de la barre suivante. Faites ensuite demi-tour, et sautez de barre en barre. Toutefois, une fois en haut, vous n'atteindrez pas la petite plate-forme, mais vous tomberez sur une barre inférieure conduisant à une pièce du bâtiment abandonné. A l'intérieur, tournez à gauche pour libérer Midnight, puis retournez sur l'échafaudage. Comme précédemment, sautez de barre en barre, mais arrêtez-vous à la barre qui est la plus proche de la plate-forme supérieure droite de la structure. Laissez vous tomber de cette barre, mais lancez immédiatement votre fouet dans sa direction afin de vous y retrouver suspendu. Balancez-vous le plus haut possible, et sautez pour atteindre la petite plate-forme que vous avez raté précédemment. Montez ensuite les escaliers, escaladez le mur de gauche, et vous déclenchez une cinématique.
A partir de maintenant les choses se compliquent. Vous ne pouvez utiliser votre vision 'chat' car vous êtes ébloui par la lumière, et plusieurs snipers vous ont pris en chasse. Vous allez évoluer sur un échafaudage instable, et suivant votre manière de jouer vous n'emprunterez pas le même chemin. Quoiqu'il en soit, vous devrez toujours avancer dans la même direction, et si vous revenez sur vos pas c'est que vous avez fait une erreur quelque part. Pour la suite de cette solution, j'ai choisi l'itinéraire le plus simple à décrire (mais pas le plus court) ; je me suis laissé tomber au travers de chaque plancher pour être le plus bas possible.
Après la cinématique, sautez sur le l'échafaudage suivant (vers la droite), et laissez-vous tomber au travers des planches. Continuez à avancer dans la même direction en escaladant différents murs et en traversant différentes portes. Rampez pour passer sous la porte obstruée par des planches, puis longez le mur de droite pour contourner le trou. Grimpez ensuite sur le petit rebord de pierre, et entrez dans le bâtiment. Tournez à droite, montez sur la petite plate-forme, puis escaladez le mur de droite. Passez ensuite par la porte qui est en face de vous, et sautez dans le trou. Avancez tout droit, escaladez le grillage devant-vous, cela déclenchera une cinématique. Passez ensuite par la porte, vous traverserez un petit couloir vous menant sur le plus grand échafaudage (vous êtes à présent poursuivi par un projecteur). Laissez vous tomber au travers des planchers de couleur jaune clair.

CHECKPOINT

Avancez toujours tout droit, après avoir escaladé plusieurs petits murets vous arriverez face à un mur un peu plus grand. Escaladez-le, puis repérez un recoin dans le mur de droite qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur (vous devrez sauter entre deux murs). Une fois en haut, longez le mur de manière à rester sur la plate-forme de béton. Passez par la porte, vous arriverez à nouveau sur l'échafaudage. Comme précédemment, laissez-vous tomber au travers des planchers de couleur claire, et suivez le chemin. Vous tournez une fois à droite, puis vous arrivez devant un dénivelé. Ne descendez pas plus bas. Appuyez sur Espace devant le trou pour vous agripper à une barre violette (que l'on voit à peine), et continuez votre progression de barre en barre. Vous arrivez à nouveau tout en haut de l'échafaudage. Laissez-vous tomber à travers les trois planchers successifs, et continuez votre progression jusqu'à ce que vous soyez au pied d'un mur. Grimpez alors le long du grillage qui est à votre droite. Une fois que vous serez tout en haut, appuyez sur Espace, et passez par le trou qui est dans le mur sur votre gauche. Vous traversez une petite pièce avec des placards, et vous retournez sur l'échafaudage. Laissez vous tomber tout en bas, et continuez votre progression en suivant toujours la même direction. Vous devrez monter un mur un peu plus haut pour activer le checkpoint.

CHECKPOINT

Continuez à avancer en suivant cet étage, vous arriverez à une nouvelle pièce de même configuration que la première. Comme précédemment, montez sur la plate-forme de béton qui est à côté de l'entrée, puis escaladez le mur de droite. Passez par la porte qui est en face de vous (pas celle dont on voit la porte) pour atterrir dans une cour extérieure.

CHECKPOINT

Escaladez le grillage qui est en face de vous, puis passez par la porte. Vous arrivez sur une plate-forme métallique. Sautez en direction de la petite pièce vitrée, et continuez à avancer en suivant toujours le même sens.
Vous arrivez à une rampe métallique. Montez jusqu'en haut, puis agrippez-vous au grillage qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez-le, vous arrivez sur une plate-forme qui ressemble un peu à une terrasse (il y a un banc sur votre droite). Continuez à avancer, laissez-vous tomber à travers les vitres, et allez toujours tout droit. Vous arrivez à une rampe en béton. Montez, et sautez sur la plate-forme qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez le mur de gauche, puis sautez sur la plate-forme qui est de l'autre côté du trou (pour la première fois vous allez en sens inverse). Une fois de l'autre côté, escaladez le mur de droite, puis sautez au-dessus du vide. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Avancez en direction de la porte bleue, et vous terminerez cette mission haute en émotions !

Théâtre : Intérieur

Commencez par aller chercher Midnight. Pour cela, actionnez votre fouet afin d'actionner le ventilateur de droite, puis montez le long du décor bleu (touche Maj). Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au ballon, puis retournez-vous et sautez sur la plate-forme. Utilisez ensuite votre fouet pour ouvrir la trappe retenant Midnight prisonnier, puis redescendez.
Avancez ensuite dans la salle, vous devrez affronter les gardiens. Utilisez autant que possible les éléments du décor pour les mettre K.O, puis expédiez-les dans les malles ou dans les têtes de poisson se trouvant contre le mur du fond. Lorsque vous aurez vaincu vos adversaires, une grille s'ouvrira. Expédiez le gardien qui arrive dans une malle, puis entrez dans le réduit. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur de gauche, puis montez le long du mur à gauche de la porte pour accéder à la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour atteindre une nouvelle passerelle, puis sautez sur la passerelle de gauche (vous arrivez devant une porte). Continuez tout droit, sautez sur la passerelle d'en face, et ouvrez la trappe. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur. Actionnez-le, puis rebroussez chemin pour retourner devant la porte. Sautez ensuite sur la barre de droite afin d'accéder à la structure centrale. Dirigez-vous vers la droite, accrochez-vous au grillage, et allez vous placer dans le coin supérieur gauche de la grille. Appuyez sur Espace, puis placez-vous dans le coin supérieur gauche de ce nouveau grillage. Utilisez votre fouet sur l'attache pour accéder au grillage de droite, puis continuez votre progression de grille en grille jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver devant une nouvelle porte. Ejectez le gardien qui en sort, et dirigez-vous vers la gauche. Actionnez l'interrupteur, montez sur le monte-charge, et actionnez à nouveau l'interrupteur pour monter à l'étage supérieur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la droite, éliminez le gardien, puis escaladez le mur de droite pour actionner un nouvel interrupteur.

Retournez ensuite sur la plate-forme principale, expédiez le gardien directement au rez-de-chaussée, puis agrippez-vous à la barre vous permettant de rejoindre la structure centrale. Le scénario est le même que précédemment, vous devrez contourner cette structure pour atteindre une plate-forme de l'autre côté de la salle. Une fois la-bas, passez par la porte de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous devrez affronter l'inspecteur. Commencez par faire tomber les projecteurs que vous utiliserez comme projectiles pour les attaques à distance. Lorsque votre ennemi sera presque k.o, il actionnera un autre interrupteur. Ne restez alors jamais sur place, car des projecteurs se détacheront pour s'abattre un peu partout sur la plate-forme. Tentez ensuite de projeter votre ennemi contre le gros projecteur blanc qui tourne afin de lui faire perdre de nombreux points de vie. Une fois que vous l'aurez vaincu, une cinématique s'enclenchera.

Le siège social Hedare

Vous voici face à la dernière scène du jeu, vous devrez affronter Mme Hedare dans un ultime combat qui vous mènera à l'amour ou à la mort !

Commencez par éliminer vos très nombreuses assaillantes en les éjectant dans les cages d'ascenseur. Lorsque vous les aurez vaincuess, une cinématique s'enclenchera. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, et escaladez la paroi éclairée par un néon bleu clair pour accéder sur une petite plate-forme. Sautez ensuite sur la barre violette, puis voltigez de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez au grillage. Dirigez-vous vers le coin supérieur droit de la grille, puis sautez en appuyant sur Espace pour atterrir sur le petit couloir suspendu. Eliminez vos ennemis, puis escaladez le mur qui se trouve à l'extrémité droite de la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour arriver sur un deuxième couloir. Ejectez vos deux ennemies en les faisant tomber jusqu'en bas, puis tournez à droite. Vous arrivez devant une cage d'ascenseur. Détruisez la rambarde en verre de gauche, puis agrippez-vous à la barre. Lorsque vous arrivez contre le mur, longez le grillage vers la gauche, puis utilisez la touche Espace pour attraper la barre violette et ainsi atteindre le couloir. Eliminez les deux gardes, et tournez à droite. Lorsque vous serez au bout du chemin, cassez la vitre de gauche, puis sautez en direction du panneau Hedare. Appuyez ensuite deux fois sur Espace pour atteindre la barre violette, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Avancez vers la gauche, puis accrochez-vous à une autre barre afin d'accéder à un nouveau couloir. Eliminez votre agresseur, puis détruisez le panneau du fond pour découvrir la trappe qui retient Midnight prisonnier. Une fois que vous l'aurez libéré, passez par la porte qui s'ouvre pour déclencher la cinématique.

CHECKPOINT

Cette phase de la scène est assez délicate puisque vous êtes la cible de nombreux tireurs. Avancez en direction du ventilateur rouge, et grimpez le long d'une des colonnes qui l'entourent. Une fois en haut, utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur, et ouvrir ainsi une brèche au travers de la pancarte publicitaire. Passez par le passage ainsi créé afin d'échapper aux tirs, puis entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Placez-vous entre les deux turbines oranges, et appuyez plusieurs fois de suite sur Espace pour vous agripper au grillage. Vous pourrez alors contourner l'obstacle que vient de dresser Mme Hedare, et entrer dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Commencez par détruire les caisses afin de découvrir un interrupteur. Actionnez-le à l'aide de votre fouet, cela déclenchera un mécanisme, et vous passerez en mode 'vision nocturne'. Dirigez-vous ensuite vers la colonne de droite, que vous devrez escalader pour découvrir une série de barres. Utilisez-les afin d'accéder à une plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite pour découvrir une nouvelle série de barre, menant à une deuxième plate-forme. Vous devrez ensuite vous faufiler dans le gros ventilateur de gauche. Commencez par le détruire en projetant dans sa direction les outils posés sur les caisses de droite, puis, lorsqu'il sera hors d'état de marche, rampez pour passer entre les pales.

CHECKPOINT

Agrippez-vous au grillage entourant la turbine, puis contournez-la. Sautez ensuite sur l'autre turbine, puis escaladez le petit mur et passez par la porte de droite... Vous voici face à Mme Hedare !

CHECKPOINT

Commencez par activer les manivelles afin de faire tomber les portraits, puis frappez dans les chariots bleus. Cette adversaire est très coriace. Essayez de l'envoyer dans les portraits détruits, et utilisez les objets qui sont hors des caisses pour la frapper à distance. Une fois que vous aurez fait diminuer sa barre de vie de moitié, elle ira à l'extérieur. Actionnez les interrupteurs pour faire tomber les échafaudages, puis utilisez les débris éparpillés aux extrémités de la plate-forme pour frapper votre adversaire. Vous pouvez également essayer de la projeter dans le panneau électrique, mais l'opération s'avère délicate... Le meilleur moyen d'en venir à bout est de se contenter de lui envoyer des objets et d'enchaîner les coups de pieds rapides, jusqu'à ce que la cinématique s'enclenche, marquant la fin de cette longue aventure ! (la fin ou le début d'une longue histoire ?)

Cel Damage

© Electronic Arts / Pseudo Interactive Inc. 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de sélection du personnage, choisissez "Load", puis entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

BRAINSALAD	Mondes Brian The Brain et Space
CODY	Invincibilité
COUNTDEAD	Mondes Count Earl et Transylvania
ENCHILADA!	Toutes les voitures, toutes les pistes et tous les modes
FANPLASTIC	Graphismes plastique
GUNSMOKE!	Armes rangées
HAZARDOUS	Armes dangereuses
MELEEDEATH	Armes mélangées
MOVEITNOW	Mouvement amélioré
MULTIPLEX!	Toutes les cinématiques
PENCILITIN	Graphismes changés
PITA	Tout débloquer
TWRECKSPAD	Mondes T. Wrecks et Jungle
UNIQUEWPNS	Armes personnelles
WHACKFAD	Mondes Whack Angus et Desert

MODE RALLY GUIDÉ

Remportez quatre fois le mode Smack Attack pour débloquer le Rally guidé.

Charlie et la Chocolaterie

© Take 2 Interactive 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉLIVRER AUGUSTUS

Pour faire sortir Augustus du tuyau, allez chercher deux Oompa-Loompas et ordonnez-leur d'utiliser les machines qui sont en haut des escaliers.

JEU DE LA "CANDIPULT"

Pour utiliser la "candipult", appuyez sur le bouton qui permet de l'activer lorsque vous êtes à proximité, faites-la tourner avec le stick analogique et arrêtez-la avec le même bouton que tout à l'heure. L'objectif consiste à envoyer tous les bonbons dans la boule géante pour terminer le niveau.

Chase : Hollywood Stunt Driver

© Bam! / I-Imagine 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER CODE

Entrez Dare Angel ou Evan Danna en guise de nom.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez Action Star en guise de nom.

TOUS LES VÉHICULES EN MULTIJOUEURS

Entrez BAM4FUN en guise de nom.

TOUS LES VÉHICULES ET CHALLENGES

Entrez Ride On en guise de nom.

Chicago Enforcer

© Kemco / Touchdown Entertainment

+ D'INFOS FORUM

ARSENAL

Fusil automatique

Gagner 150 000 $

Cocktail molotov

Gagner 450 000 $

Lance-roquettes

Gagner 700 000 $

Chicken Little

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Choisissez l'option Cheat Codes dans le menu Extras, et entrez les codes suivants.

Grands pieds
Casquette, gant, gant, casquette

Perruque
Base-ball, batte, batte, Base-ball

Grosses têtes
Casquette, casque, casque, casquette

Invincibilité
Base-ball, Base-ball, Base-ball, T-Shirt

Pantalons de papier
Batte, batte, casquette, casquette

Lunettes noires
Gant, gant, casque, casque

Sous-vêtements
Casquette, casquette, T-Shirt, T-Shirt

Circus Maximus : Chariot Wars

© THQ / Encore Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGES D'ENTRAÎNEMENT

Terminez le jeu en mode Tournoi pour débloquer tous les challenges d'entraînement.

NOUVELLES ÉQUIPES

Minotaure et Scorpius
Terminez le jeu en mode Tournoi dans le niveau de difficulté avancée.

Sallus et Agrippa
Terminez le jeu en mode Tournoi et Académie.

Equipe allemande
Terminez le niveau Allemagne dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe égyptienne
Terminez le niveau d'Alexandrie dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe des gladiateurs
Terminez le niveau Circus Maximus dans le niveau de difficulté avancée en mode Tournoi.

Equipe des entraîneurs
Terminez tous les challenges du mode Académie pour débloquer cette équipe en modes Arcade, Tournoi et Multijoueur.

Club Football 2005

© Codemasters 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

1000 CREDITS POUR L'ALBUM

Allez dans la section Mode Perso du menu Options et sélectionnez "Tournoi Perso", choisissez vos options tournoi ou ligue puis tapez 60000 à l'écran "Nom de Ligue".

Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.

© 2K Play 2005

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Invincibilité

Entrez le code **432513** en guise de mot de passe.

Invisibilité

Entrez le code **151543** en guise de mot de passe.

Cold Fear

© Ubisoft / Darkworks 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Artworks

Terminez le jeu en mode Normal.

Mode Extreme

Terminez le jeu en mode Difficile.

Colin McRae Rally 04

© Codemasters 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les cheats codes varient en fonction du numéro bonus de votre version du jeu. Voici quelques codes que nous avons trouvé. Entrez l'un des codes suivants dans la section Secrets :

Mode et voitures du groupe B

APCSTK (code bonus 71077)
EEHIZA (code bonus 84419)
MBNNOE (code bonus 33056)
RTNITJ (code bonus 76538)
VOGZDZ (code bonus 64130)
PDVHTL (code bonus 88698)

Toutes les voitures

EBDIQQ (code bonus 84419)
ETGQNB (code bonus 65636)
TPDSTS (code bonus 33056)
ZCNGMW (code bonus 34674)
ZFBDKH (code bonus 71077)
BDWYHS (code bonus 64130)
CVDUKC (code bonus 88698)

Tous les circuits

HCHSFD (code bonus 34674)
JJRGKX (code bonus 71077)
QMLRPI (code bonus 33056)
SXDEBD (code bonus 84419)
YCDZCA (code bonus 64130)
JIDYOA (code bonus 88698)

Tous les tests

CIDLCC (code bonus 84419)
RLEVWG (code bonus 33056)
YCDYZH (code bonus 71077)
BDDFPT (code bonus 64130)
FMDZRE (code bonus 88698)

Toutes les pièces de voiture

FNDDLF (code bonus 33056)
UEDIUP (code bonus 71077)
XKDBLU (code bonus 84419)
DUCRTU (code bonus 64130)

DBDAIR (code bonus 88698)

Pistes "miroirs"

BEDMSH (code bonus 33056)
FEQRJV (code bonus 34674)
YUDWVP (code bonus 84419)
ZMDHKN (code bonus 71077)
XAQJDA (code bonus 64130)
FRDWVO (code bonus 88698)

Mode expert

ACDBEI (code bonus 71077)
EIDYVP (code bonus 84419)
IRZQNT (code bonus 34674)
SFKTCP (code bonus 33056)
CIEXMK (code bonus 64130)
KFKCFR (code bonus 88698)

Colin McRae Rally 3

© Codemasters 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes diffèrent d'une version du jeu à l'autre. Voici ceux que nous avons pu regrouper.

Dans le menu "secret" entrez l'un des codes suivants :

Tous les circuits
NNNUOT

Toutes les pièces
OQOWOH

Tous les niveaux
CXXBLD

Baja buggy
SAXDBU
EPIGUR

Avion
HZULLB

Aeroglisseur
UMQATU

Tank
RSSCNU

Voiture radiocommandée
OHWIPE

Toutes les voitures
WWACNU
JGIUUR
BLLJQO

Commandos 2 : Men of Courage

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS BONUS

Complètez la photo de fin de chaque niveau pour débloquer la mission bonus qui y est associée.

Commandos Strike Force

© Eidos Interactive / Pyro Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Pour débloquer tous les niveaux, il suffit d'entrer le mot **TRUCO** en guise de nom de profil.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Pendant une partie, mettez la pause puis maintenez les touches L et R et faites : A, Y, A, B, X, Y.

Conan

© TDK Mediactive / Cauldron 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Terminez le jeu une fois en Normal pour débloquer le menu des Cheat Codes.

Costumes alternatifs
Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche

Courir plus vite
Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas, Droite

Attaques power-up
Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche

Energie illimitée
Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite

Conflict : Desert Storm

© SCi / Pivotal Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur X, X, Y, Y, Clic Gauche, Clic Gauche, Click Droit, Clic Droit, L, L, R, R. Grâce à ce code, vous pourrez sélectionner la mission où vous voulez commencer, augmenter les compétences de vos troupes et être complètement invisibles pour vos ennemis. Pour cela, mettez la pause pendant le jeu et entrez dans le menu des cheats.

Conflict : Desert Storm II

© SCi / Pivotal Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXTREME

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le mode de difficulté Extreme.

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur L, L, R, R, X, X, Y, Y, B, B (ou Z, Z, Y, Y, X, X, B, B, START, START selon la version de votre jeu). Si le code a été correctement entré, vous verrez un message de confirmation appaître à l'écran. Pendant le jeu, mettez alors la pause pour accéder au menu de triche.

Conflict : Global Storm

© Eidos Interactive / Pivotal Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DES CHEATS

Sur le menu principal, faites : L, R, L, R, X, Blanc, Noir, X.

Conflict : Vietnam

© SCi / Pivotal Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pour débloquer le menu de triche dans les options, allez dans le menu principal et faites R, R, L, L, B, B, Y, Y, X, X, Blanc.

Conker : Live & Reloaded

© Microsoft / Rareware 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction, Conker a un terrible mal de tête. Avancez et contournez la barrière. Au bout se trouve une ouverture vous permettant d'entrer dans le champs. Franchissez-la et vous trouvez Birdy, l'épouvantail, dans le champs. Parlez-lui, puis faites B sur le bouton. Après une nouvelle discussion dans laquelle vous est expliqué le fonctionnement des zones contextuelles, passez par la nouvelle ouverture dans la barrière et faites B sur le nouveau bouton. Conker prend alors une aspirine pour soulager son mal de tête, vous pouvez désormais vous déplacer plus facilement. Allez sur la droite, traversez la petite rivière et avancez. Vous avez droit à quelques explications sur les sauts que Conker peut réaliser. Une pression sur A permettra à Conker de sauter. Montez ensuite sur la buche à gauche et montez de plate-forme en plate-forme. Au bout du chemin se trouve un petit pont sur la droite. N'y allez pas et actionnez plutôt le levier sur la gauche (sautez dessus et Conker s'accrochera pour l'abaisser). Une porte s'ouvre, faites demi-tour et franchissez-la.

Derrière vous la porte se referme. Avancez, vous devez attraper la clé. Par chance, Conker se rappelle d'un nouveau mouvement qui consiste à utiliser une poêle pour assomer des objets. Utilisez-la sur la clé, puis ressortez de cet endroit en ouvrant la porte avec la clé obtenue précédemment.

Retournez vers le levier et allez sur le pont à droite. Après la conversation avec la gargouille donnez-lui un coup de poêle et elle tombera dans l'eau, causant la chute d'un rocher au bout du pont. Avancez un peu et sautez sur le rocher. Tournez-vous ensuite sur la droite et sautez sur la petite plate-forme. Faites B sur le bouton, Conker utilise de la dynamite pour détruire le rocher. Passez ensuite par l'ouverture ainsi dégagée sur la gauche.

Après la petite vidéo, descendez le long du petit chemin. Arrivé à l'intersection allez à droite. Vous apercevrez une guèpe, mais cette dernière s'est fait voler sa ruche. Il vous faut l'aider. Retournez à l'intersection et allez cette fois-ci à gauche. Avancez le long du petit chemin et prenez la ruche. Ramenez-la ensuite rapidement à la guèpe (attention des abeilles vous poursuivent) et cette dernière éliminera les abeilles. Vous obtenez de l'argent, continuez à avancer, nouvelle rencontre avec Birdy. Ce dernier vous demande 10$ pour vous donner un manuel d'instructions. Par chance, vous récupérez l'argent donné à Birdy. Après avoir lu le manuel faites B sur le bouton et visez les insectes. Il y a en 4 et vous devez les toucher 2 fois chacun (une première pour les faire décoller et une deuxième pour les tuer). Une porte s'ouvre, avancez le long du chemin et arrivé à l'intersection passez par l'ouverture à droite.

Avancez, traversez la petite rivière et allez à droite. Avancez un peu, vous trouvez 2 blocs empilés ainsi qu'une souris. L'un des blocs vous demande de l'aider à se débarrasser de la souris. Faites demi-tour et, à l'intersection à côté de la rivière, prenez à gauche. Avancez le long du chemin en évitant les blocs, puis tournez à gauche dès que possible. Parlez au bloc nommé Burt, il vous ouvre la porte de l'enclos à fromage. Allez-y, assomez un morceau de gruyère à l'aide de votre poêle, prenez-le et amenez-le à la souris (vous devez vous déplacer assez rapidement tout en évitant de vous faire toucher, auquel cas vous perdriez le morceau de fromage). La souris mange le morceau de fromage et en redemande. Répétez cette opération pour lui donner 2 autres morceaux de fromage et elle explose. Les blocs empilés se séparent alors, grimpez dessus puis sur la tuyauterie pour atteindre le toit du bâtiment. Avancez un peu, actionnez l'interrupteur en marchant dessus, une porte s'ouvre. Prenez l'argent en face de vous puis laissez-vous tomber sur la gauche. Franchissez la porte ouverte.

Après la petite vidéo, allez au fond à droite de la pièce, la fourche vous interpelle et compte vous éliminer. Retournez vers les bottes de foin dans la première partie de cette salle. Vous devez faire en sorte que la fourche les détruise : pour

cela, cachez-vous derrière une botte et la fourche, en voulant vous attaquer, détruira la botte de foin. Faites cela jusqu'à ce que toutes les bottes soient détruites. Après la nouvelle petite vidéo, allez à gauche puis abaissez le levier. Ressortez ensuite dehors.

Approchez-vous du roi guèpe sur le côté. Après la discussion, empruntez le chemin à sa gauche, avancez jusqu'au tournesol. Après une nouvelle discussion, faites demi-tour vers le roi guèpe et allez sur la petite plate-forme où se trouve une caisse sautante en bois. Vous trouverez des abeilles, amenez-les vers le tournesol.
Vous devez encore trouver 4 groupes d'abeilles : le premier se trouve au fond de l'enclos (en hauteur sur les plates-formes) où se trouvaient les morceaux de fromage. Le second se trouve au début de cette zone, de l'autre côté de la rivière (en hauteur). Pour trouver les 2 derniers vous devez monter sur le toit du bâtiment. Le premier des 2 derniers groupes est près de l'interrupteur actionné précédemment pour ouvrir la porte, et le second se trouve tout en haut. Sautez sur la partie la plus haute du toit, allez à droite, gravissez l'échelle, avancez vers le bassin rempli d'eau, le dernier groupe se trouve sur le bord gauche du bassin. Amenez ensuite tout ce joli monde vers le tournesol. Ce dernier s'ouvre et le roi guèpe peut venir polliniser. Après la petite discussion avec la fleur, sautez sur sa poitrine. Retombez dessus et faites A au moment où vous rebondissez pour sauter plus haut. Arrivé au point culminant faites l'hélicoptère pour atteindre la plate-forme et prendre l'argent. Redescendez, et dirigez-vous sur la plate-forme où se trouve la caisse en bois (à gauche de l'endroit où se trouvait le roi guèpe). Grimpez sur la caisse de bois lorsqu'elle est à l'arrêt et gagnez la plate-forme en hauteur. Rentrez.

Partie 2

Avancez en prenant garde aux ennemis. Faites B dès qu'une ampoule apparaît pour détruire les chauves-souris voisines. Arrivé au bout de la série de plates-formes, faites B sur le bouton. Lancez un couteau sur la fourche pendue en face de vous pour couper la corde. Après la petite vidéo descendez au niveau inférieur et discutez un peu avec la fourche. Cette dernière, pour vous remercier, décide de vous venir en aide. Sautez dessus pour pouvoir la contrôler et partez attaquer le monstre dans la salle principale. Faites A pour effectuer des sauts, et B pour l'attaquer. Touchez-le 2 fois (à l'aide d'attaques B) et le monstre prendra une nouvelle apparence. Il se fait plus menaçant, touchez-le une nouvelle fois pour qu'il perde la tête. Un peu trop d'ailleurs puisqu'il détruit le sol et vous entraîne dans sa chute. En bas, le combat est loin d'être fini et le monstre qui ressemblait auparavant à une botte de foin géante se révèle être en fait un robot. Eloignez-vous de lui et placez-vous devant 1 des 3 conduits verticaux en fer. Le robot envoie des missiles, sautez pour les éviter et ces derniers brisent le tuyau, de l'eau se répand sur le sol. Mettez-vous ensuite sur un côté du tuyau, le robot approche et est électrocuté lorsqu'il touche l'eau. Approchez-vous alors de l'eau, le robot se met à tourner, et faites A puis B quand vous êtes en l'air pour actionner le bouton rouge sur son dos et provoquer une petite explosion. Répétez cette opération avec les 2 autres tuyaux pour toucher le robot 2 nouvelles fois et provoquer sa destruction. Après la vidéo nagez en face vers les panneaux marqués "Exit" et grimpez le long de l'échelle. En haut, faites B sur la plate-forme, et lancez rapidement des couteaux sur les fils autour de vous pour les couper. Il y a deux fils en hauteur et un troisième qui dépasse légèrement de l'eau. Les 3 fils coupés, allez en face en nageant, gravissez la nouvelle échelle, sautez sur le bouton, et utilisez de nouveau des couteaux pour couper 3 autres fils électriques. Il y en a un sur la gauche, un autre à droite et enfin un dernier en face tout au fond de la pièce. Vous êtes maintenant en sécurité l'eau continue de monter et vous pouvez atteindre la sortie.

Une fois en sécurité, prenez les soins dans la nouvelle pièce, approchez-vous du monstre tenant une pierre gravée en forme de plaque et sautez dessus. Une fois sur la plaque faites un saut, retombez dessus et vous êtes projetés dans les airs. Faites l'hélicoptère pour atteindre la plate-forme en hauteur, prenez les soins et l'argent puis sortez dehors. Gravissez l'échelle à droite (évitez la guèpe). En haut gravissez la nouvelle échelle sur la gauche (évitez 2 nouvelles guèpes). Une fois en haut avancez sur le plongeoir, sautez en face vers les soins et faites B dès que l'ampoule apparaît. Conker se transforme alors en enclume et atterrit au fond du bassin vide. Conker tombe sur un bouton contextuel et ouvre une porte. Gravissez ensuite l'échelle au bord du bassin, allez sur la droite en longeant le bord et descendez le long de la nouvelle échelle. Vous arrivez sur le toit du bâtiment, redescendez sur la terre ferme. Allez sur le côté gauche de cette zone, laissez-vous tomber dans le fossé à droite des blocs sauteurs et avancez. Passez par l'ouverture, avancez dans le tunnel, prenez l'argent et la vie puis ressortez de l'autre côté. Nagez et allez à gauche dès que possible. Rentrez dans le tronc pour quitter cette zone.

De retour dans un lieu bien connu, allez sur la droite. Après la petite vidéo durant laquelle Conker prend un masque pour éviter de respirer ces mauvaises odeurs, avancez et rentrez dans la maison. Après la nouvelle scène vous voici

dans la maison, petite discussion avec un insecte. Allez ensuite sur la trappe à gauche, faites B pour tomber au niveau inférieur. Avancez ensuite le long du couloir, sautez et accrochez-vous à la corde en face. Grimpez en haut de la corde, sautez sur la corde voisine, répétez cette opération jusqu'à la dernière corde (prenez tout de même garde aux chutes temporaires d'excréments). Une fois en bas de la dernière corde passez par l'ouverture au-dessus de la chute d'excréments et avancez le long du chemin. Vous voici à l'air libre mais face à un taureau pas très amical. Après la petite discussion sautez sur la plate-forme à gauche, mettez-vous dos à la plate-forme où se situe le taureau et sautez en avant sur la gauche. Grimpez sur la plate-forme et avancez en évitant les excréments sous forme de boule (ils tombent par 2). En haut sautez sur le tonneau, placez-vous sur la valve et courez dans le sens des aiguilles d'une montre pour la faire tourner, l'ouvrir et ainsi faire couler le jus de pruneaux. Redescendez en bas, allez sur la plate-forme où se trouve le taureau et placez-vous devant la cible sur la droite.
Le taureau charge, heurte la cible et provoque l'ouverture d'une porte. Une vache sort sur le pré et commence à brouter. Notez l'apparition d'une autre cible sur la plate-forme, en face. Attirez le taureau dessus pour qu'il la heurte et ses cornes se coincent. Montez alors sur son dos et chargez la vache(bouton B). La vache a alors subitement soif, part boire le jus de pruneaux et a soudain une envie pressante. Pendant qu'elle se soulage chargez-la une nouvelle fois avec le taureau pour la tuer. Une nouvelle cible apparaît, faites attirer le taureau dessus pour faire apparaître une nouvelle vache. Là encore, attirez le taureau sur la grosse cible, montez sur son dos, chargez 2 fois la vache pour qu'elle parte boire puis une nouvelle fois pendant qu'elle se soulage pour l'éliminer. Répétez enfin cette opération avec la troisième et dernière vache (il faut la charger 3 fois pour qu'elle parte boire). Les 3 vaches sont tuées et le taureau, trop lourd, casse la grille au centre et tombe.

Ressortez ensuite de cette arène par la même porte que vous avez empruntée pour entrer dedans, nagez dans les excréments, allez sur la gauche et faites B sur le bouton. Vous obtenez alors la capacité de plonger et nager sous l'eau. Regardez ensuite sur votre gauche, il y a une ouverture dans le mur, allez-y et prenez la vie accrochée au mur en marchant sur une poutre puis plongez, descendez et passez par l'ouverture au fond. De retour dans la maison retournez dehors, nouvelle discussion avec l'insecte. Prenez ensuite la boule d'excréments à gauche de la maison et poussez-la à droite de la maison. Gravissez le chemin en poussant la boule tout en évitant les ennemis. En haut, Conker placez un bâton de dynamite et poussez la boule sur l'insecte au niveau inférieur pour le réduire à l'état de poussière. Retournez ensuite en bas vers la maison, prenez une nouvelle boule d'excréments, poussez-la cette fois-ci sur la gauche et gravissez le nouveau chemin tout en évitant les insectes. En haut, poussez le rocher à gauche, il tombe dans le trou au milieu de la montagne et détruit les barrières en bas. Retournez une nouvelle fois vers la maison, prenez une troisième boule et allez sur la gauche. Mais cette fois-ci n'empruntez pas le chemin qui monte, allez à droite de ce chemin, progressez le long de la rivière d'excréments, et au bout Conker assome un garde en faisant tomber la boule. Descendez alors au niveau inférieur, montez sur l'interrupteur en forme de champignon et faites B. Conker se transforme en enclume et actionnez l'interrupteur. Allez ensuite sur la droite tout en évitant de vous faire aspirer par le tourbillon et passez par l'ouverture (là où sort l'eau qui alimente le bassin).

Partie 3

Dans cette nouvelle zone vous avez droit à une petite discussion avec des poissons-chat. Sautez ensuite dans l'eau, avancez et nagez le long de la rivière. Vous arrivez vers le poisson-chien il n'a pas l'air sympathique. Evitez-le, plongez et passez dans le trou situé sur le sol à sa droite. Dans la nouvelle zone, plongez, avancez et remontez à la surface de l'autre côté. Avancez un peu et grimpez sur les petits escaliers. Après la vidéo, allez à gauche et grimpez sur l'élévateur. Avancez sur la plate-forme puis sur la poutre. Faites B dès qu'une lumière apparaît pour utiliser le lance-flammes et tuer la chauve-souris. Au bout du chemin accrochez-vous à la corde. Montez au niveau supérieur, avancez encore (tuez la chauve-souris au passage), gravissez la nouvelle corde...Répétez cela jusqu'à arriver en haut de la tour. Là sautez en face, Conker s'accroche à l'interrupteur et une grille s'ouvre. Après votre chute sur la toile d'araignée, redescendez en bas de la pièce et retournez dans l'eau. Plongez, passez par l'ouverture (là où la grille s'est ouverte), nagez dans le couloir en évitant les ennemis puis ressortez de l'autre côté. Vous trouvez des engrenages, assomez-les et ramenez-les un par un dans la salle principale de la tour (là où vous avez actionné l'interrupteur) pour les placer sur le système mécanique. Les 3 engrenages placés, placez-vous sur le cercle au centre de la pièce et faites le tourner en courant dessus. Courez jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche puis quittez cet endroit et retournez dans la rivière, vers les poissons-chats. Vous devez les guider jusqu'au poisson-chien. Attention toutefois à ne pas en perdre en route, évitez aussi les 2 ennemis. Après la vidéo, rentrez dans le coffre-fort.

Après la vidéo, faites B sur le bouton et observez la plaque tournante. Des lettres sont parfois visibles, vous devez

entrer la combinaison qui apparaît pour débloquer le système. Sautez sur le bouton, faites B puis plongez. Descendez tout en nageant (prenez votre respiration durant la descente), en bas reprenez encore votre respiration, allez dans le tunnel vert, nagez, au bout remontez à la surface, respirez et replongez. Passez ensuite dans le tunnel bleu puis au bout remontez à la surface. Actionnez l'interrupteur, respirez, plongez puis faites demi-tour dans la zone précédente où vous avez respiré. Prenez votre souffle, passez dans le tunnel jaune. Au bout, respirez au fond du bassin puis remontez à la surface via le conduit vertical (reprenez 2 fois votre respiration durant cette ascension). Avancez ensuite, sautez dans le trou. Avancez le long du couloir, puis après la vidéo, prenez de la bière qui s'échappe du tonneau. Avancez ensuite dans la zone où se trouvent les ennemis et faites B pour leur uriner dessus. Il y a plusieurs ennemis, concentrez votre "tir" sur les 2 principaux. Dès que vous n'avez plus de réserves allez à gauche, faites B sur le bouton pour prendre une aspirine. Retournez ensuite prendre de la bière et répétez cette opération jusqu'à ce que les ennemis rentrent dans la chaudière. La deuxième partie du combat débute alors. Allez vous placer dans un coin de la pièce, sur le carré rouge légèrement en hauteur. Attendez que la chaudière vienne se placer sur la grille en face de vous et faites un grand saut pour tirer la manivelle, et libérer des excréments sur la chaudière. Courez ensuite vers cette dernière et faites B pour broyer ses organes génitaux. Répétez cette opération dans les 3 autres coins de la pièce pour triompher de cette chaudière. Après la vidéo, fouillez le sol et repérez un petit trou dans le sol avec un morceau de chocolat dessus (trou situé à droite d'une grille). Il s'agit d'un interrupteur, poussez une des 2 boules dessus pour ouvrir la grille. Poussez ensuite l'autre boule dans l'ouverture pour éliminer l'ennemi et détruire le mur au fond. Avancez dans ce trou, prenez l'argent puis avancez pour sortir de ce coffre-fort. Après la discussion, retournez dans l'eau et quittez cet endroit. Malheureusement le poisson-chien parvient à se libérer et vous poursuit. Par chance, il s'attaque en priorité aux poissons-chats, aussi fuyez. Une fois sur le quais, une vidéo se déclenche. Grimpez ensuite sur le dos du poisson-chien et prenez l'argent en hauteur. Passez ensuite par le conduit dans le mur. De retour dans la zone avec le tourbillon longez le mur sur la gauche puis allez dans la rivière. Nagez un peu et montez sur la rive à gauche dès que possible. Avancez et allez à gauche pour retourner vers la montagne (là où vous avez fait tomber le rocher dans la montagne pour casser la barrière).

Passez par l'ouverture pour rentrer dans la montagne. Après la discussion avec les insectes avancez le long du chemin, vous trouvez du maïs mais une voix le réclame.
Assomez-le alors avec votre poêle, à l'intersection allez à droite et placez-vous sur le petit rebord pour que Conker jette le maïs dans "l'eau". Ensuite, continuez à avancer tout en évitant les obstacles qui tombent, assomez 2 autres mroceaux de maïs et placez-vous sur le rebord à droite pour les jeter. Avancez encore, à l'intersection prenez à droite et jetez les 3 derniers morceaux de maïs restants après les avoir assomé. Une vidéo se déclenche et un monstre sort des excréments. Après la petite vidéo (ou plutôt la chanson), reculez un peu et placez-vous vers le bouton. Evitez les projectiles lancés, et dès que le monstre se met à chanter faites B sur le bouton et jetez-lui dans sa gueule un rouleau de papier toilette. Le monstre est touché, il chante un autre couplet et le bouton utilisé précédemment est détruit. Retournez vers l'entrée de cette zone en suivant le chemin et placez-vous vers le nouveau bouton. Evitez là encore les attaques et jetez-lui par 2 fois du papier toilette lorsqu'il chante. Le second bouton sera condamné, retournez vers l'entrée, là où se trouve le troisième et dernier bouton. Jetez 3 derniers rouleaux de papier toilette au monstre pour l'anéantir (attention toutefois, lorsqu'il chante, le monstre se déplace bien plus rapidement, et ses attaques sont aussi plus précises). Après la petite vidéo avancez le long du chemin et à l'intersection vers le fond tournez à gauche. Passez là où la vitre s'est brisée, prenez l'argent et actionnez l'interrupteur pour tirer la chasse-d'eau. Descendez ensuite prudemment au fond des toilettes en sautant de plate-forme en plate-forme et franchissez la porte.

Partie 4

Après la vidéo, avancez un peu, prenez la vie supplémentaire sur la droite et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'au fond, reprenez votre respiration et franchissez les 2 hélices rotatives. Prenez votre respiration entre chaque passage d'hélice, attention le moindre coup d'hélice sera mortel. Toutefois, vous pouvez essayer autant que vous le désirez puisque la vie réapparait chaque fois. Les hélices franchies, remontez à la surface. Passez par la petite ouverture, avancez et accrochez-vous à la corde. Gravissez-la, sautez sur la plate-forme en hauteur et avancez jusqu'à l'échelle en évitant les hélices. Gravissez l'échelle, montez sur le rebord à gauche et avancez sur la passerelle. Vous devez payer 1000$ pour passer, faites-le (de toute manière vous récupérez votre argent par la suite).

Dans la nouvelle zone, avancez sur la passerelle, tournez à gauche et avancez le long du chemin en évitant les dinosaures. Arrivé de l'autre côté du bâtiment rentrez dedans, vous ressortez à l'étage du dessus. Faites le tour du bâtiment et rentrez par la porte de l'autre côté, vous arrivez en haut de cet endroit. Prenez l'argent, montez sur la tête de

la statue et faites B par 3 fois dessus pour détruire la statue, vous arrivez dans un univers préhistorique. Avancez vers les hommes en pierre, localisez le rocher et poussez-le vers la statue. Regrimpez ensuite sur la tête de la statue, faites encore B pour l'enfoncer et provoquer une ouverture. Poussez ensuite le rocher dans cette ouverture, avancez et poussez-le dans le couloir pour éliminer les 2 hommes et faire une brèche dans le mur au fond. Passez par cette brèche, et vous arrivez dans une salle avec de la lave. Après la vidéo, avancez au fond de la salle, allez à droite de la statue et ouvrez la porte. Avancez le long du chemin en assomant les ennemis à coups de poêle. Tournez à droite dès que possible et sautez sur la plaque en pierre de l'homme. Vous serez ainsi projeté sur l'oeuf voisin. Sautez dessus, faites B dès que l'ampoule apparaît pour couver l'oeuf. Plus tard, l'oeuf éclot et un dinosaure en sort. Avancez ensuite lentement le long du petit chemin pour que le dinosaure vous suive (il se chargera d'ailleurs de manger vos ennemis). Au bout ouvrez la porte et franchissez-la avec le dinosaure. De retour dans la salle de prière, allez de l'autre côté de la salle (toujours suivi du dinosaure). Allez sur le bouton, faites B et regardez sur la gauche en hauteur. Vous trouverez un interrupteur, tirez dessus pour l'actionner. Amenez ensuite le dinosaure sur la plate-forme qui est descendue derrière vous. Redescendez rapidement de cette plate-forme sans vous faire suivre par le dinosaure, retournez sur le bouton, faites B et tirez cette fois-ci sur l'interrupteur en hauteur à droite. Le dinosaure sera alors écrasé et la gueule de la statue en face au fond de la salle s'ouvrira. Après la vidéo avancez légèrement, placez-vous sur la plaque en pierre et vous êtes propulsés dans les airs. Faites A au point culminant pour faire l'hélicoptère et retomber sur la tête de la statue. Descendez ensuite dans chacune de ses narines et faites B pour mettre du poivre. Nouvelle vidéo, gravissez ensuite sa langue et rentrez dans sa gorge. Traversez la gorge en évitant les obstacles, ressortez de l'autre côté et Conker trouve une peau de bête qu'il décide de porter. Faites ensuite demi-tour, ressortez sur la langue de la statue et les hommes des cavernes vous prennent pour un dieu et se prosternent devant vous. Retournez alors au début de ce monde, là où vous avez trouvé le rocher à pousser. Vos serviteurs vous suivent, approchez-vous des hommes en pierre et attaquez-les. Vos serviteurs se chargeront alors de les détruire. Après la petite conversation avec le dernier homme restant, entrez dans le club.

Regardez l'interrupteur devant vous sur le sol. Malheureusement vous n'êtes pas assez lourd pour l'actionner. Aussi descendez au niveau inférieur et localisez le rocher. Poussez-le et remontez-le à l'étage pour le placer sur l'interrupteur. Redescendez ensuite en bas, allez prendre de la bière et approchez-vous de l'homme qui danse vers la porte ouverte précédemment. Urinez-lui dessus pour qu'il se mette en boule, puis continuez à lui uriner dessus pour le pousser dans le trou. Allez ensuite sur la petite plate-forme au centre de la pièce, prenez une aspirine pour aller mieux puis laissez-vous tomber dans le même trou que le danseur précédemment. Maintenant qu'il est sous forme de rocher placez-vous sur sa gauche et poussez-le à droite. Evitez une première danseuse en faisant passer le rocher derrière elle pendant qu'elle s'avance, puis une deuxième danseuse en poussant le rocher devant. Au bout placez le rocher sur l'interrupteur puis redescendez.
2 nouvelles portes se sont ouvertes (sur les côtés) et celle du centre s'est fermée. Reprenez de la bière et poussez chacun des 2 danseurs dans une ouverture (celui de droite à droite et celui de gauche à gauche). La cage sera alors cassée, Berri s'enfuit. Passez ensuite par une des 2 ouvertures en bas, vous tombez dans la cage brisée, prenez l'argent puis ressortez du club.

Après la vidéo, retournez rapidement, très rapidement, dans la statue (et sans vous faire toucher). Rentrez dans sa gueule, avancez en allant toujours sur la gauche et en évitant les obstacles. Au bout sortez, avancez rapidement et Conker jette la bombe au bout du chemin. Traversez ensuite le bassin de lave en sautant de plate-forme en plate-forme et passez par l'ouverture. Nouvelle vidéo, et vous allez devoir livrer une course pour récupérer votre argent. Avancez le long du chemin et passez dans l'ouverture. De l'autre côté, laissez-vous tomber sur le surf. Durant la course, rattrapez vos adversaires et frappez-les (bouton B) pour récupérer votre argent et les éliminer. Prenez tout de même garde de ne pas vous faire écraser par les 2 dinosaures et pensez aussi à effectuer un saut au-dessus de la cascade de lave. Les 2 premiers ennemis vaincus, tournez à droite dès que vous avez passé le deuxième dinosaure pour trouver un nouveau tunnel (obligatoire). Le troisième ennemi vaincu, reprenez le chemin classique, passez sur la rampe de lancement et faites un saut au bout (bouton A) pour récupérer l'argent. Après une nouvelle vidéo, vous voici dans une arène. Avancez vers le pont-levis puis après l'arrivée du dinosaure courez sur le bouton au centre de l'arène, faites B pour hypnotiser le dinosaure et lui monter dessus. Tuez ensuite les quelques mercenaires sur l'arène et Buga envoie l'infanterie. Il y a 3 vagues successives, pour les détruire, courez vers elles, attrapez à chaque fois un garde, emmenez-les loin des autres et mangez-le (pour ne pas être attaqué pendant votre repas). L'infanterie détruite, Buga passe à l'attaque. Ses attaques sont de deux types : soit il fait des sauts, sautez dans ce cas quand il retombe pour éviter la vague destrucrice ou alors il attaque avec son os. Lorsqu'il attaque courez vers lui et mordez ses parties génitales avec le dinosaure. Passez alors derrière lui et mordez son derrière. Faites cela 3 fois pour sortir vainqueur. Quittez ensuite cette arène par la porte d'où

sortait l'infanterie. Après la vidéo passez par l'ouverture. Allez sur la gauche, descendez via l'élévateur, traversez la salle et sortez de l'autre côté. De retour dehors traversez les 2 passerelles, montez sur le rebord du bassin, allez à droite et sautez dans le trou. En bas sortez de l'eau, prenez la vie et quittez cet endroit. Sautez ensuite dans le vide, vous revoici dans la maison, sortez dehors.

Partie 5

Retournez voir la guèpe que vous avez aidée au début du jeu (elle s'était fait voler sa ruche). Après la vidéo, suivez le même chemin que la dernière fois et rentrez dans la ruche. A l'intérieur, avancez le long du chemin et rentrez dans la ruche. Vous allez être attaqués par plusieurs vagues d'abeilles et vous devez les pulvériser (bouton Z pour tirer). Regardez votre radar, les points représentent des abeilles, les points bleus signifient que l'abeille est loin et les points rouges signifient que l'abeille est sur le point d'attaquer. Une fois le combat gagné, prenez la ruche, 3 abeilles vous poursuivent, et sortez de la ruche. Redescendez vers la guèpe sans vous arrêter (pour ne pas vous faire toucher par les abeilles) et admirez le travail. Traversez ensuite le pont à côté, tournez à gauche et gravissez le chemin. Evitez les vers qui veulent vous attaquer tout au long de votre périple en sautant par-dessus. Vous faites en haut de la montagne la rencontre d'un nouveau personnage. Payez 2110$ puis montez sur le tonneau. Descendez le long de la montagne sur le tonneau et sans tomber. En bas de la montagne une vidéo se déclenche, avancez ensuite et passez par l'ouverture dans la rivière. Une fois entré une avalanche se produit et vous voici prisonnier à l'intérieur. Avancez le long de la rivière souteraine puis arrivé au lac allez en face. Gagnez ensuite le quai sur la droite où se trouve le fossoyeur. Après la petite discussion montez le long de la rampe, avancez et après avoir franchi la double porte fermée sautez dans l'eau. Avancez et passez dans l'ouverture. De retour dans une rivière souterraine, avancez légèrement, sautez et accrochez-vous au levier en hauteur pour l'actionner, la double-porte s'ouvre. Avancez ensuite, à l'intersection prenez à droite et vous voici de retour dans le lac souterrain. Retournez vers le fossoyeur, il vous remet un fusil, faites B pour l'essayer, puis avancez le long de la rampe. En haut, franchissez la porte. Avancez, une vidéo se déclenche et des zombies vous attaquent. Grimpez sur une pierre tombale tuez-en jusqu'à ce que le fossoyeur apparaîsse devant la porte fermée. Allez le voir et il vous ouvre la porte, vous la franchissez. Avancez ensuite le long du chemin en évitant les ennemis et rentrez dans le manoir.

Après la vidéo, vous voici transformé en chauve-souris. Volez avec le bouton B, allez dans le hall du manoir et lachez du guano sur un des villageois. Il est assommé, descendez et attrapez-le. Remontez ensuite et amenez-le dans le broyeur dans l'arrière-pièce (là où se trouve pendue la chauve-souris). Répétez cette opération avec tous les villageois dans le hall et avec ceux dans le jardin jusqu'à ce que la chauve-souris ait trop bu et tombe à son tour dans le broyeur. Méfiez-vous, les villageois se défendent et vous jettent des lances. Après la vidéo, allez dans le hall, éliminez les zombies puis allez à gauche. Avancez dans le couloir avec le tapis rouge tout en exterminant les monstres et vous arrivez dans la bibliothèque. Tuez les zombies, tournez à droite et gravissez l'escalier. Avancez un peu et sautez sur le meuble avec le bouton. Faites B, utilisez votre arbalète pour tuer les chauves-souris puis retournez sur la passerelle. Continuez à avancer et vous arrivez dans la salle du broyeur. Tournez à gauche et avancez. Franchissez la nouvelle porte, vous êtes en hauteur dans la salle à manger. Avancez le long des planches, faites B sur le bouton pour éliminer les chauves-souris puis avancez encore. Au bout prenez la clé puis faites demi-tour dans le hall, utilisez la clé sur la porte. Allez ensuite à droite, avancez dans le couloir, traversez la salle à manger et sortez en face. Dans le jardin éliminez tous les zombies, allez au centre et prenez la clé. Faites ensuite demi-tour dans le hall et posez la clé sur la porte. Gravissez ensuite l'escalier principal, avancez sur la droite et vous voici de retour dans la salle du broyeur. Tournez à droite, avancez le long des plates-formes et montez le long de l'échelle à droite. Sautez sur la plate-forme à gauche, prenez les soins puis sautez sur la plate-forme de droite. Avancez, actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour vers l'échelle. Allez à gauche, avancez sautez sur la poutre puis sur le tuyau métallique et gagnez la plate-forme suivante. Dessus prenez la clé, avancez et franchissez la porte ouverte précédemment. De retour dans le hall, placez cette dernière clé pour ouvrir la porte. Après la vidéo, montez sur le tonneau, sortez du manoir. Descendez le long du chemin sinueux à l'aide du tonneau, puis traversez le cimetière. De retour dans le lac souterrain, allez dans l'eau avec le tonneau puis sur la droite. Avancez à contre-courant, et gagnez la plate-forme au bout.
Dessus, sortez de cet endroit. Vous vous retrouvez derrière une cascade, traversez-la, passez par l'ouverture sur le côté. Vous voici dans l'un des premiers endroits visités du jeu. Montez de plate-forme en plate-forme, franchissez de nouveau le pont en haut et rentrez dans la grotte.

Une vidéo se déclenche, c'est la guerre. Avancez le long du chemin, tournez à gauche et prenez la direction de la ruche. Tournez à gauche dès que possible, sautez par dessus la barrière, et franchissez la porte. Avancez, une vidéo

se déclenche, sautez ensuite dans l'eau. Localisez les 3 demi-cercles alimentés dans l'eau et passez dedans tout en vous faisant suivre par l'anguille. Elle sera électrocutée, ressortez ensuite de l'eau. Retournez vers l'entrée de cette zone, gravissez le chemin sur la droite et faites B devant la porte des toilettes. Après la discussion, redescendez en bas de la pente, et poussez le bloc de métal voisin sur la gauche. Remontez ensuite vers le monstre portant un tonneau de dynamite sur le dos et poussez-le en bas. Le bloc le bloquera en bas de la pente, l'empêchant ainsi de tomber. Poussez-le ensuite sur la gauche et avancez le long du quai en évitant les obstacles. Au bout, il décide de s'asseoir. Faites alors demi-tour, placez-vous sur le bouton au centre du petit lac, faites B, et tirez sur le tonneau de dynamite pour le faire exploser et détruire partiellement l'avion. Retournez ensuite vers les toilettes, frappez de nouveau et faites descendre un autre homme en bas. Poussez-le cette fois-ci à droite, avancez tout en évitant les mines qui sortent du sol. Au bout, faites demi-tour sur le bouton et tirez-lui là encore dessus. L'avion est détruit, allez ensuite en bas des escaliers sur la droite pour retrouver le général.

Partie 6

Après la vidéo, avancez rapidement le long de la plage en franchissant les barrières. Au bout dirigez-vous vers la zone avec de la vie, une vidéo se déclenche. Faites ensuite B pour sortir vos armes et détruisez le cadenas de la porte voisine. Avancez, puis liquidez les ennemis après la vidéo. Une porte s'ouvre, avancez, rampez sous les lasers, avancez encore le long de ce couloir et exterminez les ennemis sur la route. Arrivé vers de nouveaux lasers faites un saut puis l'hélicoptère pour pouvoir passer. Puis faites feu à volonté sur les autres ennemis qui vous attaquent. Continuez votre progression, tuez les 2 ennemis qui sortent du système de ventilation. Avancez, évitez les nouveaux lasers et éliminez encore d'autres monstres, avancez, 2 nouveaux ennemis tombent du système de ventilation, exterminez-les et avancez jusqu'à l'ascenseur. Après la petite vidéo, sortez de l'ascenseur, sautez par-dessus les lasers, prenez de la vie puis tuez les nouveaux ennemis. Avancez encore, évitez les lance-flammes, puis tuez les nouveaux monstres. Evitez de nouveaux lasers, nettoyez les lieux, avancez, évitez le lance-flammes, sautez par dessus les lasers, évitez les 2 nouveaux lance-flammes, tuez les ennemis, avancez, liquidez le nouveau monstre qui sort du conduit d'aération, avancez, sautez par dessus le premier laser puis avancez et passez par l'ouverture dans le mur. Nouvelle vidéo, éliminez ensuite tous les scientifiques qui vous foncent dessus. Les ennemis vaincus, avancez dans la salle et allez à droite. Après la petite discussion avec le soldat actionnez 1 des 2 interrupteurs (cela n'a pas d'importance, le résultat est le même). Actionnez ensuite l'autre interrupteur, et franchissez la porte. Avancez le long du couloir en vous cachant derrière les caisses (avancez lorsque l'ennemi recharge sa mitrailleuse. Au bout, dès qu'il recharge, courez vers lui, allez à droite, gravissez la corde et sautez sur la plate-forme à droite. Cachez-vous derrière le tuyau, et attendez pour qu'il recharge. Avancez alors rapidement le long du chemin, faites B sur le bouton et tirez rapidement sur le tireur au bazooka. Descendez ensuite et prenez le contrôle de la mitrailleuse. Eliminez les vagues ennemies, attention elles peuvent venir de 2 côtés, aussi pensez à descendre de la mitrailleuse et à prendre des soins aux alentours si nécessaire. Les vagues repoussées, la porte s'ouvre, avancez, franchissez-la. Avancez dans la nouvelle salle et sortez par le couloir sur le côté. Après la nouvelle vidéo éliminez les soldats, puis avancez vers l'homme qui se faisait fusiller. Avancez sur la droite après la discussion, des bombardiers passent à l'attaque. Avancez lentement, éloignez-vous dès que vous apercevez l'ombre d'une bombe sur le sol et placez-vous derrière votre collègue lorsqu'une mine vous fonce dessus. Au bout du chemin allez sur la droite, avancez sur le quai et sautez dans le bateau pneumatique. Faites B et tirez sur les 4 lumières rouges autour de la porte avec le bazooka. Faites-vous tuer ensuite,vous réapparaîssez sur le pont, franchissez la porte ouverte.

Grimpez ensuite dans le tank sur la droite, avancez et tirez sur la porte ornée du panneau radioactif. Sortez ensuite du tank, et passez par l'ouverture créée. Avancez, sautez par dessus l'acide, une mine vous fonce dessus, retournez de l'autre côté du bassin d'acide pour que la mine tombe dedans. Répétez cette opération pour les 2 autres mines et actionnez l'interrupteur au bout du chemin. Le niveau d'acide monte faites vite demi-tour et ressortez de cet endroit. Remontez ensuite dans le tank, et allez sur la droite. Observez la tour en hauteur et dès qu'elle ne vous observe plus sortez du tank sautez en face, grimpez de l'autre côté du pont et faites B pour l'abaisser. Retournez ensuite dans le tank avancez en éliminant les soldats. Faites la même manipulation pour le deuxième puis pour le troisième pont. Localisez ensuite les supports jaunes de la tour et tirez dessus. La tour s'effondrera, allez au bout du chemin, sortez du tank, avancez le long de la planche et sautez dans le trou.

Avancez, traversez le pont, et avancez au centre de la pièce. Petite discussion, allez ensuite sur une plate-forme avec un bouton, faites B et détruisez successivement 3 sous-marins avec le bazooka (attention, s'ils envoient un missile tirez d'abord sur le missile pour le détruire). Allez ensuite sur un autre bouton sur la gauche, et détruisez cette fois-ci 5

sous-marins. Puis encore à gauche pour anéantir 8 sous-marins. Retournez ensuite voir la petite-fille, et une vidéo se déclenche.

Vous allez devoir livrer un combat, toutefois ce ne sera pas difficile. Courez sur la droite et montez dans le tank. Cachez-vous alors non loin de là entre les 2 murs. L'ennemi sort des mitrailleuses, visez-les en restant caché (le mur devient transparent) puis sortez rapidement lorsqu'elles se rechargent pour en détruire une. Répétez cette opération pour détruire la deuxième, sortez ensuite de votre cache, et tirez sur la petite-fille. Elle tombe, le robot coure la chercher, tirez alors dans son dos. Retournez ensuite vous cacher, l'ennemi sort des lasers. Placez-vous sur un côté et avancez rapidement pour sortir et tirez de l'autre (les lasers ne se déplacent pas aussi vites que vous). Les 2 lasers détruits, tirez encore sur la fille puis dans le dos du robot et retournez vous cacher. Le robot sort enfin des lance-missiles. Chaque lanceur envoie 4 missiles, aussi visez pendant qu'il tire et sortez rapidement après le jet de 4 missiles pour tirer. Faites cela pour détruire les 4 lanceurs, tirez sur la fille puis une dernière fois dans le dos du robot pour le détruire.

Après la petite vidéo, vous avez 4 minutes 30 secondes pour quitter cet endroit. Avancez et sautez dans le trou. Avancez, approchez-vous des lasers, sautez par-dessus les 2 premiers en faisant l'hélicoptère puis par-dessus le second. Rampez sous les suivants, avancez, repérez le trou dans la nouvelle rangée de lasers et passez par-là. Avancez encore, montez sur la caisse, avancez et passez par le trou entre les lasers grâce à l'hélicoptère. Avancez, tuez les soldats, grimpez sur la caisse et rampez pour passer les lasers. Avancez, tuez 1 nouveau soldat, grimpez sur la nouvelle caisse, rampez sous le premier laser et sautez par dessus l'autre. Avancez, rampez sous la dernière rangée de lasers. Avancez dans la salle et arrêtez-vous devant la porte. Des lasers apparaîssent et vous êtes attaqués : éliminez les soldats au bazooka puis avancez une fois les lasers détruits. De retour sur la plage avancez, utilisez votre bazooka pour éliminer les ennemis (attention la moindre attaque directe sera mortelle). Au bout de la plage, une vidéo se déclenche.

De retour vers le port quittez cet endroit. Traversez les barbelés, avancez sur la droite, traversez le pont, allez à gauche, et gravissez la montagne. En haut nouvelle vidéo, rentrez ensuite là où se trouvait le moulin, descendez au niveau inférieur et passez par l'ouverture. Avancez vers le pont et vous retrouvez une vieille connaissance. Après la vidéo avancez et rentrez dans la banque.

Après la vidéo placez-vous derrière le pilier de gauche, faites B et tuez les 2 gardes. Exterminez ensuite la nouvelle vague de gardes, Berri désactive les lasers, répétez cette opération 3 fois pour atteindre l'ascenseur au fond de la salle. Avancez après la vidéo, rentrez dans le coffre-fort et prenez de l'argent (après l'avoir assommé). Vous voici millionnaire, une nouvelle scène se déclenche, actionnez ensuite l'interrupteur sur la gauche, prenez une combinaison et préparez-vous à livrer votre dernier combat. Vous allez lutter contre un Alien, évitez ses attaques en sautant et frappez-le dès que possible. Lorsqu'il est étourdi, prenez le bout de sa queue et faites-le tourner pour le jetter dans l'espace. Répétez cela 3 fois pour triompher. Félicitations.

SCÈNES DE DÉVELOPPEMENT

Appuyez sur L + R + Noir simultanément pour voir les scènes de développement. Vous pouvez également contrôler Conker.

POTTY MOUTH

Terminez le jeu en solo ou rassemblez 6 médailles.

Constantine

© Eidos Interactive / SCi 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE GABRIEL

Utilisez le flingue "Dragon Breath" pour lui causer plus de dégâts qu'avec n'importe quelle autre arme.

CHEAT MODE

Appuyez sur Back en cours de jeu pour entrer dans l'écran du journal, et faites les manipulations suivantes. Un effet visuel confirmera la validité du code.

Munitions illimitées

Gauche, Droite, Gauche, X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y.

Energie d'âme infinie

Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Y, Y.

Fusil à pompe

Blanc, Gauche, Noir, Gauche, Y, X, Y, X.

Bombes explosives

Droite, Gauche, X, Y, X. Y, Gauche, Droite.

Boules de feu

Y, Y, Y, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite.

Grosses armes

Gauche, X, X, X, Y, Y, Y.

Grosses têtes de démons

Noir, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Noir.

Counter-Strike

© Microsoft / Valve 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes ne fonctionnent que dans le mode solo. Appuyez sur Start puis faites ces manips de préférence avec le stick droit :

Ajouter 16 000 Credits

haut, haut, bas, bas, gauche, droite

Autoaim

bas, bas, bas, bas, haut, haut

Basse gravité

haut, droite, droite, haut, haut, gauche

Changement d'équipement

gauche, droite, bas, haut, gauche, droite

Clipping du joueur

haut, bas, gauche, droite, bas, haut

Grosses têtes

haut, haut, gauche, droite, haut, bas

Lueur IFF

droite, droite, droite, haut, bas, gauche

Pas de mode cible

gauche, droite, droite, gauche, haut, bas

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ALL-STARS

All-African Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

All-Americans Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-Asian Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

All-European Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-World Team

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

Coupe du Monde FIFA 2002

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ÉQUIPES EN MATCH AMICAL

All-Americas

Remportez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-European

Remportez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-Asian

Remportez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

All-African

Remportez la coupe du monde avec une équipe africaine.

All-World

Débloquez les équipes All-Americas, All-European, All-Asian, et All-African.

TOUTES LES ÉQUIPES

Equipe All-Americas

Gagnez la coupe avec une équipe d'Amérique du Nord ou du Sud.

Equipe All-Europe

Gagnez la coupe avec une équipe d'Europe ou d'Océanie.

Equipe All-Asian

Gagnez la coupe avec une équipe d'Asie.

Equipe All-African

Gagnez la coupe avec une équipe d'Afrique.

Equipe All-World

Débloquez les trois équipes ci-dessus.

Crash

© Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pendant les loadings. Un message confirmera la validité du code.

Master code

Haut, bas, gauche, droite.

Désactiver l'IA

Gauche, gauche, bas, B

On vous en veut

Bas, haut, droite, B

Nitro illimitée

Droite, gauche, bas, B

Pas de nitro

Droite, gauche, gauche, A

Voitures sauteuses

Gauche, droite, haut, B

SUPER CODE

Pendant que le jeu charge et que vous voyez votre mission, faites Haut, Bas, Gauche et Droite.

DÉSACTIVER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Pendant que le jeu charge et que vous voyez votre mission, faites Gauche (2), Bas et B.

NITROS ILLIMITÉS

Pendant que le jeu charge et que vous voyez votre mission, faites Droite, Gauche, Bas et B.

TURBOS ILLIMITÉS

Pendant que le jeu charge et que vous voyez votre mission, faites Droite (2) et A jusqu'à ce qu'un message apparaisse.

VOITURE QUI SAUTE

Pendant que le jeu charge et que vous voyez votre mission, faites Gauche, Droite, Haut et B.

Crash 'N' Burn

© Eidos Interactive / Climax 2004

RÉCOMPENSES

Tous les niveaux d'expérience

Placez-vous 1er dans toutes les courses du championnat.

Course Compact GP Series

Placez-vous 1er dans toutes les courses GP, XGP et KGP.

Muscle Car

Atteindre le niveau 8. Ou bien placez-vous 1er dans toutes les courses avec des Compact et des Pickup.

Course Muscle Car GP Series

Placez-vous 1er dans toutes les courses GP, XGP et KGP.

Course Pickup GP Series

Placez-vous 1er dans toutes les courses GP, XGP et KGP.

Sports Car

Atteindre le niveau 8. Ou bien placez-vous 1er dans toutes les courses avec des Compact, des Pickup et des Muscle.

Course Sports Car GP Series

Placez-vous 1er dans toutes les courses GP, XGP et KGP.

Course XKGP Series

Placez-vous 1er dans toutes les courses GP, XGP et KGP.

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

© Vivendi Universal Games / Traveller's Tales 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSER LE TIME TRIAL DU NIVEAU 4

Dès que vous aurez frappé l'horloge du Time Trial, appuyez sur Select pour vous téléporter à la fin du niveau.

VAINCRE CRUNCH TIME

Evitez les attaques successives de ce boss en sautant sur la plate-forme de l'autre côté de la barrière. Vous n'aurez plus qu'à esquiver les boules de feu en surveillant leur ombre. Ensuite, tirez sur Crunch avec le bazooka et faites une attaque tournoyante sur Cortex. La victoire vous permettra de débloquer 5 niveaux secrets dans lesquels vous pourrez entrer si vous possédez suffisamment de reliques.

VAINCRE LO-LO

Repérez l'endroit précis où flotte le masque, et tirez dans cette direction.

VAINCRE PY-RO

Vous ne le toucherez que si vous maintenez le bouton B pour charger le canon d'eau.

VAINCRE RO-KO

Faites le tour de l'arène en roulant sans jamais vous approcher du centre, ainsi vous ne vous ferez pas toucher par les rochers de Crunch.

VAINCRE WA WA

Durant ce combat, Crunch tentera de vous ralentir par différentes attaques. Sautez par-dessus les rayons bleus, et baissez-vous pour éviter ses tirs verts. Sautez de plate-forme en plate-forme, et faites une attaque tournoyante sur Crunch dès que vous l'avez rejoint. Méfiez-vous des plate-forme qui s'effondrent, et courez lorsque Crunch revient en sautant. Frappez-le encore deux fois sans cesser de courir.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Choisissez de commencer une nouvelle partie et entrez **Wombat** ou **WOMBAT** comme nom.

FIN ALTERNATIVE

Trouvez les 46 gemmes cachées pour découvrir la seconde fin du jeu.

Crash Nitro Kart

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES ET CIRCUITS À DÉBLOQUER

Personnages

Débloquer Pura
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Bandicoot.

Débloquer Faux Crash
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Cortex.

Débloquer Zem
Finir la coupe Joyau Mauve.

Débloquer Zam
Finir la coupe Joyau Bleue.

Débloquer Polar
Finir la coupe Joyau Vert.

Débloquer Dingodile
Finir la coupe Joyau Rouge.

Débloquer N. Tropy
Battre son fantôme sur tous les circuits.

Débloquer Vélo
Finir l'aventure à 100% avec les 2 équipes.

Circuits

Débloquer le circuit HyperEspace
Battre Geary.

Débloquer l'arène Terra-Drome
Avoir les 4 pièces CNK Mauves.

Crash Tag Team Racing

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES COSTUMES

Bébé
Trouvez les 34 "Die-O-Rama".

Evil Crash
Sur Mystery Island, cherchez derrière Cortex pour trouver une sorte de lampe à actionner avec l'attaque sautée. Engouffrez-vous dans le passage secret et allez vers la droite pour trouver un drône au sommet de l'île qui vous vendra le costume pour 2000 pièces.

Squelette
Parlez à un ouvrier d'Astro Land près de l'arène pour lui acheter le costume pour 4000 pièces.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Crunch Bandicoot
Donnez-lui 2500 pièces à Midway.

Gin
Donnez-lui le Plutonium vert à Midway.

Nina Cortex
Donnez-lui les clés à Midway.

Pasadena Opossum
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

Von Clutch
Donnez-lui un cristal de puissance à Midway.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez L et R et faites :

Mode grande vitesse
B, B, Y, Y

Têtes de poulet
A, B, B, X

Voitures Toy block
B, B, Y, X

KO lorsqu'on fonce dans une autre voiture
A, B, B, A

Désactivez le HUD
A, X, Y, B

Skin "Crash japonais"
X, B, X, B

Crash Twinsanity

© Vivendi Universal Games / Traveller's Tales 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES EXTRAS

Collectez les gemmes d'une couleur spécifique dans chaque niveau pour débloquer les options du menu extras.

Gemmes bleues	Galerie des boss
Gemmes pourpres	Artworks
Gemmes vertes	Galerie des ennemis
Gemmes rouges	Storyboard
Gemmes jaunes	Galerie invisible
Gemmes transparentes	Galerie de vidéos

DÉBLOQUER UNE VIDÉO SECRÈTE

Terminez le jeu à 100 %

Crazy Taxi 3

© Sega / Hitmaker 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXPERT

Mettez un chauffeur en surbrillance et maintenez Blanc et Noir puis appuyez sur A. Dans ce mode vous n'aurez plus d'indications sur votre destination,

DÉSACTIVER L'INDICATEUR DE DESTINATION

Mettez un chauffeur en surbrillance puis maintenez Noir et appuyez sur A.

DÉSACTIVER LES FLÈCHES DE DESTINATION

Mettez un chauffeur en surbrillance puis maintenez Blanc et appuyez sur A.

BONUS DU CRAZY X

Courses bonus

Complétez le Crazy X niveau 1 pour débloquer les courses West Coast, Glitter Oasis et Small Apple.

Taxis bonus

Complétez le Crazy X niveau 2 pour débloquer de nouveaux véhicules.

Mode Another Day

Complétez le Crazy X niveau 3

Tous les pilotes

Complétez le Crazy X niveau S-S

Crimson Sea

© THQ / Koei 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EX

Terminez le jeu pour débloquer le mode EX. Vous pourrez alors commencer une partie avec l'argent que vous aviez en poche à la fin de votre partie précédente. Le jeu proposera aussi de nouveau objets.

MODE G-SQUAD

Si vous échouez plusieurs fois de suite sur le même niveau, le mode G-Squad sera débloqué rendant ainsi le jeu plus facile.

Crimson Skies : High Road to Revenge

© Microsoft / Fasa Studio 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

God mode

Faites Y, A, X, B, Noir en cours de jeu.

Tout les avions

Faites Y, X, B, Y, Noir en cours de jeu.

Super arme principale

Faites B, X, A, B, Noir en cours de jeu.

Mode Ultra Hard

Faites X, B, A, X, Noir en cours de jeu.

10 jetons

Faites X, B, X, B, Noir en cours de jeu.

$5,000

Faites A, Y, A, Y, Noir en cours de jeu.

ARGENT FACILE

Entre deux missions, vous pouvez braquer les zeppelins pour vous faire de l'argent :
- Choisissez un zeppelin puis attaquez-le de loin avec les mitrailleuses.
- Une fois touché, il devient une cible (carré rouge), tirez alors sur ses tourelles de défense puis finissez-le avec vos mitrailleuses.
- Sa destruction va libérer un paquet de sacs d'argents avec leurs parachutes : attrapez les.

Da Vinci Code

© 2K Games / The Collective Inc. 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options (lorsque vous mettez la partie en pause) et entrez l'un des termes suivants selon l'effet désiré :

`Apocrypha`	Tous les visuels de la base de données
`Clos Luce 1519`	Choix du niveau
`Et In Arcadia Ego`	Tout débloquer
`Phillips Exeter`	Mort en un coup de poing
`Royal Holloway`	Mort en un tir
`Sacred Feminine`	Santé doublée
`Vitruvian Man`	invincibilité (à faire pour les deux personnages)

LE CODE DE LA BOÎTE

Le code est : 13, 21, 34.

Dakar 2

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES VOITURES

Entrez le code SWEETAS.

TOUTES LES PISTES

Entrez le code BONZER.

UTILISER TOUTES LES VOITURES EN MODE MULTIJOUEUR

Placez-vous sur la voiture désirée, et appuyez sur le bouton A d'une manette différente de la votre.

Dark Angel

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DU JEU

Lorsque vous terminez le jeu, attendez la fin des crédits pour voir la véritable fin du jeu.

INVINCIBILITÉ

Pendant la partie, apuyez sur Start et faites Y, X, A, B, R1 et L1.

Dark Summit

© THQ / Radical Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez enfoncé Back + Start enfoncé tout en effectuant les manipulations suivantes. A chaque fois, un son confirmera que le code fonctionne correctement.

Points supplémentaires

Y, L, X, B, R, A, R, A.

Tous les personnages

Y, L, X, B, R, A, R, B.

Défis terminés

Y, L, X, B, R, A, R, Y. (pratiquement tous les défis seront remportés)

Débloquer l'Alien

Y, L, X, B, R, A, R, X.

Tirer des projectiles

Y, X, B, R. Appuyez sur L + R pour tirer un projectile.

Ralenti

Y, X, B, L. Appuyez sur L + R pour activer le ralenti.

RÉCUPÉRER PLUS RAPIDEMENT

Appuyez sur A après être tombé pour récupérer plus rapidement.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

© Acclaim / Z-Axis 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur les touches suivantes.

Tout débloquer

Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas, X

Slim Jim

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Gauche, X

Amish Guy

Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, X

Vélos de Colin Mackay

Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, X

Tenue de compétition de Colin Mackay

Droite, Droite, Droite Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, X

Niveaux de Colin Mackay

Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, X

Mouvements de Colin Mackay

Gauche, Droite, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Haut, X

Vélos de Dave Mirra

Bas, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Haut, X

Tenue de compétition de Dave Mirra

Droite, Droite, Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, X

Niveaux de Dave Mirra

Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut, X

Mouvements de Dave Mirra

Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut, X

Vélos de Joey Garcia

Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, X

Tenue de compétition de Joey Garcia

Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, X

Niveaux de Joey Garcia

Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, X

Mouvements de Joey Garcia

Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, X

Vélos de John Englebert

Bas, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, X

Tenue de compétition de John Englebert

Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, X

Niveaux de John Englebert

Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Square

Mouvements de John Englebert

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, X

Vélos de Kenan Harkin

Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas, Bas, X

Tenue de compétition de Kenan Harkin

Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, X

Niveaux de Kenan Harkin

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, X

Mouvements de Kenan Harkin

Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, X

Vélos de Leigh Ramsdell

Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Gauche, X

Tenue de compétition de Leigh Ramsdell

Droite, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, X

Niveaux de Leigh Ramsdell

Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche, X

Mouvements de Leigh Ramsdell

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Gauche, X

Vélos de Mike Laird

Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, X

Tenue de compétition de Mike Laird

Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, X

Niveaux de Mike Laird

Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, Droite, X

Mouvements de Mike Laird

Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, X

Vélos de Rick Moliterno

Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, X

Tenue de compétition de Rick Moliterno

Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, X

Niveaux de Rick Moliterno

Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Square

Mouvements de Rick Moliterno

Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Haut, X

Vélos de Ryan Nyquist

Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, X

Tenue de compétition de Ryan Nyquist

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Bas, X

Niveaux de Ryan Nyquist

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

Mouvements de Ryan Nyquist

Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, X

Vélos de Scott Wirch

Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, X

Tenue de compétition de Scott Wirch

Droite, Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, X

Niveaux de Scott Wirch

Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, X

Mouvements de Scott Wirch

Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

Vélos de Tim Mirra

Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, X

Tenue de compétition de Tim Mirra

Droite, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, X

Niveaux de Tim Mirra

Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, X

Mouvements de Tim Mirra

Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, X

Vélos de Todd Lyons

Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, X

Tenue de compétition de Todd Lyons

Droite, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Bas, X

Niveaux de Todd Lyons

Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Bas, X

Mouvements de Todd Lyons

Gauche, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, X

Vélos de Troy McMurray

Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, X

Tenue de compétition de Troy McMurray

Droite, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Gauche, X

Niveaux de Troy McMurray

Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, X

Mouvements de Troy McMurray

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Gauche, X

Vélos de Zach Shaw

Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, X

Tenue de compétition de Zach Shaw

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas, X

Niveaux de Zach Shaw

Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, X

Mouvements de Zach Shaw

Gauche, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, X

David Beckham Soccer

© Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM

EDITION DES JOUEURS

Sélectionnez le mode certificat de joueur pro en entraînement avec Beckham. Marquez au moins cinq buts en mode Free. L'option d'édition des joueurs sera accessible à l'écran d'options du jeu.

Dead Man's Hand

© Atari / Human Head Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS EN PLUS

Au menu principal, mettez en surbrillance "New game" et appuyez sur L + R.

Dead or Alive 3

© Tecmo / Team Ninja 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENTS DE VICTOIRE

Maintenez enfoncé R3 ou R4 et bougez les sticks Gauche ou Droite pour changer les caméras de victoire.

CONTRÔLER LES REPLAYS

Après avoir remporté un combat, maintenez A + B + X. Lors du ralenti, appuyez sur Y pour ralentir davantage la vitesse.

CHOIX DE LA COULEUR DU COSTUME

Maintenez diférentes touches pour modifier la couleur des costumes.

JOUER AVEC EIN

Après avoir terminé le jeu avec tous les combattants et avoir joué avec Hayate dans le mode survival, entrez les initiales EIN dans le high score pour pouvoir jouer avec lui.

EIN TORSE NU

Terminez le mode time attack avec Ein en moins de 6 minutes.

HELENA LA SIRÈNE

A l'allumage du jeu, appuyez sur Start pour passer l'introduction et accéder à l'écran titre. Attendez qu'une autre cinématique se déclenche, vous y verrez Helena qui nage dans un aquarium.

AUTRE COUPE DE CHEVEUX POUR KASUMI

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Kasumi et appuyez sur A ou X pour modifier la coupe de cheveux.

KASUMI PETITE ÉCOLIÈRE

Terminez le mode exercice mode de l'entraînement pour avoir cette tenue.

COSTUME ARGENTÉ POUR ZACK

Battez 20 adversaires dans le mode survival avec Zack.

MODE CINÉMA

Terminez le jeu en mode Histoire pour accéder à l'option cinéma.

GÉNÉRIQUE DE FIN

Une fois que vous aurez terminé le jeu avec tous les personnages, une option vous permettra de revoir le générique de fin.

CHANGER DE COSTUMES

Jouez en mode survival et tenter de récupérer le symbole Xbox qui apparait aléatoirement. Pour avoir plus de chance de le faire apparaitre, n'hésitez pas à frapper l'adversaire au sol.
voici le nombre total de costumes que peut trouver chaque personnage.
Kasumi : 5
Hayabusa : 3
Hitomi : 4
Zack : 4
Gen Fu : 3
Brad Wong : 3
Tina : 3
Bass : 3
Leon : 3
Bayman : 3
Jann Lee : 3

Leifang : 4
Christie : 3
Helena : 3
Hayate : 3
Ayane : 3
Ein : 3
N'oubliez pas qu'il est également possible de modifier la couleur du costume en validant les personnages avec X, Y ou L + A.

SECOND COSTUME D'ÉCOLIÈRE POUR KASUMI

Terminez le Mode Story avec le costume petite écolière pour en obtenir un second,

COSTUMES SUPPLÉMENTAIRES

Kasumi

Costume 3
Terminez le mode entraînement
Costume 4
Terminez le mode Histoire en n'utilisant aucun continus (pas en very hard)
Costume 5
Faites une moyenne de 70 % en Tag Battle

Hayabusa

costume 3
Terrassez 20 adversaires en équipe avec Hayate dans le mode survie

Hitomi

Costume 3
Terrassez 20 adversaires en mode survie solo
Costume 4
Terrassez 20 adversaires en équipe avec Zack dans le mode survie

Zack

Costume 3
Terrassez 20 adversaires en mode survie solo
Costume 4
Faites équipe avec Hitomi en Time Attack et obtenez un score inférieur à 3 mn 30

Gen Fu

Costume 3
Terminez le mode Time Attack solo en moins de 4 mn 30. Vous pouvez aussi obtenir le trophée d'or en Tag Battle avec

Brad Wong

Brad Wong

Costume 3
Terrassez 20 adversaires en mode survie solo

Tina

Costume 3
Terminez le mode Time Attack solo en moins de 6 mn

Bass

Costume 3
Terrassez trois fois 10 adversaires en mode survie solo

Leon

Costume 3
Ramassez 3 fois la plante en pot avant de terminer le mode histoire avec tous les persos

Bayman

Costume 3
Terrassez trois fois 10 adversaires en mode survie solo

Jann Leee

Costume 3
Terminez le mode Time Attack avec Lei Fang en moins de 3 mn 30

Lei Fangg

Costume 3
Faites équipe avec Jann Lee en mode survie et terrassez 20 adversaires
Costume 4
Terminez le mode histoire 6 fois avec tous les costumes et leurs variantes

Christie

Costume 3
Terminez le mode Time Attack en moins de 3 mn 30. Vous pouvez aussi faire équipe avec Helena

Helena

Costume 3
Ramassez le dauphin 3 fois avant de finir le mode histoire avec tous les personnages

Hayate

Costume 3
Terminez le mode Time Attack avec Hayabusa en moins de 3 mn 30

Ayanee

Costume 3
Faites une moyenne de 70 % en Tag Battle

Ein

Costume 3
Terminez le mode Time Attack en moins de 6 mn

VARIANTES DE COSTUMES

Kasumi

Appuyez sur X ou Y sur n'importe quel costume

Hayabusa

Placez-vpous sur le Costume 2 et appuyez sur X

Hitomi

Placez-vous sur le Costume 2 ou 4 et appuyez sur X

Gen Fu

Placez-ous sur le Costume 1 et appuyez sur X

Brad

Placez-vous sur le Costume 2 ou 3 et appuyez sur X

Tina

Placez-vous sur le Costume 1 et appuyez sur X

Bass

Placez-vous sur le Costume 2 et appuyez sur X

Leon

Placez-vous sur le Costume 1 ou 3 et appuyez sur X

Bayman

Placez-vous sur le Costume 1 et appuyez sur X

Jann Lee

Placez-vous sur le Costume 1 ou 2 et appuyez sur X

Lei Fang

Placez-vous sur le Costume 1 et appuyez sur X, Y ou L + A

Christie

Placez-vous sur le Costume 2 ou 3 et appuyez sur X

Helena

Placez-vous sur le Costume 2 et appuyez sur X

Hayate

Placez-vous sur le Costume 2 et appuyez sur X

Ayane

Placez-vous sur le Costume 2 ou 3 et appuyez sur X

Dead or Alive : Xtreme Beach Volleyball

© Tecmo / Team Ninja 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez le jeu, quand vous reprendrez une partie, vous pourrez accéder directement à la fin en sélectionnant Leave Tomorrow à l'hotel ou dans le menu de la piscine.

SÉQUENCE DE FIN

Attendez la fin des crédits pour visionner une séquence FMV.

BONUS TRACK

Terminez le jeu une première fois. Reprenez votre sauvegarde et rendez-vous dans la station de radio pour écouter deux nouveaux morceaux.

LES FILLES DU JEU

Avec ces informations, vous connaîtrez un peu mieux les filles du jeu. Dans l'ordre, vous trouverez la nationalité, le style de jeu, l'activité puis la couleur favorite et enfin les rapports que la personne entretient avec les autres filles.

Ayane

Japonaise, ninja, traitements de beauté, Violet, déteste Kasumi

Christie

Anglaise, assassin, conduire, noir, apprécie Lisa

Helena

Française, assassin, marcher, nacré, apprécie Christie

Hitomi

Allemande, karaté, cuisiner, bleu ciel, apprécie Tina

Kasumi

Japonaise, Ninja, dire la bonne aventure, mauve, déteste Ayane

Lei Fong

Chinoise, kung fu, aromathérapie, jaune, aime bien tout le monde

Lisa

Américaine, boxe thaï, surf, rouge écarlate, apprécie Tina

Tina

Américaine, catch, rire avec tout le monde, turquoise, apprécie Hitomi et Lisa

LES CADEAUX

Voici la liste des cadeaux qui feront plaisir à chaque fille.

Ayane

Emeraude, produits de beauté, marrons glacés, shuriken

Christie

Collier, Jus de tomate, Empreintes d'animaux, Turquoise, Volant sport

Helena

Broche dauphin, collier, coussins, entrée pour Seaworld, Grenat, objets musicaux, pendule dauphin, pouding

Hitomi

Emeraude, four micro-ondes, plat, poële à frire, tarte aux pommes

Kasumi

Amétiste, boule de cristal, cartes de tarot, millefeuille aux fraises, shuriken

Lei Fong

Dessert chinois, diamant, jouets, maillot de bain, nunchakus, panda, pot d'arômes

Lisa

Livre de recherches, ruby, soupe, tartes aux cerises

Tina

Broche en saphire, crabe, homard, prototype de Xbox, turquoise

MOINS DE COMMENTAIRES

Si vous voulez jouer sans les commentaires, modifier la langue de Zack dans les options.

PLUS D'ARGENT

Si vous possédez le jeeu Dead Or Alive 3, commencez le mode survival avec une fille qui se trouve également dans Xtreme Beac Volley. Enchaînez alors le plus de victoires. Lorsque vous commencerez ensuite une partie du jeu de volley avec ce même personnage, vous aurez plus d'argent. En fait, chaque victoire du mode survival vous fait gagner 1000 dollars supplémentaires.

Dead or Alive Ultimate

© Tecmo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Bayman Terminez le mode Story avec Leon en Normal.
Hitomi (mode Versus) Terminez le mode Story avec Ein en Normal en ayant une sauvegarde de DOA3 ou de Beach Volley.
Tengu (mode Versus) Terminez le mode Story en Easy avec tous les personnages.

TIME ATTACK

Médaille de bronze Terminez le Time Attack en moins de 6 minutes.
Médaille d'argent Terminez le Time Attack en moins de 5 minutes.
Médaille d'or Terminez le Time Attack en moins de 4'30 minutes.

TOUS LES COSTUMES

Pour débloquer tous les costumes et la galerie de CG, vous devez terminer le mode Survival dans tous les modes de difficulté et récupérer les 66 objets.

COUPES DE CHEVEUX

Kasumi et Lei Fang ont chacun 4 coupes de cheveux différents. Vous pouvez les obtenir en appuyant sur l'un des boutons de la manette (A, X, Y ou Blanc) lors de la validation du personnage.

DÉCORS ALTERNATIFS

Appuyez sur X lorsque vous choisissez certaines arènes pour les découvrir dans une nouvelle version.

JOUER AVEC RAIDOU (DOA1)

Pour débloquer ce personnage, vous devez terminer le mode Arcade avec tous les personnages en conservant tous les paramètres d'options par défaut.

Dead to Rights

© Namco 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à effectuer à l'écran principal (là où vous pouvez choisir de commencer une nouvelle partie...)

Débloquer tous les chapitres

haut, bas, haut, bas, gauche, droite, droite, Y, X, X

Munitions illimitées

Maintenez L+R et faites B, Y, Haut, Haut, Haut, Droite

Avoir plus de temps

Maintenez L+R et faites droite, X, X, X, B

Mode facile

Maintenez L+R et faites B, gauche, bas, bas, haut

Toutes les armes

Maintenez L+R et faites haut, bas, gauche, gauche, A, B, A, A

MINI-JEUX

Pour débloquer tous les mini-jeux, terminez une partie sous n'importe quel niveau de difficulté.

Dead to Rights II

© Electronic Arts / WideScreen Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SANTÉ ILLIMITÉE

Mettez la partie en pause et faites : X, X, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas. Si la manipulation a été correctement effectuée, vous entendrez un son.

Deadly Skies

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM

TIRS EFFICACES

Visez toujours la section jaune de votre cible.

Deathrow

© Ubisoft / Southend Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez le code suivant en guise de nom pour le joueur 4.

SOUTHEND	Code Maître
ALL150	Toutes les équipes et tous les joueurs
MOREROOM	Toutes les arènes
CONFUSED	Trois disques
NO FEAR	Difficulté extrême

REMPORTER LES FACE-À-FACE

Dès le départ, courrez un peu puis sautez vers le disque en appuyant sur L + A ou glisser vers lui avec L + B.

Def Jam Fight for NY

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

100 POINTS DE RÉCOMPENSE

Allez dans le menu des extras et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants pour avoir 100 points de récompense (chacun des codes ne fonctionne qu'une seule fois) :
Crooklyn, **GetStuff**, **Duckets**, **TheSource**, **NewJack**

LES MUSIQUES

Allez dans le menu des extra et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants selon la chanson voulue (le nom de l'artiste est entre parenthèses) :

`Akira`	Dragon House (Chiang)
`BigBoi`	Bust (Outkast)
`Cartagena`	Take A Look At My Life (Fat Joe)
`Chococity`	Comp (Comp)
`Chopper`	Chopshop (Baxter)
`GhostShell`	Koto (Chiang)
`GonBeTrubl`	Lil' Bro (Ricbyobyche)
`KirkJones`	Man Up (Sticky Fingaz)
`Loyalty`	Afterhours (Nyne)
`Militain`	Anything Goes (CNN)
`Platinumb`	Get it Now (Bless)
`Power`	Original Gangster (Ice T)
`Pump`	Walk With Me (Joe Budden)
`Respect`	Move (Public Enemy)
`Sieze`	Seize The Day (Bless)
`Ultramag`	Poppa Large (Ultramagnetic MCs)

Def Jam Vendetta

© Electronic Arts / EA Sports BIG

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC DEEBO ET OMAR

Terminez le mode Story avec les quatre prsonnages de base.

NOUVEAU COSTUME POUR RUFFNECK

Battez Ruffneck et Arii en mode "tag team" avec un des quatre personnaes de base.

TOUS LES NIVEAUX

Bounty Club stage

Battez D-Mob dans son tournoi avec un des quatre personnages de base en mode Story.

Club Luda

Choisissez un des quatre personnages de base en mode Story. Battez Ludacris dans son tournoi.

Def Jam

Choisissez un des quatre personnages de base en mode Story. Battez D-Mob dans son tournoi.

Face Club After Hours

Choisissez un des quatre personnages de base en mode Story. Battez Pockets dans son tournoi.

Grimeyville

Choisissez un des quatre personnages de base en mode Story. Battez N.O.R.E. dans son tournoi.

Junkyard

Choisissez un des quatre personnages de base en mode Story. Battez DMX dans son tournoi.

Destroy All Humans!

© THQ / Pandemic Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites les manipulations suivantes pour activer les codes correspondants. Enfin, relâchez L et un message confirmera la validité du code.

Invincibilité	X, Y, Gauche, Gauche, Y, X
Munitions illimitées	Gauche, Y, Blanc, Droite, Noir, X
Concentration infinie	Noir, Blanc, Y, Droite, Blanc, Y
Tous les gadgets	X, Y, Gauche, Gauche, Y, X
Alerte au max	Blanc, Droite, Blanc, Noir, X, Droite
Alerte à zéro	Droite, X, Blanc, Noir, Droite, Blanc
Plus d'ADN	Noir, Noir, Blanc, Blanc, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Blanc, Noir
Mode Spécial 1	Y, Noir, Gauche, Gauche, Blanc
Mode Spécial 2	Blanc, Droite, Gauche, Noir, Y, Blanc, Noir, X
Mode Spécial 3	Blanc, Blanc, Droite, X, Y, Noir, Blanc, Noir
Mode Spécial 4	Noir, Blanc, Noir, X, Noir, Blanc, Blanc
Humains aveugles	Blanc, Noir, Droite, Gauche, X, Noir, Blanc

BONUS

En terminant certaines missions, vous débloquerez des vidéos, des artworks, ainsi que l'option B-Movie Theater.

Destroy All Humans! 2

© THQ / Pandemic Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS "ARKVOODLE CULT"

Missions Arkvoodle Cult

Terminez les missions principales.

Mission Last Bay City Arkvoodle Cult

Commencez la dernière mission Arkvoodle Cult à Albion et revenez ensuite à Bay City.

Dernière mission Arkvoodle Cult (Takashima)

Récupérez 30 artefacts aliens.

Détecteur artefact alien

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult à Albion.

Détecteur Furotech Cell

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult.

Arme spéciale Burrow Beast

Terminez la dernière mission Arkvoodle Cult.

CHEAT CODES

Vidéo bonus

Appuyez sur Start, allez dans le menu Archives et dans la section B-Movie. **Maintenez L3 et faites A, X, Y, B, X, B, Y, A, A**.

Munitions illimitées

Allez au Pox Mart et faites : **A, B, X, X, Y**.

ARTEFACTS ET VIDÉOS

Collectez suffisamment d'artefacts pour débloquer ces vidéos dans la section B-Movies.

"Rap party"	10 Artifacts
Ouverture	20 Artifacts
"Happy mix intro"	30 Artifacts
"Salad day with Crypto & Pox"	40 Artifacts
Fin	50 Artifacts
Vidéo de fin	Terminer le jeu

Deus Ex : Invisible War

© Eidos Interactive / Ion Storm 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PREVIEW DE THIEF : DEADLY SHADOWS

Terminez le jeu pour débloquer une preview de Thief : Deadly Shadows dans le menu "Extras".

NIVEAU BONUS

Au début du niveau des ruines du QG de l'UNATCO dans Liberty Island, vous trouverez un drapeau des Nations Unies. Prenez-le et rendez-vous dans les toilettes du bureau de Manderley. Utilisez les toilettes en tenant le drapeau, vous accèderez à un niveau bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Lorsque vous commencez une partie, il vous faut d'abord sélectionner le niveau de difficulté du jeu. Celui-ci influe sur la précision des ennemis, leur résistance, leur puissance mais aussi sur le nombre de munitions des chargeurs. Mais il n'a pas d'incidence sur les quêtes disponibles ou sur l'évolution de l'histoire. Cette solution va s'attacher à décrire une des multiples façons d'arriver à la fin du jeu. En effet, vous rencontrerez plusieurs factions qui vous confieront toutes des missions parfois contraires. Le plus simple est de choisir une faction et de suivre les missions qu'elle vous donne, quitte à recommencer le jeu plus tard pour choisir un autre camp. Cette solution est basée sur le soutien à l'Ordre. Sachez que quel que soit la faction que vous choisissez d'aider, cela ne change en rien les lieux à visiter. Seules les personnes qui vous tirent dessus et les dialogues ne seront pas identiques. Cette soluce ne prétend pas être exhaustive et nous vous conseillons de bien fouiller tous les endroits disponibles et de parler à tous les pnj pour pouvoir faire le maximum de quêtes secondaires dont certaines ne sont pas décrites ici (mais n'hésitez pas à nous envoyer vos propres résolutions de missions pour compléter cette solution). En outre, lorsque vous venez à bout d'un adversaire, il est indispensable de bien ramasser tous les objets qu'il peut laisser au sol (chargeurs ou autres). Mais assez parlé, passons à l'action.

Académies Tarsus

Appartements du Tarsus

Vous êtes dans votre appartement. Prenez tout d'abord les **jumelles** sur l'étagère et la **carte** qui se trouve dans l'infocube. Puis, approchez vous de l'unité holographique pour obtenir votre première mission : rejoindre Billie. Profitez-en pour prendre la **sucrerie** qui se trouve juste à côté, elle vous permettra de reprendre quelques points de vie en cas de besoin. Sortez et passez dans la cuisine.

`Objectif principal : rejoindre Billie`
Un infocube à côté de la cafetière vous indique que Billie est dans l'appartement 454. Ouvrez le frigo pour trouver du **soja**. Sortez dans le couloir. Face à l'appartement 452, lisez le livre. Dirigez-vous vers la salle 454 et actionnez l'intercom pour pouvoir entrer et parlez avec Billie qui vous donne le code de l'ascenseur et une nouvelle mission : informer le Docteur Nassif. Mais avant, fouillez l'appartement pour trouver du **pain** et **2 sojas**.

`Objectif principal : informer le Dr Nassif`
Dirigez-vous vers l'ascenseur pour parler au garde de la SSC et utilisez le code que vous venez d'obtenir pour actionner le digicode. L'ascenseur vous mène à la salle de repos.

Salle de repos du Tarsus

Avancez jusqu'à voir le Dr Nassif qui travaille dans son labo. Parlez-lui pour obtenir 2 nouvelles missions : rejoindre Leo et Klara.

```
Objectifs principaux : - rejoindre Leo
                       - rejoindre Klara
```
Avancez dans le couloir Sud-Est pour rencontrer Klara. Quant à Leo, il n'est pas loin : il fait du footing dans la salle Est. Une fois que vous y aurez parlé, une alerte se déclenchera et il vous faudra aller chercher votre équipement.

`Objectif principal : récupérer équipement`
Descendez les escaliers et allez au fond de la "locker room". Prenez tout ce que vous pouvez dans les casiers. Un nouveau message vous dira qu'il faut sortir du complexe.

`Objectif principal : sortir du complexe`
Revenez vers la salle de basket et parlez au garde. Choisissez la façon d'agir que vous voulez. Attention, vous devrez faire face à vos premiers combats. N'oubliez pas de ramasser tout ce que vous pouvez sur les corps (armes...). Si vous voulez vous refaire une santé, utilisez la fontaine d'eau derrière Klara. Dirigez-vous vers l'ascenseur. Vous rencontrez Billie qui vous donne une nouvelle mission. Prenez L'ascenseur.

Appartements du Tarsus

`Objectif principal : aller au biolab`
Ramassez les objets à côté du corps puis parlez au garde. Je vous conseille une approche discrète. Pour cela, passez par le conduit d'aération qui se trouve dans l'appartement 453. Une fois dans l'appartement 452, prenez le **décodeur** et le **soja** dans la cuisine. Puis, dirigez vous vers l'unité holocom. Après l'avoir activée, ouvrez le coffre. A l'intérieur : un **médikit** et une **mine antipersonnel**. A côté du lit, vous trouverez aussi un autre **décodeur**. Il va maintenant falloir passer par le couloir (direction sud) pour aller dans votre appartement (451). Veillez à ne pas vous faire repérer par le garde qui patrouille. Une fois sur les lieux, prenez le **soja** dans le frigo, puis allez dans la salle de bain, il y a une brèche dans le mur par laquelle vous pouvez passer. Descendez l'échelle et ramassez la caisse pour la poser juste face au mur. Ainsi, il sera possible de monter dessus et de sortir de la pièce.

Laboratoire de biomodification

Approchez de l'armoire pour qu'une conversation avec Nassif se déclenche.

`Objectif principal : installer biomodifications`
Lisez les 4 infocubes pour en savoir plus sur les biomods. Dans l'armoire, il y a **3 biomods** que vous devez installer. C'est à vous de choisir ceux qui vous seront le plus utile selon votre façon de jouer : plutôt furtif, ou plutôt "rentre dans le tas". Mais je ne saurais trop vous recommander de garder l'emplacement pour prendre "Domination des robots" libre. Cette aptitude étant quasiment INDISPENSABLE. Continuez votre chemin. Parlez avec le scientifique, puis passez la porte. Attention, il y a une caméra au plafond. Passez sans vous faire repérer. Vous allez tomber sur d'autres scientifiques qui ont besoin de votre protection.

`Objectif secondaire : protéger les scientifiques`

2 ennemis vont tenter d'attaquer les scientifiques. Tuez-les et revenez voir ces derniers pour obtenir une récompense : un **silencieux** pour vos armes (il s'adapte entre autres sur votre pistolet).

Avancez jusqu'à tomber sur un autre scientifique (décidément, ça en est farci !). Dans cette pièce, il y a différents infocubes, mais aussi une **cellule énergétique** et un **chargeur**. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi utiliser un décodeur pour ouvrir le casier contenant un **modifico-prisme du marché noir** et un **médikit**. Pour sortir de la salle, il existe plusieurs méthodes, mais la plus simple consiste à pousser le baril non loin de là où se trouve le biomod illégal pour pouvoir accéder au conduit d'aération. Avant de monter par l'escalier, passez par la porte car un robot-med se trouve dans ce couloir et peut vous soigner si vous êtes blessé. Montez les escaliers et passez par le conduit d'aération (attention au robot araignée !). Vous surplombez une pièce dans laquelle il y a 2 gardes et des caméras de sécurité reliées à une mitrailleuse. Au rez-de-chaussée, il n'y a qu'un **décodeur**. La sortie est au premier, face au conduit d'aération. Dans le couloir vous parlerez à Lin-May Chen qui vous donne une quête. Avant de prendre l'ascenseur, ramassez la **cellule énergétique** à côté de l'holocom.

Seattle

Centre ville du Haut-Seattlee

```
Objectifs principaux : - informer l'ordre
                       - informer l'OMC
```

Parlez aux gardes qui vous donneront une mission : informer l'OMC, ce qui est en totale contradiction avec celle qui consiste à en référer à l'ordre. Choisissez votre camp, mais sachez que cette solution est basée sur le soutient à l'ordre. Avancez, vous allez recevoir un message vous demandant de fouiller l'appartement de Nassif. Allez à l'est, puis entrez dans la salle du sud pour trouver le plan du niveau dans un infocube sur la table près de l'holocom. Entrez dans le coffeeshop, prenez la **sucrerie** sur la table basse et le **décodeur** dans la pièce du fond. Parlez au gérant qui vous confiera une nouvelle mission secondaire : détruire les grains de café. Dirigez-vous vers l'inclinateur, vous tombez sur des voyous : dites-leur qu'il vous faut passer au distributeur pour qu'ils vous laissent tranquille et entrez dans l'inclinateur. Mais avant, vous pouvez aussi faire les quêtes annexes présentes dans le haut Seattle si ça vous chante.

L'inclinateur

Parlez à la directrice de l'inclinateur. Après la conversation avec le soldat de l'OMC, regardez la pièce devant vous. Un robot y patrouille. Il va falloir avancer lorsque celui-ci est de dos. Dès que vous avez passé la porte, allez à droite et foncez vers la pièce nommée "facility director". Vous y trouverez des cigarettes mais surtout **100 crédits**. Une conversation va se déclencher, et 2 nouvelles missions s'ajouteront : trouver la directrice et s'occuper de la fuite. Allez parler à la directrice à l'entrée de l'inclinateur.

```
Objectif principal : s'occuper de la fuite
```

Revenez dans la pièce "facility director" pour prendre le conduit d'aération. Vous arrivez au dessus de la pièce infectée. Allez récupérer le décodeur à l'ouest, puis entrez dans le nouveau conduit d'aération et laissez vous tomber dans le premier "trou". Ouvrez la trappe, descendez les escaliers et parlez au réparateur qui vous donne un code. Maintenant, il va falloir traverser la pièce verte direction Nord-Ouest pour accéder à l'échelle. Alors ne traînez pas ! Avant de grimper à l'échelle, lisez l'infocube puis montez et activez le terminal de sécurité : l'évacuation se déclenche. Ramassez la **torche au phosphore** au sol. Revenez parler au réparateur : celui-ci sort et ouvre une porte qui donne sur un robot mec (qui peut faire le plein de votre énergie en cas de besoin). Ensuite, allez voir la directrice pour avoir votre récompense. Au sud de la grande pièce anciennement infectée se trouve la console de déclenchement de l'inclinateur. Actionnez-la. Une fois en bas, prenez le **décodeur** qui se trouve dans une poubelle et sortez.

Bas quartiers de Seattlee

```
Objectif principal : informer l'ordre
```

Un accès aux égouts est tout proche. Si vous voulez y descendre, vous y trouverez plusieurs objets : **lame énergétique** , **mine de brouillage**, **arachnobombe**, **150 crédits** et un **pistolet à greasel**. Mais attention, car 2 crocodiles hantent aussi les lieux et ils sont assez coriaces. L'église de l'ordre est vers le sud. Une fois à l'intérieur approchez vous de

l'autel pour trouver 125 crédits. Montez les escaliers pour parler à Lin-May qui vous donne votre première mission pour l'ordre. Avant de partir, n'oubliez pas le **chargeur**.

`Objectif principal : trouver Lamar`
Il vous faut retourner dans l'inclinateur. Mais attention, car vous y rencontrerez des recrues des templiers qui ont l'habitude de tirer avant de poser des questions. Lamar est dans la pièce "facility director" avec le capitaine de l'ordre. Attention, car si vous engagez la conversation, à la fin de celle-ci, il va sortir son lance-flammes et vous attaquer. Alors prenez les mesures qui s'imposent. Votre objectif est de consulter l'infocube qui contient des informations secrètes. Celui-ci est sur la table centrale de la pièce. Une fois que c'est fait, il vous faudra revenir à l'église pour obtenir une nouvelle mission.

`Objectif principal : engager pilote`
Rendez-vous dans l'arène à greasels qui se trouve juste face à l'entrée de l'inclinateur. Une fois à l'intérieur, vous ne pourrez plus utiliser vos armes. Mais rassurez-vous car elles vous seront restituées lorsque vous sortirez. Parlez à Sid Black qui veut bien vous aider si vous parvenez à récupérer son jet qui est détenu par Sophia Sak.
Mais avant, je vous conseille d'aller faire un tour au sous-sol de l'établissement. Vous pouvez parier sur l'un des 2 gobs en compétition. Auparavant, sauvegardez votre partie puis parier la somme maximale que vous pouvez. Ainsi si vous gagnez, vous aurez un max de fric. Profitez-en pour discuter avec Eddie qui vous demande de tuer Gobzilla contre une récompense. Une telle offre, ça ne se refuse pas !

`Objectif secondaire : tuer gobzilla`
Direction les appartements du Heron's Loft (l'entrée est dans la même cour que les accès à l'inclinateur et à l'arène de greasels). Montez à l'échelle et regardez par la fenêtre de gauche : vous voyez Gobzilla. Tirez dessus jusqu'à ce que mort s'en suive et entrez dans l'appartement (attention à l'araignée robot et à la maîtresse du greasel pas très heureuse que son animal se soit fait tuer).

`Objectif principal : tuer Sak et ses hommes`
Récupérez la **carte d'accès** et le **chargeur**. Sortez dans le couloir et entrez dans l'appartement 21. Un gérant vous donne une quête annexe que vous pouvez faire si vous le souhaitez. Fouillez l'appartement pour prendre une **carte d'accès**, **25 crédits** et un **médikit**. Continuez votre chemin. Vous arrivez dans une cour, mais l'accès à l'héliport est bloqué. Avant d'utiliser un décodeur pour remédier au problème, liquidez le garde. Une fois que le grillage est ouvert, montez à l'échelle. Attention, car un combat difficile vous attend en haut. 2 hommes de mains de Sak sont sur la plate-forme. Une fois mort, entrez par la porte de gauche. Là, Sak et 2 de ses hommes vous attendent. Vous faites comme d'habitude : pas de quartier ! Les 3 derniers hommes de Sak sont dans le hangar voisin. Une fois que le ménage est fait, vous recevrez un message.

`Objectif principal : informer Sid et le rejoindre au jet`
Retournez dans l'arène à greasels pour dire à Sid qu'il peut récupérer son jet, et descendez au sous-sol pour toucher vos 100 crédits de récompense pour avoir tué Gobzilla. Profitez-en pour parier une nouvelle fois. Enfin, vous pouvez rejoindre Sid sur la piste d'atterrissage de Sak pour vous envoler vers Mako ce qui coûte tout de même 500 crédits : vu tout ce qu'on a fait pour lui, Sid aurait pu nous faire une ristourne quand même ! :) Mais attention, car vous ne pourrez plus revenir à Seattle, alors pensez à bien fouiller la ville et à faire les quêtes annexes avant de partir.

Mako Ballistics

`Objectif principal : pénétrer dans Mako`
Vous arrivez sur le toit. Entrez dans le bâtiment et dirigez-vous vers la salle de maintenance. Une bien jolie pièce qui vous procurera une **grenade à fragmentation**, un **chargeur** et un **décodeur**. Vous apercevez une échelle. Mais avant de descendre attention car en bas, il y a un garde et des lasers qui, s'ils sont coupés, déclenchent la libération d'un gaz. La meilleure méthode est de descendre pour attirer le garde, puis de remonter rapidement. Le garde va désactiver les rayons mais il ne grimpera pas à l'échelle. Ensuite, il va reprendre sa patrouille mais il arrive souvent que pour cela, il coupe le faisceau laser qui libère un gaz toxique. Résultat : il meurt. Une fois que le gaz est dissipé, vous pouvez descendre et traverser le faisceau à votre tour (courrez vers le nord pour éviter de respirer le gaz). Ensuite, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (avec 2 décodeurs par exemple). Vous entrez dans Mako.

`Objectif principal : assassiner scientifique`
Attention, car un garde patrouille dans le couloir Ouest. Mais il va falloir passer pour accéder à la petite pièce avec l'échelle à droite. Essayez d'avancer sans vous faire repérer. Vous allez recevoir un message de l'OMC qui vous demande de télécharger des données et pas de tuer le scientifique comme le veut l'Ordre. Mais comme cette solution décrit la voie de l'ordre, l'avis de l'OMC on s'en fou royalement. Lorsque vous serez en haut, récupérez le **fusil à lunette** , le **chargeur** et la **grenade à fragmentation** sur les étagères. Attention, car dans le couloir il y a un robot de surveillance et plusieurs gardes. Si vous en avez, utilisez vos capacités de discrétion contre les robots pour avancer dans le couloir et ouvrez le conduit d'aération sur le mur de droite. Un peu avant, il y a un robinet si vous voulez faire le plein de santé. Une fois dans le conduit, attention à l'araignée robot. Lorsque vous serez sorti, prenez le couloir sur votre droite et descendez les escaliers pour accéder à une pièce qui contient des choses très intéressantes comme le **code du labo d'armement** dans l'infocube, mais aussi **un chargeur**, un **décodeur** et un **médikit**.
Remontez et passez la porte sur votre droite. La petite pièce contient une **grenade à gaz**, une **torche phosphorescente** et une **matraque incapacitante**. Maintenant, il faut monter par les escaliers. Un garde et une tourelle vous attendent. Si vous avez des capacités de domination des robots c'est le moment de l'utiliser sur la tourelle. Une fois que vous avez pris le contrôle, tirez sur tout ce qui bouge (caméra comprise). Dans le pièce des gardes vous pouvez aller chercher un **amplificateur de cadence** qui peut augmenter le rythme de tir d'une de vos armes, mais aussi un **médikit**, une **mitraillette**, un **chargeur** et une **bombe éclairante**. Utilisez le code du labo sur la porte au Sud-Ouest des escaliers. Avancez jusqu'au labo. Une discussion s'engage avec le Docteur Patton. Promettez de ne rien casser pour ne pas être embêté, puis suivez-le. Il va vous demander d'appuyer sur un bouton, mais votre mission pour l'ordre consiste à le tuer, donc exécutez vous. Utilisez de préférence une arme munie d'un silencieux pour ne pas être attaqué par le garde et le robot. Vous allez recevoir un message de l'ordre vous donnant une nouvelle mission.

`Objectif principal : Dr Nassif fouiller biolab`
Dirigez-vous vers l'ascenseur qui mène au biolab. Soit vous l'ouvrez grâce à 2 décodeurs, soit vous allez chercher le code dans l'infocube de l'accueil (attention à la tourelle et au garde). Une fois dans le labo, une discussion s'engage avec les scientifiques. Avancez vers la pièce aux animaux (attention : 2 gardes). Il y a un infocube avec le code d'accès à l'ordinateur et un **décodeur**. Vous pouvez aller ouvrir la porte au spécimen X07 si vous le souhaitez : la bête s'attaquera aux scientifiques et à tous les gardes qu'elle voit. Montez les **escaliers** et prenez l'**archnobombe**, le **chargeur** et l'infocube contenant le code du bureau du directeur dans la salle des gardes. Continuez à avancer et attention car il reste un garde. Tuez-le ou attirez-le vers le spécimen pour qu'il s'en charge. A côté du directeur se trouve un **décodeur**. Profitez aussi du robot-med pour vous refaire une santé en cas de besoin. Dans cette pièce, il y a aussi un **modifico-prisme** dans un casier nécessitant 2 décodeurs pour être ouvert. Montez dans le bureau pour prendre la **cellule énergétique** au sol et le **médikit** à côté de l'holocom puis actionnez-le pour avoir une nouvelle mission.

`Objectif principal : partir pour Le Caire`
Ressortez du labo par l'ascenseur puis revenez là où Sid vous a déposé (après l'ascenseur, prenez tout droit l'échelle puis vers l'Est pour trouver la sortie). Attention, car à l'extérieur de Mako, 2 nouveaux gardes vous attendent (dont un avec un lance-flammes). Vous pourrez partir vers Le Caire en faisant un clic droit sur le jet de Sid. Attention vous ne reviendrez plus à Mako Ballistics, donc pensez à bien fouiller le niveau avant de partir.

Le Caire

L'arcologie

`Objectif principal : informer Billie`
Visitez d'abord la pièce dans laquelle vous êtes : il y a un **décodeur** au sol, mais aussi un robot-mec pour recharger votre énergie. La porte Ouest mène à une **mine de brouillage** et à une **mine IEM** accessible avec 2 décodeurs. Mais la suite de l'aventure, c'est vers la porte sud. Dans le couloir, profitez du robinet pour vous refaire une santé puis dirigez-vous vers le level 110. Montez par le couloir qui se trouve à l'ouest pour prendre des **jumelles** et un **médikit**. Puis, prenez l'ascenseur vers les niveaux 107 et 108. Une fois au level 108, prenez le couloir de sortie jusqu'au nouvel ascenseur pour accéder à la mosquée.

La mosquée de l'ordre et la médina nord

Lorsque vous entrez dans ce lieu, vos armes sont automatiquement désactivées. Avancez vers le centre de la salle de prière pour parler à Billie qui vous confie une nouvelle mission.

`Objectif principal : parler aux Omars`
Passez par la porte Sud-Ouest vers la médina (dans un panier : 2 **médikits**). Au sous-sol, il y a la cafétéria, mais surtout l'infirmerie dans laquelle vous pourrez obtenir un objectif secondaire : pirater l'ordinateur. Remontez pour sortir vers la médina nord. Une fois sur place, Shérif vous remet la carte des lieux. Dirigez-vous vers le sud pour monter les escaliers. Vous tombez sur Léo qui vous donne une nouvelle mission. Mais surtout, pensez à discuter avec le commerçant à l'arrière qui lui aussi vous donne une mission (secondaire celle-là) et la méthode pour entrer dans le niveau 24. Ne lui achetez rien pour l'instant, car si vous réussissez sa mission, vous aurez une remise. Revenez vers le niveau 110 de l'arcologie.

L'arcologie

```
Objectifs secondaires : - spécification armure
                        - fouiller hangar 24 pour les impôts
```
Une fois au niveau 110, parlez à l'inspectrice des impôts qui vous donne une mission. Puis adressez vous à la réceptionniste : elle vous donne le code d'entrée du niveau 24. Allez-y tout de suite. Votre objectif est un infocube au fond du hangar. Il est dans un coffre à l'ouest de l'entrée nécessitant 2 décodeurs. Mais attention car il est protégé par 2 paladins, un robot araignée et par un énorme robot militaire. Le plus simple est de tuer les paladins et la petite araignée. Pour le gros robot, il faut tenter de passer sans se faire repérer (si vous avez un camouflage thermique, c'est le moment de l'utiliser). Lisez l'infocube et prenez la **mine de brouillage** et la **mine IEM**. Il y a aussi un **décodeur** derrière les caisses. Revenez parler à l'inspectrice des impôts pour obtenir votre récompense (200 crédits). Puis, revenez voir les Omars de la médina qui vous parleront de l'armure. Vous pouvez aussi acheter **2 modifico-prismes du marché noir** pour 850 crédits (au lieu de 1700 précédemment).

`Objectif principal : découvrir complot`
Prenez l'échelle qui se trouve dans le hangar 24. Une fois en haut attention au garde et à la tourelle. Récupérez le chargeur et activez l'holocom : vous aurez ainsi le code d'accès à la réserve.

`Objectif secondaire : confronter le directeur`
Allez parler à l'administrateur qui se trouve dans une salle à l'étage du hangar 23. Pour éviter les deux rayons verts et le gaz qu'ils dégagent, passez par le conduit d'aération. Profitez-en pour récupérer le code du coffre fort de la réserve qui est dans un casier. Une fois que vous avez parlé à l'administrateur prenez les **50 crédits** sur la table.

`Objectif secondaire : repérer le remède contre la peste`
Dirigez-vous vers la réserve (Secure Area) du hangar 24. Attention, car cet endroit est contaminé. Courrez vers le coffre-fort sur le mur et regardez l'infocube pour avoir des infos sur le remède. Prenez les **2 médikits** et la **cellule énergétique**.

`Objectif secondaire : soudoyer l'impresario`
Dans la zone 107, parlez avec le kiosque holographique pour qu'il vous donne **300 crédits**. Engagez la conversation plusieurs fois pour déclencher un nouveau dialogue. Avouez à l'hologramme les méfaits de son boss pour toucher **200 crédits supplémentaires**. Puis engagez la discussion avec le gérant qui vous demande de soudoyer l'imprésario. Remontez au niveau 110 pour parler à la personne en question et soutenez le Pequod pour 500 crédits.
Retournez voir le gérant au niveau 107 pour avoir votre récompense : un **modifico-prisme**.

`Objectif secondaire : protéger Omars`
Entrez dans l'académie Tarsus par le conduit d'aération. Inutile de vous préoccuper des lasers rouges qui donnent l'alarme, vous ne serez embêté que par une petite araignée robot, donc ne gâchez pas de décodeurs pour ça. Continuez tout droit dans le conduit jusqu'à la trappe mais ne l'ouvrez pas. Ecoutez juste la conversation. Vous devez avertir Léo dans la médina nord sur le raid qui va avoir lieu. Allez-y tout de suite (passez par la mosquée). Une fois Léo averti, entrez à nouveau dans la mosquée et revenez dans la médina voir Léo pour qu'il vous donne votre récompense : **300 crédits**. Lorsque vous repartirez vers l'arcologie, vous recevrez un message des Omars qui vous précisent que vous aurez toujours des conditions préférentielles lorsque vous traiterez avec eux. Pour info, vous trouverez des Omars

à Seattle dans le club Vox et dans les rues du Bas Seattle.

`Objectif secondaire : reprogrammer robots`
Au niveau 107, dirigez-vous vers la salle de programmation (nanoformer programing). Sur le chemin, vous trouverez un plan des lieux et **25 crédits**. Une fois sur place, prenez la **cellule énergétique** et actionnez l'ordinateur de sécurité pour qu'il diffuse des anti-nanites. Dans le couloir vers la sortie, vous verrez un accès bloqué par un courant électrique. Si vous arrivez à passer au bon moment, ce passage mène à une pièce contenant un **médikit**, une **cellule énergétique** et un **chargeur**.

`Objectif secondaire : tuer le Dr Nassif`
Rendez-vous aux corporates suites (porte au niveau 108). Après la discussion avec Klara de l'OMC, laissez-la s'occuper des templiers, puis avancez mais n'essayez pas de vous approcher des rayons rouges, prenez plutôt le conduit d'aération (la trappe est au sol dans un coin de la pièce). Prenez les **100 crédits** sous la table puis allez dans la salle de conférence et prenez l'**arachnobombe**. Continuez et parlez au chef de la sécurité. Sortez dans le couloir et avancez vers le nord pour accéder au labo. Prenez le médikit, puis avancez toujours tout droit en faisant bien attention aux robots qui patrouillent. Vous tomberez sur le Dr Nassif. La discussion s'engage. Une fois celle-ci terminée, vous pouvez la tuer. Attention car Klara vous attaquera alors. Ressortez vers le niveau 107 pour parler à Sid pour qu'il vous emmène en Allemagne (500 crédits). Pour décoller allez actionner la balise dans le hangar 23.

Trèves

Les rues de Trèves

`Objectif principal : trouver Tracer Tong`
Entrez dans la Taverne des Neuf Mondes, descendez au sous-sol pour parler à Tracer Tong qui vous remet une **biomod** et le code d'accès au labo de la porte noire. Profitez-en pour prendre la **cellule énergétique** et le plan de la ville sur la table. Ressortez de la taverne.

`Objectif secondaire : parler à Chad Dumier`
Rendez-vous dans la base de la SSC (rue du Nord-Est). Suivez Vera (qui vous donne d'ailleurs le code des ruines de la porte noire) dans le bureau pour trouver un **décodeur**, un **chargeur** et une **cellule énergétique**. Puis, passez sous les escaliers pour prendre **100 crédits** et un **décodeur**. Montez au premier étage. Vous verrez Chad en pleine discussion lorsque vous entrez dans la salle "Observation", pour lui parler allez dans la pièce "Visitation". Ressortez du QG et prenez la rue sud. Vous allez tomber sur une discussion animée. Sauvez le membre de l'ordre en tuant les 2 techniciens.

`Objectif secondaire : rejoindre Omars`
Dirigez-vous vers le café QueeQueg pour parler avec David. Il vous donne le code de la boutique d'objets rares qui se trouve au premier étage de la Taverne des Neuf Mondes. Allez-y et discutez avec le commerçant Omar qui vous propose un biomod, des décodeurs, et des grenades de brouillage.

`Objectif principal : trouver labo`
Pour vous rendre à Trèves Sud, deux choix s'offrent à vous : soit par les égouts (la trappe d'entrée est à côté du café QueeQueg) : vous aurez alors à faire à quelques greasels, mais en contrepartie vous pourrez trouver **2 décodeurs** et une **grenade**. Mais le chemin le plus facile est celui qui est face à l'entrée du QG de la SSC puisque vous disposez du code.

Les ruines et le labo de la porte noire

`Objectif principal : trouver labo`
Si vous êtes entré par la porte, un garde vous avertit qu'un robot des templiers patrouille dans la zone. Mais il y a aussi 2 paladins dans la grande cour. Contournez tout ce beau monde par la droite en profitant des caisses, tonneaux et piliers pour vous cacher. Longez toujours le mur jusqu'à ce que vous arriviez à une première porte. Entrez mais attention à la caméra. Ressortez dans la grande cour par l'autre côté et reprenez votre activité préférée : longer les

murs. Vous arrivez devant une deuxième porte (attention au paladin qui est de l'autre côté). Entrez et passez sous les escaliers pour prendre un **décodeur** et **50 crédits**. Montez jusqu'en haut et passez par la porte face à vous (attention au paladin qui patrouille, aux 2 autres et à l'araignée qui vous attendent après la porte). Prenez les deux **chargeurs** sur la caisse mais ne montez pas les escaliers (en haut, il n'y a qu'une **cellule énergétique** et un **décodeur**, mais il y a aussi un paladin). La sortie est à ce niveau, il vous faut déplacer les cartons qui sont face à la pancarte "Keep out" pour dégager un digicode. Entrez le code et passez dans le passage secret. Prenez les deux chargeurs et entrez dans le labo.

`Objectif principal : sauver sa sainteté`
Attention à la patrouille dans le couloir. Passez par la porte de gauche : **1 chargeur**, **1 fusil à pompe**, **1 grenade IEM**. Lisez aussi l'infocube puis prenez le conduit d'aération. Vous arrivez dans une salle où il n'y a rien. Prenez l'autre conduit d'aération. Un paladin patrouille. Passez à gauche et désactivez les rayons jaunes. Vous libérez sa sainteté et celle-ci vous fait quelques révélations. Dorénavant, vous pouvez visiter le labo en toute tranquillité. Le lieu à ne pas louper c'est le bureau de T. Tong car à l'intérieur vous y trouverez **100 crédits**, un **décodeur** et surtout **3 biomods** légales. Hormis cette salle, il n'y a pas grand chose d'intéressant dans le labo, donc revenez au QG de la SSC pour parler à Dumier, puis allez dans la Taverne des Neuf Mondes. Deux pilotes s'offrent à vous : Sid (qui réclame quand même 750 crédits) et Ava (gratuit). Je suppose que votre choix sera vite fait ! Retrouvez l'hélico ou le jet sur l'héliport (prenez l'échelle non loin de la taverne).

Le complexe des templiers

`Objectif principal : infiltrer la base des templiers`
Dans la poubelle de la petite cour : un **médikit** et un **décodeur**. Avancez dans la ruelle, attention au paladin. Vous pouvez acheter à Billy la position des gardes sur la carte pour 200 crédits mais cela n'en vaut pas la peine. Regardez dans la poubelle pour trouver une cellule énergétique. Continuez par la rue Ouest jusqu'à une petite cour avec un paladin.
En contrebas, un robot. Tentez une domination si vous en avez la possibilité ou neutralisez-le par tous les moyens possibles car il faut aller à l'échelle qui est au bout de la rue. Faites attention une fois en haut car 2 paladins vont vous tirer dessus s'ils vous voient. Montez les quelques marches pour vous rendre à l'église des templiers. Il vous faut passer par la rue Nord. Attention au robot qui patrouille. Ouvrez la grande porte et mettez-vous tout de suite à couvert. A l'intérieur de l'église il y a en effet 3 paladins mais surtout une tourelle lance-roquettes. Liquidez d'abord les paladins. Pour avancer faites bien attention aux rayons jaunes et pensez à straffer pour ne pas vous faire toucher par une roquette. Tentez une domination sur la machine en vous planquant derrière un pilier pour limiter les dégâts. Ensuite, approchez-vous de l'autel pour pouvoir parler avec Saman et lisez l'infocube qui vous donnera le login du terminal de sécurité.

`Objectif principal : récupérer module`
Passez par la petite porte (attention à la caméra). Dans la pièce vous pouvez prendre le **décodeur**, puis sortir vers le complexe des templiers. Tuez le paladin qui patrouille et prenez les objets qui vous intéressent : **lance-flamme**, **amplificateur de cadence**, **chargeur**, **grenade bruiteuse**, **arachnobombe**, **cellule énergétique**, **médikit**. Remontez dans l'église pour débloquer la porte fermée grâce à un de vos décodeurs. A l'intérieur **100 crédits**, un **chargeur**, un **fusil à lunette**, un **pistolet** et un **médikit**. Mais surtout, un ordinateur de sécurité depuis lequel vous pourrez télécharger le code d'accès de la porte noire. Retournez dans les rues de Trèves.

`Objectif principal : porte noire`
Avant de revenir dans le labo allez parler à Tracer Tong dans la Taverne des Neuf Mondes. Ensuite, vous pouvez retourner au labo (passez par la porte face au QG de la SSC). Attention car le gros robot est toujours là. Une fois dans le labo, dirigez-vous vers le level 2. Ne désactivez pas les faisceaux électriques, passez plutôt par le conduit d'aération. Une fois dans la pièce du fond, rétablissez le courant du "auxiliary generator power", puis redescendez vers le "gate control" pour lancer la séquence de la porte noire depuis le terminal de sécurité. Il ne vous reste plus qu'à emprunter ce portail.

Antarctique

La corniche de glace de Shackleton

```
Objectifs secondaires : - libérer gray
                        - parler à Billie
```
Parlez au chef gray puis fouillez la pièce pour trouver plusieurs objets : **chargeur**, **médikit**, **décodeur**, **torche au phosphore** et plan du camp. Sortez dans la grande cour. Le gray à libérer est dans une cage au Nord-Ouest. Mais faites bien attention au gros robot qui patrouille. Une fois le gray libéré, dites-lui de rentrer puis dirigez-vous vers le bâtiment 4. Passez par l'échelle pour économiser vos décodeurs. Parlez à Billie et fouillez la pièce. Pour sortir, il va falloir ouvrir la porte : de l'autre côté 2 paladins vous attendent.

```
Objectif principal : ranimer JC Denton
```
Prenez le tunnel nord. Attention à la tourelle en plein milieu du chemin. Une fois que vous l'aurez passé par un moyen ou par un autre (en envoyant une caisse explosive par exemple), vous n'êtes pas au bout de vos problèmes. En effet, il va vous falloir descendre pour accéder au sanctuaire de JC Denton. Dans l'ordre vous aurez affaire à un paladin, une tourelle et enfin à trois autres paladins. Une fois arrivé en bas, actionnez la machine pour arriver dans le sanctuaire de JC Denton.

Le sanctuaire de JC Denton

```
Objectifs principaux : - ranimer JC Denton
                       - réparer Helios
```
Dirigez-vous vers le Sud-Est pour déclencher l'unité holocom et ainsi parler à Ava. Ensuite, actionnez le module de traitement Helios au centre de la pièce. Vous êtes transporté dans une nouvelle salle. Un gray vous accoste. Ramassez la **cellule énergétique** sur la commode, puis prenez l'escalier pour revenir dans la pièce principale du sanctuaire. Descendons maintenant par l'échelle pour aller récupérer les quelques objets intéressants qui se trouvent en bas (attention cependant aux 3 animaux féroces) : **2 chargeurs**, **1 médikit**, **1 cellule énergétique**, **1 grenade IEM**. Derrière les arcs électriques, vous avez aussi un **modifico-prisme**. Remontez pour actionner à nouveau le module et vous retrouver dans un autre lieu. Retournez dans la salle principale et touchez encore le module. Billie va vous parler. Vous pouvez la tuer (il est possible de tirer dans la bombonne de gaz) ou seulement la neutraliser, c'est à vous de choisir. Sachez qu'elle est accompagnée de 2 robots araignées. Ne descendez surtout pas car sinon, les tourelles se mettront à vous tirer dessus. La sortie est dans un des coins Sud de la salle. Parler à JC Denton. Sortez en utilisant le module qui se trouve au Nord.

La corniche de glace de Shackleton

```
Objectif secondaire : parler à Saman
```
Attention aux paladins très costauds armés de mag rail et de lances-roquettes qui vous attendent. Revenez dans la tente 4 pour parler à Saman via l'unité holocom. Dirigez-vous vers le tunnel Ouest pour accéder à la base Versalife.

L'extérieur de la base Versalife

```
Objectifs principaux : - aller à l'hélicoptère
                       - allumer générateur
```
Attention, car 2 paladins et 2 araignées patrouillent dans le secteur. N'hésitez-pas à économiser vos munitions et à utiliser une matraque. Si vous disposez de la domination des robots, une tourelle est aussi présente et vous offrira une grande puissance de feu. Montez les escaliers. Ramassez le **décodeur**. La balise est privée de courant : il va falloir l'alimenter. Mais avant, entrez dans la pièce voisine où vous trouverez un **fusil à lunette** et dans le coffre (un décodeur pour l'ouvrir) deux **chargeurs** et une **cellule énergétique**. Redescendez et suivez le panneau du générateur. Vous arrivez devant 2 portes : A Wing et B Wing. Entrez dans la A et montez si vous voulez affronter deux animaux et prendre un **chargeur**, un **médikit** et une **grenade à fragmentation**. Revenez au rez-de-chaussée pour continuer vers l'ouest (attention au paladin). A côté du casier prenez connaissance de ce que contient l'infocube : le plan des lieux. Dans le casier un **lance-flamme** attend d'être volé. Dans la pièce en face, vous trouverez **50 crédits** et deux **chargeurs** .
Sortez et continuez vers le Nord-Ouest. Vous vous retrouvez à l'entrée de l'aile A et B. Pour économiser un décodeur, montez sur les caisses pour accéder au conduit pour l'aile B ainsi qu'à un **décodeur** et à un **chargeur**. Une fois à la fin

du conduit, vous arrivez dans une pièce. Prenez les quelques objets qui s'y trouvent et sortez dans la salle de billard (attention, car il se peut qu'il y ait un paladin et un animal s'ils ne se sont pas encore entre-tués). Comme d'habitude, fouillez la pièce. C'est là qu'il y a un accès à l'hélipad. Mais pour l'instant, votre mission est d'actionner le générateur, donc descendez au rez-de chaussée et ouvrez la porte. Tuez le paladin et prenez les objets qui vous intéressent. Entrez à l'intérieur de Versalife.

Locaux de la base abandonnée de Versalife

`Objectif principal : allumer générateur`
Descendez, mais attention aux deux créatures. Prenez le conduit d'aération et suivez-le jusqu'au bout. Avancez vers le Nord-Ouest. Vous allez tomber sur deux autres animaux modifiés. Continuez vers le Nord-Est et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur. A l'intérieur, outre l'animal féroce, vous avez deux **cellules énergétiques**, un **chargeur**, mais surtout un robot-med qui remédiera à toutes les baisses de forme que vous pourriez avoir. A côté de la porte d'entrée de la pièce, montez à l'échelle pour accéder à un coffre contenant un **brise verre** (amélioration pour arme), **2 chargeurs** et une **arachnobombe**. Prenez ensuite le conduit non loin de l'échelle. Continuez sur les tuyaux pour arriver à la salle du générateur sans encombres. Deux animaux vous y attendent, ainsi que deux **cellules énergétiques**. Actionnez le générateur et ressortez des locaux par le même chemin.

L'extérieur de la base Versalife

```
Objectifs principaux : - activer balise
                       - aller à l'hélicoptère
```
Activez la balise (elle est face à l'entrée du niveau, à côté de la cabane), puis rendez-vous à l'héliport (accès au premier étage de l'aile B) pour qu'Ava vous dépose au Caire.

Le Caire

En arrivant, vous vous apercevez que deux missions contradictoires vous sont confiées : tuer Paul Denton pour les Illuminatis et Ranimer Paul Denton pour Apostlecorp. Pour avoir accès plus facilement à toutes les fins du jeu, il vaut mieux ne pas tuer Paul pour l'instant, donc nous allons décrire la marche à suivre pour ranimer Paul.

`Objectif principal : ranimer Paul`
Descendez au café. Au Sud, un Illuminati vous accoste. L'idéal est de le tuer, mais prenez soin d'avancer car lorsqu'il meurt, il lâche un gaz toxique. Entrez dans la médina nord. Allez vers la mosquée et parlez à Léo (dites-lui que ça vous a fait plaisir).

`Objectif secondaire : éliminer robot`
Une fois à l'intérieur de la mosquée, vous recevrez un message vous demandant d'éliminer le robot militaire. Attention, car l'endroit est farci de paladins. Le robot est au centre de la salle de prière. Eliminez-le par le moyen que vous voulez (domination par exemple) et descendez dans l'infirmerie pour aller chercher votre récompense : la femme vous donne le code d'accès au bureau de la SSC et le docteur vous offre un **médikit**.

`Objectif principal : ranimer Paul`
Allez vers l'arcologie et rendez-vous au niveau 110. En chemin, vous discutez avec un templier qui veut que vous donniez votre sang. Nous n'allons pas l'écouter. Une fois face à la porte du hangar 24, faites attention, car le docteur Todd va vous parler et comme vous allez refuser de donner votre sang, un gros combat va s'engager avec plusieurs paladins. Deux choix s'offrent à vous : soit vous entrez dans le hangar 24 et dominez le robot qui s'y trouve pour disposer d'une grosse puissance de feu, soit vous ouvrez la porte, vous balancez des grenades et vous courez vers le hangar 23 : les paladins vont vous suivre et vont tomber sur les gardes du hangar 23. Ce combat vous permettra d'achever les paladins sans trop de problèmes (je vous rappelle qu'ils ont un point faible dans le dos : un tir dessus et ils explosent). Revenez dans le hangar 24 pour ranimer Paul. Ensuite, allez en haut du hangar 23 pour activer la balise et partir vers le dernier niveau : Liberty Island.

Liberty Island

A l'Est, un robot patrouille, dominez-le pour faire un peu de ménage dans le niveau. Avancez vers le sud jusqu'à une petite cabane et entrez-y pour prendre quelques **chargeurs**. Continuez vers l'Ouest pour descendre dans les ruines de l'UNATCO. Une fois à l'intérieur, suivez les panneaux indiquant "Aquinas control room". Une fois sur les lieux 3 possibilités s'offrent à vous. De votre choix dépendra la fin du jeu alors faites une sauvegarde à cet endroit pour pouvoir visionner toutes les fins possibles. Vous pouvez aider les Illuminatis, les Templiers ou Apostlecorp.

La fin des Omars

Envoyez les spécifications d'Aquinas à n'importe laquelle des factions. Le plus simple est de transmettre aux Illuminatis. Ressortez des ruines et tuez Saman. Vous recevez alors un message de Léo qui vous demande de tuer tous les chefs de faction et de détruire la machine.

```
Objectifs principaux : - tuer tous les chefs de faction
                       - détruire la machine
                       - tuer JC Denton
```

Allez vers le sud pour trouver le camp des Illuminatis et tuer leur chef, puis rendez-vous dans la partie Est de Liberty Island pour mettre fin aux jours de Tong sur les docks. Revenez à l'Ouest de Liberty Island et entrez sous la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. N'oubliez pas de détruire la machine. Ressortez et finissez-en avec JC Denton. Fin du jeu.

La fin des Illuminatis

```
Objectifs principaux : - détruire la machine
                       - tuer JC Denton
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas aux Illuminatis. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. N'oubliez pas de détruire la machine. Ressortez et finissez-en avec JC Denton. Fin du jeu.

La fin des Templiers

```
Objectifs principaux : - tuer JC et Paul Denton
                       - utiliser la machine
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas aux Templiers. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. L'idéal est de dominer une des tourelles pour faire le ménage. Faites tout de même attention à ne pas détruire la machine ! Pensez à éliminer tout le monde car quelqu'un risquerait de tirer dessus. Tuez Paul et JC Denton et précipitez-vous pour actionner la machine (attention car JC renaît de ses cendres au bout d'un moment, alors ne traînez pas !). Fin du jeu.

La fin d'ApostleCorp

```
Objectif principal : fusionner avec JC Denton et Hélios
```

Envoyez les spécifications d'Aquinas à JC Denton. Ressortez des ruines et dirigez-vous vers la statue de la liberté. Parlez à Paul et à JC Denton et actionnez la machine. Fin du jeu.

La fin des haricots

```
Objectif principal : faire cuire 500 grammes de haricots verts
```

Oui bon, ce n'est qu'une petite boutade (mauvaise je vous l'accorde), mais si j'ai réussi à décrocher un sourire de votre part, alors ma mission est remplie. ;)

Die Hard : Vendetta

© Fox Interactive / NDA Productions 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants à l'écran principal du jeu.

Invincibilité

L, R, L, R, L, R, L et R.

Munitions infinies

Blanc (4), L et R.

Choix du niveau

X, Y, Blanc (2), X, Y et Blanc(2).

Flames

X, Y, B, X, Y et B.

Temps de héros illimité

B, X, Y, Blanc, R et L.

Texture liquide métallique

B, Y, X, B, Y et X.

Grosses têtes

R (2), L et R.

Petites têtes

L (2), R et L.

Têtes d'éguilles

L (2), R et L.

Poingts explosifs

B, X et R (2).

Poingts chauds

X, B, Y et L (2).

Balles explosives

L, R, Blanc, Y et B.

Digimon : Rumble Arena 2

© Bandai 2004

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

BlackAgumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGabumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGuilmon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
Diaboramon : Battez-le en mode solo. C'est le quatrième boss.
Duskmon : Battez-le en mode solo. C'est le second boss.
MaloMyotismon : Battez-le en mode solo. C'est le premier boss.
Neemon : Battez-le en mode solo. C'est le cinquième boss.
Omnimon : Battez-le en mode solo. C'est le troisième boss.

NOUVELLES ARÈNES

Désert : En mode solo, éliminez Duskmon, Diaboramon, Omnimon, MaloMyotismon ou Neemon.
Palais de glace : En mode Solo, suivez le chemin inférieur et éliminez le boss le plus en bas à droite.

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran titre :

Tuer en un coup
Droite, Haut, Gauche, Bas, A, L + R.

Objet d'énergie d'évolution
Y, Droite, Bas, B, L, A, R, A, Y.

Jauge d'évolution au max
X, Droite, A, Y, Gauche, B, L + R.

Dino Crisis 3

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE EXPRESS

Terminez le jeu en mode normal ou hard pour débloquer le mode Sonya Express.

MODE WHEEL OF 4 TUNE

Terminez le jeu en mode Hard pour débloquer le mode Wheel Of 4Tune. Ce mode comprend un nouveau costume et des armes aléatoires.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée dans le premier mode de difficulté. Si vous décidez de parcourir le jeu en Normal ou Difficile, les objets de soins seront moins nombreux, la difficulté des affrontements variera également et vous aurez un nombre défini de Lifeline (continues). Je vous conseille dans un premier temps de finir le jeu en Facile, Dino Crisis 3 se montrant particulièrement ardu, notamment en raison de problèmes de caméra.

Pont-hangar/Tribord

Une fois remis de la sublime cinématique d'intro, nous voici à bord de l'Ozymandias. Vous vous trouvez actuellement sur le Pont-hangar/Tribord. Ramassez le **kit de rétablissement/L** et les **munitions Tempest**. Allez actionner l'interrupteur d'alimentation qui se trouve derrière les caisses puis allez actionner la porte sectionnelle. S'ensuit une superbe cinématique à l'issue de laquelle vous allez devoir affronter vos premiers ennemis, nombreux mais guère combatifs. Ramassez ensuite les **munitions Wide-Shot**. Dans un coin, vous trouverez **200 crédits tactiques**. Avant de rejoindre Sonya, montez les escaliers pour récupérer **2400** nouveaux **crédits tactiques** qui sont disséminés aux quatre coins de l'étage. D'autres crédits sont inaccessibles pour le moment. A présent, passez par la porte derrière Sonya pour affronter deux dinosaures aux dents longues.

Accès au Pont-hangar/Tribord

Après être venu à bout des deux dinos (une bonne méthode pour en venir à bout consiste à sauter, voler puis tirer en même temps), sautez sur la plate-forme métallique en face de la porte qui requiert le passe du Nv 1 pour s'ouvrir. Montez encore d'un niveau. Dans le couloir, détruisez les poutres rouges qui arrivent vers vous pour trouver au fond du cul-de-sac un **Limit Breaker** qui augmente momentanément la puissance de votre arme. Continuez pour tomber au rez-de-chaussée. Poursuivez puis à l'angle, montez sur les caisses pour atteindre un niveau en hauteur. Un peu plus loin, vous arrivez devant des containers métalliques qu'il va falloir détruire avec votre arme pour révéler un passage.

Ramassez les **crédits tactiques** et continuez. Survolez la zone électrifiée et laissez-vous tomber dans le passage au fond de la pièce. Ramassez les **crédits tactiques** puis passez la porte au fond.

Accès pont-à-pont/Tribord

Ramassez les **munitions Tempest** et les **1400 crédits tactiques** qui sont dans la fosse. Passez la porte de gauche au fond.

Accès au pont avant/Tribord

Laissez tomber pour l'instant les crédits tactiques et passez la porte de gauche.

Entrée du pont avant

Sautez sur la plate-forme qui monte et qui descend puis sautez sur la plate-forme en face pour récupérer les **crédits tactiques**. En faisant attention à ne pas tomber sur le sol électrifié, allez activer l'interrupteur de l'ordinateur. Poursuivez à gauche en faisant attention à la porte qui s'ouvre et se referme. Détruisez les deux containers rouges pour trouver des **crédits tactiques**. Remontez au niveau de la porte puis dirigez-vous dans la pièce en face où se trouvent des **crédits tactiques**. Continuez puis marchez sur la partie lumineuse du sol pour ouvrir une porte. Attendez que cette dernière soit totalement ouverte pour vous engouffrer dans le passage. Ramassez les **munitions Tempest**. Tirez dans le convertisseur force/énergie, en passant en vue subjective, pour ouvrir un passage. Continuez en faisant attention aux sauriens qui apparaissent. Pour en venir à bout, restez en hauteur tout en les canardant. Montez sur les caisses, continuez puis passer la porte à droite, au fond.

Pont avant/Tribord

Continuez et détruisez les podes de sécurité. Ramassez les **crédits tactiques** à l'étage. Profitez-en pour actionner l'ordinateur du terminal de changement de formation du vaisseau pour obtenir **un fichier d'informations** sur l'Ozymandias et changer la structure du vaisseau. La cinématique passée, le terminal grillé, allez ensuite sauvegarder, faire quelques achats et télécharger **4 nouveaux fichiers d'informations**. Sortez et rendez-vous à l'accès pont-à-pont en évitant ces satanés dinos qui sortent de partout ! Ramassez les **crédits tactiques** et passez la porte au fond à gauche.

Accès au Pont-hangar/Bâbord

Grâce à vos munitions Tempest, déverrouillez la porte de gauche qui requiert 9 unités WASP.

Pont-Hangar

Ramassez les **1000 crédits tactiques** à l'étage. Actionnez la commande de la passerelle du Pont-hangar/Tribord. Débarrassez-vous des Rigels qui vont apparaître. Sortez et ramassez les **crédits tactiques**, non sans avoir éliminé quelques Rigels. Retournez maintenant au Pont-hangar/Tribord.

Note 1: Si votre jauge de PE est au maximum, revenez au premier point de sauvegarde pour la vider. Profitez-en pour ramasser des crédits tactiques au passage.

Note 2 : Une bonne méthode pour avoir beaucoup de crédits tactiques consiste à se positionner en hauteur, sur une plate-forme à l'Entrée du pont avant (dans la pièce où il y a la porte qui mène à la première sauvegarde), et à tuer un maximum de sauriens. Il semble d'ailleurs qu'ils arrivent continuellement dans cette partie du vaisseau ! Une fois ceci

fait, allez convertir vos points d'élimination en crédits tactiques à la sauvegarde. Attention car si vous n'atteignez pas au moins 50 % de votre jauge, vous n'obtiendrez pas de bonus de crédits tactiques.

Une fois au Pont-hangar/Tribord, montez à l'étage, récupérez les **crédits tactiques** auparavant inaccessibles et actionnez la porte sectionnelle du pont-hangar. Continuez votre chemin en prenant à droite, ramassez les **crédits tactiques** puis actionnez la commande de la passerelle du Pont-hangar/Bâbord. Récupérez le **passe de sécurité du Nv 1**. En voulant sortir, le système de sécurité va s'enclencher. N'arrêtez pas de sauter pour éviter les attaques des dinosaures et très vite positionnez-vous en hauteur pour éliminer tous vos assaillants bien tranquillement. Ensuite, empruntez la porte qui mène à l'Accès au Pont-hangar/Tribord et utilisez le passe du Nv 1 sur la porte de droite.

Sas/Tribord

Continuez votre chemin et passez par la première porte à droite.

Accès à la centrale électrique/Tribord

Ramassez les **crédits tactiques**, suivez le chemin électrifié puis faites le tour par la droite pour trouver une sauvegarde. Au passage, ramassez **5000 crédits tactiques**. Téléchargez le **fichier d'informations** puis sauvegardez. Actionnez par la suite l'interrupteur d'alimentation pour arrêter, entre-autres, le plancher électrique. Si vous désirez obtenir **600 crédits tactiques**, sautez sur les caisses à droite puis sur le container au fond à gauche, sautez une fois encore et volez pour ramasser cette manne tombée du ciel ! Ne pouvant pour l'instant ouvrir la porte WASP, sortez. Continuez tout droit puis prenez la première porte à droite de Patrick.

Salle d'alimentation EVA

Passez par l'ouverture qui mène à la Crane Control Room. Actionnez le monte-charge. Tuez les Rigels et ramassez les **crédits tactiques**. Actionnez ensuite l'ordinateur qui commande les unités de treuillage. Servez-vous des containers pour atteindre la plate-forme entraperçue pendant la dernière cinématique. Ramassez également les **1200 crédits tactiques** tout en éliminant les derniers Rigels qui traînent. Une fois sur la plate-forme, laissez-vous tomber de l'autre côté. Ramassez les **munitions Tempest** puis déverrouillez la porte sectionnelle grâce à l'ordinateur de droite. Ouvrez ladite porte.

Sas 1/Banque de données

Après la magnifique cinématique, vous prenez le contrôle de Sonya. Vous allez devoir vous rendre à la paroi extérieure 1 du vaisseau. Ramassez les **munitions Tempest** et les **1400 crédits tactiques**. Sauvegardez puis prenez la porte de droite au fond.

Accès au sas-Bâbord

Allez tout droit, cassez du dino, ramassez les **crédits tactiques** puis prenez la porte à droite, dans le petit couloir.

Sas 2

Allez à droite pour obtenir un **fichier d'informations** sur le sas en examinant l'ordinateur. Actionnez le terminal. Marchez sur la dalle illuminée puis progressez tout droit en sautant sur les plates-formes mouvantes, après les avoir arrêtées au bon moment. Ramassez le **permis d'accès au sas**. Rebroussez chemin. Prenez à gauche devant le terminal puis poursuivez. Utilisez le permis d'accès au sas à gauche de l'ascenseur sur le terminal. Descendez à l'aide du monte-charge. Détruisez les pods de sécurité puis activez le terminal à droite. Passez rapidement les portes qui

restent ouvertes un certain temps. Détruisez au passage les pods de sécurité et ramassez les **14400 crédits tactiques** qui parsèment votre chemin. Actionnez au bout du couloir l'écoutille du sas. Vous voici en pleine gravité zéro. Descendez par le sas ouvert.

Paroi extérieure 1 de l'Ozymandias

Ramassez les **3800 crédits tactiques** qui sont sur votre route et prenez l'unique chemin qui s'offre à vous en faisant attention aux systèmes de sécurité. Au croisement, prenez à gauche et continuez jusqu'à vous retrouver devant les commandes d'urgence de la porte sectionnelle du Sas 1. Actionnez-les.

Retour à Patrick qui va devoir dans un premier temps éliminer une horde de Rigels ! Utilisez vos munitions Tempest, c'est un conseil ! Ramassez les **munitions Jungernaut**, les **200 crédits tactiques** et sortez. Dans le couloir suivant, ramassez les **crédits tactiques**, éliminez les Rigels et prenez la porte au fond. L'objectif est d'aller dans un premier temps à la Sous-station/Bâbord. Dans le couloir suivant, allez à droite puis prenez la porte en face de vous. Allez ouvrir la porte WASP en vous équipant des unités Jungernaut.

Centrale électrique

Continuez à avancer, enfin à voler, et prenez la porte au fond. Dans le grand hangar, détruisez les systèmes de sécurité, les containers rouges pour avancer et ramassez tous les **crédits tactiques**. Prenez la porte au fond à gauche.

Accès à la centrale électrique/Bâbord

Prenez la porte de gauche.

Sous-station/Bâbord

Avancez, ramassez les **munitions Jungernaut** et les **crédits tactiques**. Une fois devant le terminal, un peu plus loin, vous vous apercevez que vous ne pouvez changer de forme au vaisseau. No problemo. En possession du **mot de passe 4527**, rebroussez chemin en revenant à la centrale électrique. Allez à droite puis passez par l'ouverture qui est située au plafond de la pièce fermée. Ramassez le **kit de rétablissement/L** puis utilisez le terminal pour avoir 1 nouveau **fichier d'informations**. Il ne vous reste plus qu'à aller au Pont-avant/Bâbord. Référez-vous à la carte pour ne pas vous perdre. Pour gagner du temps, passez par l'Accès à la centrale électrique/Bâbord où se trouve une porte au fond à gauche donnant accès à la Banque de données. Après que le sas se soit fermé, vous trouverez des **crédits tactiques** devant et derrière les caisses rouges destructibles. Plus loin, vous devrez tirer sur les plates-formes pour vous frayer un chemin. Enfin, se trouvent au bout du couloir quelques **crédits tactiques** et deux portes, une vous menant au Sas/Bâbord et l'autre à l'Entrée du dépôt de déchets dangereux où se trouvent des **crédits tactiques**, des **munitions Jungernaut** ET des dinos avides de chair humaine ! Pour passer la porte qui est verrouillée au fond, utilisez le code 4527.

Pont-avant/Bâbord

Détruisez les caisses rouges pour obtenir **600 crédits tactiques** et des **munitions Laser**. Utilisez le terminal de changement du vaisseau. Sauvegardez pour télécharger 1 nouveau **fichier d'informations** et pensez à aller jeter un oeil au magasin. Retournez alors à la Centrale électrique/Bâbord. Vu que la gravité Zéro n'est plus, impossible d'atteindre le plafond de la pièce fermée. Détruisez plutôt deux des trois containers rouges empilés puis faites de même avec les autres caisses de façon à créer un escalier. De là, sautez à droite sur la plate-forme métallique puis enfin, de la plate-forme, volez jusqu'à la plate-forme en face et vous pourrez atteindre le plafond de la pièce à gauche. Pénétrez-y. Utilisez alors le terminal régulant la distribution énergétique. Ceci va alors libérer Australis, le premier boss du jeu.

- Boss :
Il n'y a pas de secret. Bougez sans cesse pour éviter les attaques du dinosaure et tirez-lui dessus avec votre laser, l'arme la plus efficace contre cet adversaire. Utilisez vos médikits et, si vous en sentez le besoin, vos munitions Tempest ou Jungernaut qui s'avèrent très efficaces quand le saurien n'est pas entouré d'énergie. Si vous vous retrouvez derrière le dinosaure, profitez-en pour canaliser votre énergie et lui lancer une attaque plus meurtrière.
vl
Après l'affrontement, sortez et rendez-vous à la Sous-station/Bâbord pour actionner le terminal de changement de formation du vaisseau. Passez alors la porte de droite, au fond, qui mène au Pont principal inférieur.

Pont principal inférieur

Prenez à gauche pour détruire quelques caisses et ainsi récupérer des **munitions Tempest**. Plus loin, une porte WASP est verrouillée. Rebroussez alors chemin jusqu'à la porte par où vous êtes arrivé, continuez, montez sur les caisses puis passez à l'étage par l'ouverture circulaire. Continuez en faisant attention aux portes et au plancher électrique. Ramassez les **crédits tactiques** et détruisez toutes les caisses rouges au bout du couloir. Ramassez le **Limit Breaker** et activez le monte-charge. Malheureusement, il vous faut plus d'électricité. Revenez en arrière, éliminez les dinos et rendez-vous au niveau de la porte WASP rouge. Détruisez les containers rouges, ramassez les **crédits tactiques** puis continuez. Passez par la seconde ouverture au plafond. Poursuivez en sautant de plate-forme en plate-forme. Ramassez tous les **crédits tactiques** puis, en prenant le couloir de gauche, vous atteindrez le second terminal à activer pour pouvoir ensuite utiliser le monte-charge.

Pont principal

Ramassez les **1000 crédits tactiques**, détruisez les systèmes de sécurité puis allez parler à Jacob et Sonya. Maintenant que vous savez que HAL, heu MTHR je veux dire, est derrière toute cette agitation, il va falloir en connaître un peu plus sur cette histoire de création génétique en ramenant le survivant détecté. Ramassez les **munitions Inferno** et allez au point de sauvegarde. Téléchargez les **2 fichiers d'informations**, faites quelques emplettes et sauvegardez. Redescendez au pont inférieur puis utilisez les munitions Inferno pour ouvrir la porte WASP (autrement dit la porte rouge) auparavant verrouillée.

Articulation Pivot

Pour venir à bout des dinos, utilisez votre laser ou votre Wide-shot. Utilisez la commande de l'ascenseur pour mettre ce dernier en service. Utilisez-le pour monter à l'étage. Ramassez les **crédits tactiques**, redescendez puis passez la porte à gauche

Noeud Dépôt 1

Passée la cinématique, continuez votre chemin puis passez la porte du fond.

Module dépôt C

Une fois rentré, passez en vue subjective, regardez vers le haut et détruisez les systèmes de sécurité. Continuez par le seul chemin disponible. Détruisez les pods, éliminez les Rigels, ramassez **200 crédits tactiques** puis détruisez la caisse rouge pour utiliser une plate-forme mouvante. Une fois à l'étage, continuez votre route pour vous retrouver un peu plus loin, devant une commande d'ascenseur. Actionnez-la. Vous voilà devant un sol électrifié. A gauche, au fond, se trouve une porte WASP bleue (qu'on peut ouvrir grâce aux munitions Tempest) qui vous permet de revenir plus rapidement au début de cette section. Passez par la porte de droite.

Noeud Dépôt 2

Volez jusqu'à la porte suivante.

Module Dépôt B

Ramassez les **crédits tactiques** qui sont en hauteur et détruisez le pod de sécurité. Détruisez les containers rouges qui bloquent le monte-charge, ramassez les **200 crédits tactiques**, montez à l'étage, ramassez encore quelques **crédits tactiques**. Passez le tapis roulant en utilisant votre jet-pack. Laissez-vous tomber sur la plate-forme à gauche puis ramassez les **crédits tactiques** qui sont en hauteur, sous la passerelle métallique. Au rez-de-chaussée, utilisez le panneau WASP grâce aux munitions Jungernaut pour ouvrir la porte de gauche. Ramassez les **crédits tactiques** et utilisez le monte-charge au centre de la pièce.

Module Dépôt A

Vous venez une fois de plus de manquer la mystérieuse inconnue. Détruisez deux containers rouges pour trouver **200 crédits tactiques**. Prenez la plate-forme mouvante à droite des containers que vous venez de détruire. Descendez pour aller récupérer des **crédits tactiques**. Détruisez alors les containers rouges pour récupérer **l'ampli de puissance A**. Reprenez maintenant le monte-charge et revenez à l'Articulation pivot. Montez à l'étage et utilisez l'ampli de puissance A sur la turbine A. Utilisez alors le terminal de changement à gauche. Descendez. En voulant prendre la porte de gauche, vous allez devoir affronter de multiples Algols. Poursuivez et une fois dans le Module de dépôt B, prenez la porte au fond à droite.

Noeud dépôt 3

Longez le couloir et passez la porte.

Module dépôt D

Détruisez les containers rouges pour obtenir **200 crédits tactiques**. Ramassez en d'autres qui se trouvent en hauteur. Prenez l'escalier qui longe le mur. Passez en volant au-dessus du tapis roulant et laissez-vous tomber de l'autre côté. Ramassez les **munitions Inferno**. Détruisez maintenant, en passant en vue subjective, le conduit d'alimentation (un tuyau entouré d'électricité) qui est accroché au mur et à la grande structure. Ceci ouvre deux portes. Vous pouvez maintenant accéder à une pièce où se trouve un monte-charge qu'il va vous falloir emprunter.

Module dépôt E

Détruisez les systèmes de sécurité puis avancez. Une vitre va se fissurer (génial le rafiot !) et vous devrez utiliser votre jet-pack pour éviter d'être aspiré. Détruisez alors les caisses rouges pour obtenir **1000 crédits tactiques**. Prenez la porte au fond à gauche. Montez sur la plate-forme à droite puis, de là, passez au dessus des lasers ou détruisez les systèmes de sécurité. Au passage, détruisez une caisse rouge qui se trouve en hauteur pour récupérer **200 crédits tactiques**. En avançant, vous allez devoir une fois de plus utiliser votre jet-pack pour éviter de vous retrouver aspiré dans le vide intersidéral. Passez la porte au fond, tuez les Rigels puis ramassez **l'ampli de puissance B**. Utilisez les containers rouges pour atteindre **5000 crédits tactiques**. Détruisez ensuite les caisses pour obtenir **800 crédits tactiques** supplémentaires. Revenez maintenant à l'Articulation pivot pour utiliser l'ampli de puissance B sur la turbine B. Activez une nouvelle fois le terminal de gauche puis deux fois celui de droite, ce qui donnera lieu à une cinématique. Revenez à présent au Module dépôt A puis passez la porte qui se trouve derrière le monte-charge.

Grand dépôt

Après la cinématique, vous voici devant le second boss du jeu autrement dit le Rigel Domain.

- Boss :
Technique 1 :
La "reine" des Rigels produisant constamment une forte progéniture, ne vous embêtez pas à tuer tous les sauriens qui arrivent. Le but va être ici de s'équiper des lasers, de monter si possible sur une caisse pour être moins exposé (vous gagnerez un peu de temps avant que les Rigels ne vous touchent) et de tirer sur le nid en vue subjective. Dans le cas contraire, Patrick n'arrêtera pas de tirer sur les Rigels. Le problème est qu'il va falloir souvent changer d'emplacement de tir sachant qu'au bout d'un moment, la "reine" vous enverra une projection acide.

Technique 2 :
Une autre méthode consiste à tourner constamment autour du nid et à le canarder avec votre arme de base. Tuez les Rigels qui arrivent en vous aidant de vos munitions Tempest et poursuivez jusqu'à ce que le nid soit complètement détruit.

Une fois que vous êtes venu à bout du boss, allez activer le terminal qui était placé sous lui et qui commande la porte de gauche. Une fois débloquée, une cinématique va s'enclencher et vous aurez une trentaine de secondes pour sortir de la pièce.

Administration de l'équipage

Suivez le seul et unique chemin, détruisez les systèmes de sécurité, ramassez les **crédits tactiques** et passez par le couloir de gauche pour aller sauvegarder et télécharger **2 fichiers d'informations**. Sortez, allez à droite, ramassez les **crédits tactiques** puis passez la porte au fond du couloir.

Galerie/Intérieur A

En haut à droite, se trouvent **1400 crédits tactiques**. Descendez puis passez par la porte sur le côté.

Galerie/Intérieur B

Le but de la manoeuvre est ici d'atteindre une porte qui se trouve en bas d'une cheminée métallique et une autre qui se trouve en hauteur. Vous devrez pour cela vous aider des parties amovibles pour sauter de plus en plus haut. N'oubliez pas de ramasser tous les **crédits tactiques** au passage et débarrassez-vous également des dinosaures qui rôdent. Dans un petit réduit se trouvent des **munitions Laser**. Vous devrez également tirer dans des idéogrammes rouges pour faire apparaître des ponts qui vous aideront à monter plus haut, notamment pour atteindre la porte dont je parlais un peu plus haut. A ce sujet, vous trouverez près de ladite porte des **munitions Jungernaut**. Prenons tout d'abord la porte qui se trouve en bas du tube métallique.

Galerie/Intérieur C

Utilisez le terminal à droite pour activer des plates-formes anti-gravitationnelles. Vous pouvez maintenant descendre en toute sécurité en sautant de plate-forme en plate-forme pour récupérer tous les **crédits tactiques**. Tirez sur les trois idéogrammes rouges pour ouvrir la porte en bas du niveau. Passez par la seconde porte.

Galerie Principale B

Continuez vers le bas en ramassant les **crédits tactiques** et les **Limit Breaker**. Utilisez tout en bas l'ascenseur personnel puis allez éliminer tous les dinosaures qui menacent la belle inconnue. Ramassez tous les **crédits tactiques**

qui traînent, les **munitions Inferno**, puis allez parler à la jeune femme. Suivez cette dernière en passant par la porte qu'elle vient d'emprunter.

Hall

Dans la pièce de gauche se trouve une sauvegarde à utiliser pour obtenir notamment 1 nouveau **fichier d'informations** . Sortez, prenez à droite, ramassez les **crédits tactiques** puis passez par la porte au fond du couloir.

Quartiers de l'équipage

Pas grand-chose à faire ici sinon regarder la cinématique, lire le **fichier d'informations** et suivre Caren. En revenant sur vos pas, ramassez le **passe de sécurité du Nv 2**. Retournez à la Galerie/Intérieure B. Remontez en vous aidant des sigles rouges. Vous allez apercevoir Caren et devrez marcher dans ses pas en passant par la même porte qu'elle. La cinématique terminée, vous prenez à nouveau le contrôle de Sonya.

Retournez au Sas 2. Utilisez le terminal de droite pour lancer la séquence manuelle du pont hydraulique. Passez le pont derrière vous puis utilisez le second terminal en lançant également la séquence d'urgence. Revenez alors très rapidement en arrière avant que le pont hydraulique ne soit complètement levé. Allez ensuite activer l'ordinateur à gauche du monte-charge. Empruntez ce dernier. Pour passer les portes suivantes, voici comment activer les ordinateurs qui sont sur votre route :

Ordinateur 1 : Indéfini
Ordinateur 2 : Gauche
Ordinateur 3 : Droit
Ordinateur 4 : Gauche
Ordinateur 5 : Gauche

Passez la porte n°5 puis activez le terminal qui commande l'écoutille du sas. Vous voici à nouveau en pleine Paroi extérieure 1 de l'Ozymandias. Tout comme lors de votre première sortie dans l'espace, détruisez les pods de sécurité, ramassez les **crédits tactiques** et suivez le seul chemin qui s'offre à vous. A l'embranchement prenez à gauche.

Paroi extérieure 2 de l'Ozymandias

On nage une fois encore en pleine phase de contemplation, l'action étant reléguée au second plan avec quelques unités de sécurité à détruire. Suivez le seul chemin disponible en ramassant les **crédits tactiques**. Une cinématique s'enclenchera au bout du chemin.

Retour à l'Administration de l'équipage avec Patrick. Revenez à la Galerie/Intérieure B. Juste à droite de la porte qu'avait pris Caren (et qui vous menait dans le planétarium), se trouvent sur une paroi plusieurs sigles rouges. Tirez dessus pour faire apparaître des plates-formes qui vous permettront d'atteindre une porte en hauteur.

Galerie/Intérieur D

Un peu plus loin, actionnez la commande personnelle de l'ascenseur grâce au passe du Nv 2. Montez en vous aidant des plates-formes puis ramassez les **munitions Tempest** à l'étage. La première porte accessible vous ramène à la Galerie/Intérieur A. Vous pourrez à ce niveau actionner un ascenseur. Montez encore un peu plus dans la Galerie/Intérieur D. Vous trouverez à l'étage des **Limit Breaker** et la porte vous menant à la Galerie/Intérieur E.

Galerie/Intérieur E

Ramassez les **crédits tactiques** puis montez. Faites attention car une vitre va se briser créant ainsi une inspiration. Un petit coup de jet-pack et il n'y paraîtra plus. Poursuivez. Ramassez les **crédits tactiques** restants, détruisez les pods puis utilisez 9 munitions Tempest pour ouvrir la porte WASP.

Galerie principale A

Une fois encore on ramasse les **crédits tactiques** et les **munitions Wide-Shot**. En examinant le panneau de contrôle lumineux tout en haut, vous déclenchez l'alarme et allez devoir éliminer plusieurs Algols. Une fois l'alarme terminée, actionnez les ordinateurs qui sont groupés par 4 pour arrêter des ventilateurs situés en hauteur. Ensuite, actionnez le panneau lumineux dont je parlais plus haut pour utiliser des plates-formes anti-gravitationnelles. Dépêchez-vous de monter tout en haut de la structure, en passant par le ventilateur (vous n'avez que 80 secondes pour y arriver) tout en récupérant le maximum de **crédits tactiques**. Si vous échouez, recommencez l'opération en désactivant à nouveau les ventilateurs. Montez ensuite sur la passerelle un peu plus haut, dirigez-vous vers la porte tout au bout puis montez les escaliers qui sont à gauche.

Salle de Commande

Allez sauvegarder, faire quelques achats et télécharger **3 nouveaux fichiers d'informations**. Ensuite, prenez l'escalier qui est au même niveau que la sauvegarde pour vous rendre à l'Accès au laboratoire d'ADN.

Accès au laboratoire d'ADN

Ramassez **400 crédits tactiques** et prenez la porte qui mène au laboratoire d'ADN en laissant pour l'instant de côté la porte WASP.

Laboratoire d'ADN

Descendez dans la salle principale et ramassez **1200 crédits tactiques** et un **kit de rétablissement/L**. Réglez ensuite la distribution énergétique grâce au terminal qui est au fond de la pièce. En voulant sortir, vous allez vous retrouver devant un "petit" problème du nom de Regulus.

- Boss :
Armez-vous du laser et restez à distance pour éviter les coups de queue de Regulus. Aidez-vous également des munitions Tempest. Après un très court instant, le combat s'arrête et s'ensuit une magnifique cinématique !

Retournez dans la salle de commande puis utilisez le terminal pour changer la forme du vaisseau. Oui je sais, c'est très étrange !! Repartez à présent au niveau de l'Accès au laboratoire d'ADN pour ouvrir la porte WASP. N'oubliez pas les **munitions Jungernaut** dans ce secteur.

Hall principal

Ramassez les **crédits tactiques** et les **munitions Inferno**. Quelques **crédits tactiques** sont pour l'instant impossibles à atteindre. Essayez d'activer le terminal qui active l'écoutille de connexion. C'est ce moment que va choisir Regulus pour faire son retour.

- Boss :
Faites toujours attention à sa queue et son attaque en boule (pour l'éviter, sautez et volez au-dessus de lui) et tirez-lui dans la tête (si vous attaquez par derrière les tirs ricocheront sur sa carapace) avec votre laser (en canalisant l'énergie

pour obtenir un rayon concentré) tout en utilisant vos munitions Tempest ou Jungernaut. Une fois qu'il est sur le dos, mettez le paquet en lui tirant un maximum de fois dans le ventre. Réitérez cette manoeuvre plusieurs fois pour en venir à bout.

Activez maintenant le terminal pour avoir droit à une cinématique au terme de laquelle vous serez de retour dans la salle de commande. Sauvegardez et téléchargez le **fichier du Regulus**. Retournez maintenant au Hall principal. Montez l'escalier que vous avez enclenché après le retour de Regulus et passez par la porte maintenant accessible.

Accès 1 à l'unité de production intégrée

Utilisez la sauvegarde qui se trouve à gauche au premier embranchement pour télécharger notamment 1 **fichier d'informations**. Faites ensuite le tour de la structure et passez la seule porte du niveau.

Unité de production intégrée

Ramassez tous les **crédits tactiques** puis essayez d'actionner la grande porte en haut d'un escalier pour obtenir un fichier d'informations. Un peu plus loin, sur la gauche, en descendant l'escalier, se trouvent des **munitions Tempest**. En dessous, à l'étage inférieur, se trouve une porte. Prenez-la.

Salle de sous-contrôle

Passez par la porte coulissante, ramassez les **crédits tactiques** et poursuivez. Ramassez les **munitions Wide-Shot**. Revenez maintenant à l'Unité de production intégrée. Vous trouverez un terminal (d'où émane une lumière bleue) dans un coin de la pièce, en haut de quelques marches. Quand vous vous en approcherez, une cinématique va se lancer vous dévoilant un nouvel ennemi. Débarrassez-vous de la meute puis activez le terminal pour abaisser l'escalier que vous venez de prendre. Empruntez ensuite le passage.

Unité de production intégrée/Etage B1

Eliminez les ennemis qui patrouillent. Vous pouvez activer le terminal en face de vous pour faire apparaître des plates-formes anti-gravitationnelles. Dépêchez-vous de traverser de l'autre côté et utilisez l'autre terminal pour ouvrir le passage vers l'Unité de production intégrée. Tous les **crédits tactiques** sont également à ramasser en faisant attention au sol électrifié. Mais pour l'heure passez plutôt par la porte de droite.

Installation de conversion d'énergie

Continuez votre chemin, en ramassant les **crédits tactiques**, jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant un tapis roulant avec des débris qui s'envolent dans tous les sens. Allez à gauche en utilisant votre jet-pack et en tirant sur les débris qui viennent en face de vous. Sautez sur une plate-forme au bout puis allez à gauche. Rebelote. Tapis roulant + débris = jet-pack + tirs. En allant tout droit, vous verrez à un moment un sigle rouge. Tirez dessus pour ouvrir une trappe au plafond. Passez par l'ouverture et ramassez les **crédits tactiques**. Un portail dimensionnel à gauche vous ramène sur une plate-forme, juste au-dessus du couloir que vous avez emprunté avant d'arriver au premier tapis roulant. Vous y dénicherez quelques **crédits tactiques**. En revenant au niveau de la pièce où se trouve le portail, vous ne trouverez heureusement plus de débris. Prenez maintenant le passage qui s'offre à vous, montez les escaliers et activez le terminal de gestion de l'alimentation électrique à gauche. Revenez à présent à la Salle de sous-contrôle. Faites attention aux deux pans de mur qui bougent en arrivant dans cette section. Eliminez les ennemis qui apparaissent puis utilisez le monte-charge pour descendre.

Commande du réacteur inférieur

Suivez le seul passage en détruisant les systèmes de sécurité et les caisses rouges pour obtenir des **crédits tactiques**. Passé la porte au bout du couloir, vous arrivez devant un sol électrifié. Sautez sur la caisse en face de vous, ramassez les **crédits tactiques** et passez de l'autre côté pour franchir la porte au bout du couloir.

Entrée du réacteur d'énergie

Détruisez les caisses rouges à la gauche de Patrick pour obtenir de nombreux **crédits tactiques**. En continuant dans le couloir et en examinant la grande porte à gauche, vous obtiendrez 1 **fichier d'informations. Rebroussez chemin et passez par la porte à droite.**

Sas 3

Tirez dans les quatre sigles rouges pour que deux parties du décor s'élèvent. Détruisez ensuite les caisses rouges à droite et à gauche. Maintenant, allez récupérer des deux bords, en vous servant des pans de décors surélevés, tous les **crédits tactiques** et les **munitions Jungernaut**. Occupons-nous à présent du système de sécurité WASP jaune, celui de gauche. Attendez que la plate-forme tournante soit du bon côté pour sauter dessus et atteindre la plate-forme métallique. Utilisez 14 tirs Jungernaut pour désactiver le système. Faites de même avec le système WASP rouge, à droite. Ceci va alors ouvrir deux portes successives par lesquelles vous allez devoir passer. Faites attention au sol électrifié, au halo d'énergie qui va et vient (utilisez le jet-pack) et aux pods de sécurité. Au bout du couloir, utilisez le terminal pour ouvrir la porte à droite.

Paroi extérieure 3 d'Ozymandias

Comme précédemment, suivez l'unique chemin et collectez les **crédits tactiques**. A un moment, vous allez arriver devant une caisse rouge. Prenez pour l'instant à droite pour débouler dans un cul de sac. Passez en vue subjective puis tirez sur les 4 sigles rouges. Le résultat ? : une cinématique vous montrant entre autres une porte ouverte au niveau de l'entrée du réacteur d'énergie. Revenez en arrière, détruisez la caisse rouge pour suivre un passage et ainsi activer un interrupteur de porte sectionnelle au bout du couloir. Une fois la porte ouverte, vous pourrez l'emprunter pour revenir plus rapidement au début du niveau. Revenez à l'Entrée du réacteur d'énergie et empruntez le passage maintenant accessible. La porte derrière-vous va se refermer et une nouvelle fois des vitres vont se briser, ce qui vous obligera à utiliser votre jet-pack. Une fois le calme revenu, ce sont quelques dinosaures qui viendront jouer les trouble-fêtes. Débarrassez-vous en. Continuez au fond de la pièce, prenez le couloir à droite puis ouvrez la porte à gauche.

Accès au réacteur d'énergie

Ramassez les **crédits tactiques** et descendez tout en bas de la pièce pour activer quatre plaques rouges. Ceci fait, remontez et traversez la passerelle pour atteindre une porte.

Salle de contrôle du sous-réacteur d'énergie

Détruisez les portes rouges pour trouver des **Limit Breaker** ainsi que **1000 crédits tactiques**. Tirez ensuite sur les quatre sigles rouges pour faire monter des pilonnes. Sautez alors de pilonne en pilonne pour atteindre une plate-forme (et des **crédits tactiques**) et de là sautez à gauche pour aller ramasser des **leviers**. Revenez à l'Accès à l'unité de production intégrée et utilisez les leviers sur le terminal de changement de formation du vaisseau. A présent, une porte se trouvant dans l'Unité de production intégrée vous permettra d'atteindre la pièce qui se trouvait derrière la vitre mitoyenne quand vous avez actionné le terminal de gestion de l'alimentation électrique. Vous trouverez des **munitions Jungernaut, Inferno**, et des **crédits tactiques** en chemin. Utilisez à nouveau le terminal qui va faire descendre l'escalier puis revenez dans l'Unité de production intégrée/Etage B1. Passez la porte de gauche qui va vous mener à un nouvel endroit.

Salle de contrôle du réacteur supérieur

Détruisez les systèmes de sécurité, passez la porte au fond et utilisez vos **munitions Tempest** sur la porte de droite. Rentrez dans la pièce, tuez les dinosaures, ramassez **200 crédits tactiques**, des **Limit Breaker** puis ramassez le **fichier d'informations** sur le terminal de gauche. Vous en apprendrez ainsi un peu plus sur le Kornéphoros. Mettez ensuite le monte-charge sous tension. Sortez, prenez à droite, continuez tout droit au bout du couloir, prenez à droite et enfin utilisez le monte-charge pour descendre.

Salle de sécurité du réacteur inférieur

Détruisez les systèmes de sécurité et ramassez les **crédits tactiques**. Utilisez le jet-pack pour progresser à l'autre bout du niveau. Ramassez également les **munitions Tempest** qui traînent. Passez la porte de droite, longez le couloir en jet-pack tout en faisant attention aux Kornéphoros puis ouvrez la porte suivante pour vous retrouver dans la Salle de contrôle du sous-réacteur d'énergie. Vous pouvez ouvrir la porte sectionnelle à droite pour retourner dans la première partie de la pièce, celle où vous étiez tout à l'heure. Pour l'heure, tirez sur les deux sigles rouges qui sont à la base de la grosse machinerie puis montez sur un des pilonnes qui monte et qui descend. Sautez sur la plate-forme à l'étage puis visez rapidement (avant que la plate-forme ne tombe) les deux derniers sigles rouges. Vous pouvez maintenant revenir à l'Entrée du réacteur d'énergie pour rentrer dans la pièce qui est maintenant accessible. Passez par la porte qui s'offre à vous.

Réacteur d'énergie

Ramassez tous les **crédits tactiques** puis allez chercher le **passe de sécurité du Nv 3** qui se trouve devant le réacteur. Retournez à l'Unité de production intégrée et utilisez le passe de sécurité de Nv 3 sur la grande porte en haut des marches.

Accès 2 à l'unité de production intégrée

Ramassez les **munitions Laser**. Plus loin, un mur d'énergie va vous empêcher de passer. Montez à l'étage et examinez le terminal de gauche pour avoir 1 **fichier d'informations**. Sortez, empruntez la passerelle devant vous. Il ne vous reste plus qu'à revenir tout à l'arrière du vaisseau. En vous aidant du plan, vous ne devriez avoir aucun problème ! Vous noterez que la gravité à partir du Hall principal a quelque peu changé. Ceci vous permettra de récupérer des **crédits tactiques** jusqu'alors impossibles à atteindre. Au niveau de l'Accès à la galerie, positionnez-vous au-dessus du tube, longez-le puis rentrez dedans et poursuivez ainsi votre chemin. Ressortez du tube et passez en dessous pour atteindre une porte. Arrivé au Secteur pont 1, vous retrouverez le plancher des vaches. Retournez au pont principal non loin de là et utilisez les leviers sur le terminal de changement de forme du vaisseau. Revenez en arrière et passez par la porte de gauche.

Accès au secteur pont 2/Salle des opérations/Tribord

Poursuivez pour atteindre la Salle des opérations/Tribord. En faisant attention aux Algols et au plancher électrifié, progressez au sommet d'un des pilonnes à droite ou à gauche de la pièce. De là, passez en vue subjective puis détruisez la pièce rouge au centre de la machinerie au milieu de la pièce. Ceci va abaisser des plates-formes qui tournent autour de la machinerie. Sautez sur une de ces plates-formes après que leur vitesse de croisière ait diminué puis sautez à nouveau pour atteindre un endroit en hauteur à gauche de la porte par laquelle vous êtes entré. Vous ne pourrez pas le manquer car des **crédits tactiques** vous y attendent. Passez dans la pièce à gauche pour obtenir le **Portatron**. Revenez maintenant au pont principal et prenez la porte en face de vous.

Accès au secteur pont 3

On continue tranquillement jusqu'à la prochaine porte. Vous voici à la Salle des opérations Bâbord.

Salle des opérations/Bâbord

Eliminez les Algols, et ramassez les **crédits tactiques** et les **munitions Tempest**. Sortez par l'autre porte.

Salle de contrôle de sécuritéD

Descendez l'escalier, ramassez les **crédits tactiques** accessibles puis utilisez les munitions Tempest sur le verrou de sécurité WASP. Ceci va faire apparaître des plates-formes qui vous permettront d'atteindre la corniche en face. Utilisez ensuite vos munitions Jungernaut sur le second verrou WASP. D'autres plates-formes vous aideront à avancer et à obtenir des **crédits tactiques** ainsi que des **munitions Wide-Shot**. Plus loin, c'est le troisième et dernier verrou WASP qu'il va falloir ouvrir à l'aide de vos munitions Inferno. Sautez sur les dernières plates-formes pour atteindre un couloir au bout duquel se trouve un terminal que vous pourrez activer grâce à votre Portatron. Ceci va débloquer une porte au pont principal inférieur. En voulant repartir, vous allez devoir affronter plusieurs Algols. De retour au pont principal changez à nouveau de forme au vaisseau à l'aide du terminal. Prenez le monte-charge puis passez la porte maintenant déverrouillée un peu plus loin. Poursuivez maintenant jusqu'à l'Accès à la centrale électrique. En continuant tout droit, vous aurez une petite surprise. Poursuivez par le seul chemin possible pour passer une porte qui vous mènera au Dépôt de déchets dangereux/Entrée.

Dépôt de déchets dangereux/Entrée

Continuez, passez de l'autre côté du mur métallique puis passez la porte à votre droite.

Dépôt de déchets dangereux

Un seul chemin possible, quelques systèmes de sécurité à détruire et une unité de stockage à ouvrir pour obtenir le **cylindre atomique**. Sortez à présent et prenez la porte de gauche. Le chemin à prendre par la suite est très balisé puisque la plupart des portes seront inaccessibles car gelées. Vous arriverez ainsi au Pont-Hangar où vous devrez en découdre pour la seconde fois avec Australis, l'ostrogo qui a essayé de vous aplatir quelques niveaux avant !

- Boss :
Tout comme lors du premier affrontement, bougez sans cesse pour éviter les attaques du dinosaure et tirez-lui dessus avec votre laser. Utilisez vos médikits (ramassez le **kit de rétablissement/L** qui traîne par terre) et vos munitions Jungernaut qui s'avèrent très efficaces quand le saurien n'est pas entouré d'énergie. Si vous vous retrouvez derrière le dinosaure, profitez-en pour canaliser votre énergie et lui lancer une attaque plus meurtrière.

Au terme de cette bataille vous aurez droit à une cinématique et vous reviendrez automatiquement à la Salle de commande. Repartez direction le Réacteur d'énergie. Utilisez le cylindre atomique sur le terminal qui est en face de vous. S'ensuit une superbe cinématique et un affrontement contre un nouveau boss, le Miaplacidus.

- Boss :
Une fois encore, c'est le laser qui se révèle être l'arme la plus meurtrière contre cet ennemi. Sautez de plate-forme en plate-forme en faisant attention à ne tomber dans l'espèce de liquide symbiotique. Dès que le dinosaure refait surface, sautez le plus loin de lui pour éviter ses attaques physiques et si possible son jet d'eau sous pression. Enfin, utilisez à outrance vos munitions Jungernaut et tirez-lui dessus avant qu'il n'arrive sur vous. Si vous vous y prenez bien, il n'aura même pas le temps de vous toucher avant de replonger.

Repartez rapidement en direction de l'Accès au secteur pont 2/Salle des opérations/tribord puis longez le couloir

maintenant accessible pour trouver une porte au bout.

Accès au conduit central

Passez sur la passerelle métallique devant vous, activez les deux terminaux (le premier est sur la plate-forme métallique, le second près de la porte de sortie au fond) pour faire apparaître des plates-formes anti-gravitationnelles qui vous permettront d'avancer un peu plus. Récupérez tous les **crédits tactiques**, les **Limit Breaker** puis prenez la porte de gauche (en longeant la passerelle de départ) derrière laquelle vous allez retrouver Sonya et Caren.

Salle de supervision centrale

Ramassez le **passe de sécurité du Nv 4**, allez télécharger 1 **fichier d'informations**, achetez des munitions puis sauvegardez. Sortez puis passez la porte au fond du niveau en utilisant le passe du Nv 4.

Intérieur du conduit central

Ramassez les **munitions Wide-Shot** à droite puis montez en suivant l'unique accès. Laissez de côté la première porte de gauche (MTHR l'a bloquée) pour monter au sommet de la structure. Passez la porte.

Monte-charge/Extérieur de la salle de MTHR

Activez le terminal de droite puis en vous servant des tubes, atteignez la corniche de gauche tout en ramassant les **crédits tactiques** et en évitant les débris qui viennent parfois vers vous. Ramassez le **câble électrique** du monte-charge qui se trouve en bas. Utilisez-le pour pouvoir activer le monte-charge. Pendant la montée, détruisez les systèmes de sécurité pour éviter d'être touché par les lasers. Arrivé en haut, téléchargez le fichier, sauvegardez et passez la porte.

Salle de MTHR

Passé la cinématique, allez activer le terminal de droite puis après la seconde cinématique celui du centre. La fin de la troisième cinématique sera l'occasion d'affronter une nouvelle fois le Miaplacidus.

- Boss :
Pour le matos, le laser et les munitions Jungernaut. Straffez pour éviter les attaques du dinosaure, ne restez pas trop près de lui pour éviter d'être gobé et finissez-en avec lui. Il y a en fait deux techniques pour l'avoir facilement.

Technique 1 :
Restez au centre de la pièce. Attendez que le Miaplacidus arrive près de vous puis très vite passez de l'autre côté, sur la passerelle, pour tirer sur le dinosaure à distance. A ce moment-là, évitez ses jets d'eau et continuez à tirer tout en lançant une multitude de munitions Jungernaut.

Technique 2 :
Restez sur la passerelle extérieure en straffant pour éviter les attaques du dinosaure qui sortira de l'eau à intervalles réguliers. A un moment, le Miaplacidus va sortir de l'eau pour vous charger. Profitez en pour lui balancer le maximun de munitions Jungernaut tout en lui tirant dessus avec votre laser. Le combat ne devrait ainsi pas trop s'éterniser.

Une fois battu le Miaplacidus, il vous reste encore à battre MTHR.

- Boss :
Bougez constamment et tirez sur les plaques tournantes (en vous aidant de vos munitions Tempest) tout en évitant les lasers. Attention car si vous vous faites tuer, vous devrez à nouveau vous battre contre le Miaplacidus. Si vous restez trop longtemps dans la solution aqueuse, vous passerez de vie à trépas.

MTHR battue, appréciez la cinématique, sauvegardez puis activez le monte-charge. Passez la porte pour affronter Cebalrai.

- Boss :
Prenez vos lasers et vos munitions Tempest, reculez constamment et blastez à tout-va ! En plein milieu du combat une cinématique va s'enclencher vous montrant le sacrifice de Caren.

Accès au portail de la navette

Continuez à avancer, ramassez les **crédits tactiques** de part et d'autre du niveau puis examinez le terminal de gauche au fond. Vous obtenez alors le **permis d'accès aux moteurs arrière**. Revenez en arrière et utilisez le Permis pour ouvrir la porte de gauche.

Moteur arrière/Tribord

Vous allez devoir en découdre à nouveau avec Australis.

- Boss :
Même technique qu'auparavant. Utilisez vos Lasers, vos munitions Tempest et ça devrait aller tout seul, surtout si vous ne cessez de bouger pour éviter les attaques du monstre.

Une fois le boss battu, rejoignez Sonya et grimpez sur la plate-forme. Utilisez alors les autres plates-formes pour atteindre une cavité où se trouve une sauvegarde. Ramassez en chemin les **crédits tactiques**, le **Limit Breaker** et les **munitions Laser**. Essayez d'activer le terminal. Sonya va alors se proposer d'activer le second terminal. Téléchargez 1 **fichier d'informations**, sauvegardez puis sortez. Un compte à rebours va alors s'activer (un grand classique chez Capcom). Passez par la porte en face de vous.

Moteur arrière/Bâbord

Vous trouverez au rez-de-chaussée un **kit de rétablissement/M**, des **crédits tactiques**, des **munitions Inferno** et **Tempest**. Le terminal à activer se trouve à gauche, dans une cavité en hauteur. Montez sur la passerelle à gauche puis sautez sur les deux autres. Ensuite, sautez sur la plate-forme qui va et vient à droite. Quand vous serez tout à droite, sautez pour atteindre une autre plate-forme et juste après sautez sur une dernière plate-forme. Laissez tomber les **crédits tactiques**, vous n'aurez pas le temps de tous les avoir ! Passez la porte et laissez-vous tomber au bout du couloir. Ramassez le **kit de rétablissement/L**, survolez la zone électrifiée et faites attention au bout du corridor. Vous allez en effet ouvrir une porte automatique et serez juste au bord du vide, devant la cavité où se trouve la sauvegarde. Volez jusqu'à elle. Attention car ce saut n'est pas si évident. Utilisez ainsi votre jet-pack, mais ne sautez pas tout de suite au bout du couloir. Volez une toute petite seconde dans le vide puis sautez pour atteindre la plate-forme en face. Activez alors le terminal de changement de forme.

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans la peau de Patrick. Sortez alors de la salle du Moteur arrière/Tribord.

Accès au portail de la navette/Tribord

Prenez à gauche. Tout au fond du couloir, prenez la porte.

Ecoutille de la navette

Prenez la porte de droite, avancez puis au centre du couloir vous devrez prendre un ascenseur qui vous transportera dans la navette. This is the en... Diantre pas encore ! Cebalrai se la joue "passager clandestin" et va avoir affaire au contrôleur Tyler !

- Boss :
Prenez vos lasers et vos munitions Tempest ou Jungernaut. La difficulté du combat est que vous évoluez en apesanteur. Vos mouvements seront donc beaucoup plus lents. N'utilisez pas vos munitions Inferno car elles n'auraient pas le temps d'arriver jusqu'au monstre. Jouez également avec vos jet-packs pour évoluer vers le haut et le bas afin d'éviter les attaques de Cebalrai. Dans 90 % des cas, restez en hauteur pour avoir une meilleure vue d'ensemble et éviter davantage d'attaques physiques. Quand le monstre aura perdu 1/4 de vie, une troisième tête apparaîtra et le dinosaure lancera alors de violentes décharges d'énergie ! Enfin, quand vous aurez enlevé environ 3/4 de vie au Celbarai, Sonya vous enverra une petite navette de combat pour plus de facilité... Elle n'aurait pas pu l'envoyer plus tôt ?!

Et bien voilà, on dirait que vous avez terminé Dino Crisis 3. En guise de récompense, vous aurez droit à une toute petite cinématique de fin (un peu limite au regard de ce que nous avons eu tout au long du jeu), aux crédits et à votre classement.

Disney Extreme Skate Adventure

© Activision / Toys For Bob 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ramassez 25 objets dans chacun des niveaux pour débloquer de nouveaux mouvements.

Doom 3

© Activision / Vicarious Visions 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Invincibilité
Pendant le jeu maintenez L et faites X, Y, B, A.

Passer le niveau
Pendant le jeu maintenez L et faites B, A, X, Y.

Dr. Muto

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ISOTOPES TÉLÉVISUELLES

Tirez sur la télé de Dr Muto pour gagner 10 isotopes.

CHEAT CODES

BEAMMEUP	Tous les niveaux
BUZZOFF	Super fin
CHEATERBOY	Super résistant
EUREKA	Toutes les transformations
HOTTICKET	Toutes les vidéos
LOGGLOGG	Transformations spéciales
NECROSCI	Invincibilité (sauf pour les chutes)
TINKERTOY	Tous les gadgets

Dragon Ball Z : Sagas

© Atari / Avalanche Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause, choisissez "controller" et faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Tous les upgrades
Haut, Gauche, Bas, Droite, Back, Start, Y, X, A, B.

Invincibilité
Bas, A, Haut, Y, Back, Start, Droite, X, Gauche, B.

DÉBLOQUER LE MODE PENDULUM

Pour débloquer le mode Pendulum, il faut terminer le jeu une fois. Dans ce mode, vous pourrez rejouer à n'importe quel chapitre du jeu et ce, avec n'importe quel personnage y compris les personnages cachés comme Broly, Bardock, Krillin, Tien et Yamcha.

Dragon's Lair 3D

© Ubisoft / Dragonstone Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez sur R + click Gauche, R + clic Droit, R + clic Gauche, R + clic Droit, R + Blanc, R + Noir, R + Blanc, R + Noir. En commençant le jeu, vous aurez alors accès au menu des récompenses qui vous donnera plusieurs objets pour tricher.

(clic gauche "signifie appuyez sur le stick analogique gauche", clic droit signifie "appuyez sur le stick analogique droit").

NIVEAU PINBALL

Dans ce niveau, vous devez éviter les balles. Si la boule qui va de droite à gauche arrive vers vous, sautez en avant et en arrière. De cette façon, Dirk ne ralentira pas et vous éviterez la grosse boule noire qui arrive sur vous.

NIVEAU DRAGON'S LAIR

Quand le dragon essaie de vous mettre en feu, courez à l'opposé de la direction de sa bouche. Une fois qu'il a fini ses attaques, courez en vous éloignant de ses griffes et mettez-vous face à lui. Le dragon commencera immédiatement à vous envoyer des boules de feu. Attrapez-les avec votre épée magique et renvoyez-les sur lui. Dès que le dragon devient vulnérable, frappez-le de votre épée une ou deux fois. Eloignez-vous de lui dès qu'il commence à récupérer. Recommencez tout le processus à peu près cinq fois.

DRIV3R

© Atari / Reflections 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Faites l'un des codes suivants dans le menu principal et activez-le dans Options > Cheats. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Toutes les armes

L, L, X, Y, Y, R, R

Munitions illimitées

R, R, L, L, X, Y, Y

Invincibilité (ne fonctionne pas en "Undercover")

X, Y, L, R, L, R, R

Toutes les missions

X, X, Y, Y, R, R, L

Tous les véhicules

X, X, Y, Y, L, R, L

Immunité contre la police

X, Y, R, R, L, L, Y

VOITURES CACHÉES

A Miami : empruntez le long Freeway qui enjambe un bras de mer, quand vous venez du nord, prenez à doite une petite route en impasse sur une île, juste avant une planque (point rouge). Vous arriverez à un garage qui s'ouvrira et vous dévoilera une magnifique voiture de sport !

A Nice :
-Rendez-vous sur la piste de l'aéroport. Suivez-la en direction de l'est, vous verrez sur votre gauche des bâtiments rouges (pompiers?). Il y a 3 portes de garages. Celle de gauche s'ouvrira quand vous approcherez et vous livrera un modèle qui ne laisserait pas Batman indifférent...
-Un Van "Peace" est planqué dans la ville en forme de spirale à l'ouest sur le plan, dans un garage collé à une maison. Pour y aller, dirigez-vous complètement à l'Ouest, puis prenez par le Nord. Vous entrerez alors dans une "Ville" avec des rues étroites et quelques échaffaudages. Grimpez tout en haut de cette "ville" pour trouver un garage avec la camionnette et un tremplein.

-Une Voiture "type SPORT des années 70" est garée dans la caserne des pompiers de l'aéroport de Nice. Pour y aller, commencez par vous rendre à l'aéroport et passez devant votre "planque". Prenez la piste de décollage dans le sens du Nord-Est. Vous devez croiser une sorte de caserne de pompier. Le garage dans lequel se trouve la voiture s'ouvre alors.
-Un "Fenwick" (une voiture qui sert à lever des caises) se situe totalement à l'est, sur la pointe de terre du Sud-est. Pour y aller, prenez complètement à l'est, puis descendez vers le sud. Dans un des chemins du bord de mer, aprochez-vous de la falaise et cherchez un chemin qui monte vers une maison isolée. Au fond du jardin se trouve le garage où est entreposé le FENWICK.

N'oubliez pas de sauvegarder votre profil afin de pouvoir profiter à votre guise des nouveaux bolides.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : QG de la police.

Vous devez vous diriger vers le QG de la police. Sortez de la maison et allez sur les grandes routes, prenez la première voiture qui passe. Le QG de la police se trouve au nord, il est représenté par le petit point vert, au sommet du cône blanc sur votre carte. Entrez dans le QG, un policier vous informera que le stand de tir est à votre disposition. Prenez la porte de gauche et ne tirez que sur les cibles rouges.

Mission 2 : Sur la piste de Baccus.

Dépêchez-vous de prendre la première voiture de flic et suivez la voiture de flic qui vient de passer avec la flèche rouge au-dessus du capot, et ceci jusqu'à être arrivé au siège.

Mission 3 : Le siège.

Partez du côté gauche, il y aura deux gangsters qui sortiront, tuez-les, à l'intérieur de l'entrepôt il y en aura de nouveau deux. Après les avoir tous tués, le chef prend la fuite avec une voiture, prenez en une et suivez-le, à un moment il se crachera.

Mission 4 : Les toits.

Vous devez aller au gold coast hotel, il se trouve vers Miami beach au nord. Evitez les voitures de flic et prenez le parking, descendez de la voiture et montez les escaliers pour arriver au deuxième étage, faites attention, il y a un garde. Vers la troisième porte à droite, il y aura deux gardes et un uzi sur le lit. Montez au dernier étage sur le toit, il y aura trois bandits. Quand vous êtes sur le toit, descendez par les escaliers, il y aura deux bandits, un au sol et un sur les escaliers en face. Montez les escaliers d'en face, il y aura cinq hommes et deux médecines. Rentrez dans le local au fond, après une nouvelle cinématique, vous entrez dans le parking souterrain et sept hommes vous attendent pour vous faire la peau. Allez ouvrir la porte du garage dans le petit local d'en face, prenez également la médecine. A droite, deux hommes vont sortir d'un ascenseur, tuez-les et prenez la voiture au fond à gauche. Suivez le point de navigation.

Mission 5 : Convaincre Lomaz.

Sortez de chez vous et prenez une voiture puis retrouvez Lomaz vers le Sud-est de Miami vers Coral Gables. Une fois arrivé, deux hommes vous parlent, prenez la voiture grise et ruinez les bâtiments de Tico. Vous n'avez que 1 minute 30 pour tout détruire, ne vous occupez pas des hommes qui vous tirent dessus, défoncez tout. Il y a un tonneau après la première grille à droite, puis d'autres un peu plus loin, et des bengalow à droite. Suivez les flèches et dégaumez tout. Après avoir prouvé votre aptitude à la conduite, allez chercher l'autre voiture, vous devez aller dans le bar de Red River. Suivez le point de navigation, une fois à destination, vous devez détruire le bar. Entrez et tuez tout ce qui bouge puis tirez dans les chaises, les verres, les bouteilles, tout quoi, avant le temps donné.

Mission 6 : Le yacht de Gator.

Vous devez aller chercher un hors-bord et recouperez du C4 sur un bateau appelé le Stitsville, c'est l'itinéraire à l'est. Montez par le côté que vous voulez, tuez tous les bandits, dirigez-vous au premier étage au fond à gauche. Il y a un interrupteur, activez-le et prenez le bateau pour rejoindre l'itinéraire prochain. Arrivé aux petites maisons, tuez tout ce qui bouge et récupérez les explosifs et si possible ne tuez pas la belle fille. (Ne tentez pas, on ne peut rien lui faire.) Prenez les médecines et ressortez, vous aurez une cinématique, et votre mission qui consiste à poser les C4 sur le yacht. Allez au yacht, il faut poser les trois C4, il y aura encore des hommes sur le bateau, attention. Commencez par prendre au premier étage la porte de droite, tuez tous les ennemis et placez le C4. Traversez tous les couloirs et en ressortant, allez vers la gauche, tuez les deux hommes. Descendez ensuite à la salle des machines, il y a quatre hommes, placez le C4 et montez au second étage, prenez la porte, tuez tous les ennemis et traversez le couloir. Arrivé devant les commande, placez le C4 et quittez vite le yacht.

Mission 7 : piégé

Vous commencez dans une course poursuite avec les flics dans un magasin, sortez vivant du magasin et allez au point de navigation vers le nord. Une fois cette poursuite finie, vous devez jeter la voiture dans l'eau. Trouvez le plan d'eau le plus proche et foncez dans l'eau.

Mission 8 : Dodge Island.

Commencez par aller à l'entrepôt de Gator vers l'est. Une fois arrivé chez Gator, entrez dans l'entrepôt et après la cinématique, vous devrez vous barrer à toute vitesse. Passez par la porte d'en face, quand vous sortirez, allez le plus vite possible pour passer avant que le container ne se baisse. Prenez les escaliers et tuez tous les hommes, ensuite sortez du petit entrepôt et allez à droite, dégaumez tous ceux qui bougent. Un peu plus loin, une voiture et un van débarqueront, défoncez-les. Quand vous sortirez des containers, prenez à gauche il y a un passage avec une moto, prenez-le si vous le voulez. Continuez plus loin il y aura pas mal de gangsters et au fond à gauche des containers et deux médecines. Prenez la rue de droite, au bout défoncez le portail et plus loin prenez à droite. Vous arriverez à l'entrée de l'entrepôt, tuez les hommes et le van et ouvrez la porte avec l'interrupteur devant la porte.) Prenez une voiture et retournez au point de navigation. Le pont se lève, foncez et sautez. Un nouveau point de navigation vient d'apparaître, allez-y quand personne ne vous suit.

Mission 9 : Représailles.

Vous commencez dans une course poursuite contre Gator, vous ne pouvez rien lui faire à part le toucher à quelques moments. Plus loin il s'arrêtera dans un garage, descendez de la voiture, butez les quatre hommes qui vous attendent. Entrez dans le garage, tuez tous les hommes, traversez les pièces, plus loin vous devrez prendre un hors-bord pour suivre Gator, il s'arrêtera sur un pilotis plus loin, tuez les hommes et au fond du couloir, vous devrez tuer Gator. (Restez un peu en retrait après avoir tué les trois hommes qui le protègent, et tirez-lui dans la tête ça ira plus vite.)

Mission 10 : Bienvenue à Nice.

Vous débarquez dans une maison splendide à Nice, sortez et prenez la voiture devant votre porte. Dirigez-vous vers le point de navigation pour rejoindre Calita. On ne peut pas l'atteindre en voiture, il y a des blocs de béton qui bouchent les entrées, vous devez sortir de la voiture et entrer dans le petit quartier. Tuez tous les agresseurs, et protégez-la tout le long. En principe, les ennemis arrivent par deux en voiture ou par trois à pied. Vous allez vous approcher du van, et vous devrez monter dedans puis tuer tous les chauffards qui vous tapent au cul (essayez de leur crever les pneus, ça ira plus vite, sinon visez les têtes.) Vous arriverez à destination « assez défoncé » en principe.

Mission 11 : Cogne et file.

Vous commencez la mission sur une moto, vous devez aller voler des voitures, la première se trouve dans un parking, montez-la dans le camion, reprenez un véhicule puis allez chercher la deuxième voiture. Ramenez la voiture dans le camion, la troisième voiture se trouve assez loin, allez le plus vite possible avant que le camion atteigne le complexe. N'abîmez pas trop les voitures où vous perdrez la mission.

Mission 12 : Poids lourds.

Vous commencez dans une voiture, vous devez vous rendre dans la cour d'un hangar pour prendre une semi-remorque. Vous n'avez pas de temps précis pour arriver dans cette cour, pour entrer, prenez la descente et passez par la porte d'entrée (tout bête). Planquez-vous et tuez les hommes, il y en a à peu près huit. Il y a une médecine derrière un container vers la droite proche de l'échelle que vous devez grimper pour prendre votre container. Ne vous cassez pas la tête, placez vous au-dessus du bleu, enlevez le blanc, jetez-le quelque part et prenez le bleu puis placez-le sur le plateau derrière à gauche. Descendez l'échelle, prenez le camion dans le garage, et reculez sur le container pour l'attacher. Rejoignez ensuite les docks, à peine sorti du hangar, des flics vont vous poursuivre, et là, vous devrez faire gaffe aux barrages de police assez dangereux et fréquents. Essayez de passer par une route très « zig zag », elle est longue mais sans flics. Continuez jusqu'aux docks.

Mission 13 : Vol à la tire.

Suivez le camion pour voir quelle voiture vous devrez voler. Au premier croisement, un camion vous gênera et trois hommes voudront vous tuer, défoncez-les et continuez votre poursuite. Il arrivera dans une sorte de château gardé par deux hommes à l'entrée et huit hommes à l'intérieur de la cour. Tuez-les et prenez la belle voiture sans l'abîmer puis tuez les hommes qui vous font barrage. Ramenez la voiture à Calita.

Mission 14 : Trafics d'armes.

Vous commencez avec une course à faire, allez chercher le matos en moins de 45 secondes. Une fois arrivé, un homme descend et vous devrez aller chercher une bagnole bourrée d'explosifs. Tuez la dizaine d'hommes qui gardent la voiture. Amenez la voiture avant les 2 minutes 30 secondes au point de navigation. Faites attention aux ennemis qui vous attaquent, évitez les voitures, ne freinez pas trop fort, ne tournez pas trop fort, ça abîme les explosifs. Arrivé avant le temps donné, il faut passer dans une petite ruelle et placer la voiture devant un arbre.

Mission 15 : Dans le panneau.

Vous commencez dans une voiture piégée qui n'a pas le droit de descendre en dessous de 80km/h. Allez au point de navigation en prenant les routes les plus droites possible, pour garder une grande vitesse tout le long. Une fois arrivé sur la plage, placez-vous aux côtés de la camionnette et appuyez sur Y quand vous sentez que vous êtes bien en parallèle. Vous devez à présent ramener la voiture à Fabienne. Prenez toujours les routes les plus grandes. Passez à côté de la grosse porte de garage, foncez dans le camion puis sautez avant que les deux ne se percutent.

Mission 16 : Des soucis pour Calita.

Vous commencez dans un hangar, prenez vite la voiture et rejoignez Calita. Ne vous occupez pas du fourgon sauf si vous le croisez, essayez de tuer les deux hommes et de viser les pneus. Une fois arrivé au point de rendez-vous, tuez tous les hommes, et par la suite, stopez Fabienne. Descendez vite les marches, prenez la voiture à droite et ne la lâchez pas d'une semelle, prenez exactement les mêmes trajectoires. A un moment voulu, Fabienne s'arrêtera et vous devrez lui tirer quelques coups pour la tuer.

Mission 17 : Sauvez Dubois.

Dirigez-vous au restaurant, passez par derrière ou devant, ça n'a pas d'importance, tuez tous les hommes qui vous dérangent. Au cas où vous en auriez besoin, il y a deux médecines dans le grand hall. Une voiture s'enfuit et vous devez la suivre et l'arrêter. Si vous arrivez à détruire la voiture pendant la course tend mieux, sinon elle s'arrêtera bien un jour de toute façon. Tuez ensuite les deux gardes du corps qui sont dehors.

Mission 18 : Traqué.

Commencez par vous rendre aux docks, vous allez reprendre la partie sans armes, sautez vite dans le véhicule, prenez une caisse, levez le chariot et placez-la dans le trou du 1er étage. Montez à l'échelle puis sautez tout l'obstacle. Au fond, vous récupérerez une arme, descendez et deux hommes arriveront par la porte, tuez-les. Dehors se trouvent

encore énormément de gardes et derrière dans l'eau, deux hommes sur deux yachts différents. Prenez les médecines derrière l'échelle, et devant le kayak. Prenez ensuite une voiture et dirigez-vous vers le point de navigation, faites attention aux barrages. Une fois que vous serez arrivé dans le quartier, ça n'est pas bien difficile, montez tout le long, la villa se trouve au sommet de la colline. Tuez tous les hommes du gang et mettez-vous au milieu de la cour.

Mission 19 : Surveillance.

Vous devez commencer par suivre une voiture, vous devez être ni trop près ni trop loin, attention. A un moment, la voiture arrivera à destination, vous devez rentrer par derrière et tuez les hommes avec le pistolet silencieux. Montez les escaliers, tuez les hommes et allez dans la salle de réunion. (On y accède par le trou dans le sol.) Vous allez devoir sortir par la force cette fois-ci, tuez tout ce qui bouge et dirigez-vous vers les escaliers menant au toit. Tuez tous les hommes se trouvant sur votre passage et descendez ensuite l'échafaudage. En faisant attention aux hommes qui sortent de tous les coins. Vous devez buter tous les hommes autour des deux voitures et rejoindre le point de navigation en évitant les patrouilles.

Mission 20 : Tanner s'échappe.

C'est une bonne mission qui s'annonce, défoncez toutes les voitures de flic qui passent avec le lance-grenade (très utile quand on sait s'en servir) ou le uzi. Après un nombre incalculable de voitures défoncées, vous allez plonger dans l'eau avec le camion et vous retrouver sur un hors-bord. Mettez-vous sur la plage que vous voudrez, accostez, et rejoignez le point de navigation en évitant les patrouilles de police.

Mission 21 : Une autre piste.

Vous commencez par une poursuite en voiture, ne lâchez pas d'une semelle la voiture qui part. Après cette bonne poursuite, vous arriverez dans un grand bâtiment, et vous devez retrouver l'homme de la voiture. Tuez tous les hommes (attention ils sont très nombreux.) et rendez-vous au point de navigation pour retrouver l'homme. (Il se cache dans un petit passage assez bien gardé.)

Mission 22 : Ruelle.

Vous devez très vite poursuivre Bagman, cette poursuite est assez difficile, il ne faut pas faire d'erreur. En plein milieu de la ville dans une petite ruelle, vous allez tomber dans une embuscade, il y aura bien 8 hommes à gauche, à droite et sur la façade de l'immeuble. Tuez-les tous et entrez ensuite dans l'immeuble en fusillant tous ces bandits. Parcourez l'immeuble et prenez la voiture dans la cour, puis sortez de cette horreur. Rendez-vous au point de navigation en évitant les patrouilles ennemies et rentrez dans l'immeuble.

Mission 23 : La poursuite.

Vous voilà embarqué pour la pire poursuite du jeu. (La plus pénible surtout) en commençant, tournez de suite à gauche et poursuivez Calita. Essayez de rester le plus près d'elle sinon vous la perdez très vite de vue. Vous allez arriver face à un pont, et là, seule Calita sautera, ne tentez pas de faire demi-tour. Descendez de votre voiture, allez à droite et descendez vers les docks, prenez un bateau et allez vers Calita. (Là, il y a un petit point de sauvegarde qui vous permettra de repartir dans le garage.) Elle va encore s'enfuir avec une moto cette fois-ci, prenez en une et essayez de lui rentrer dedans (si vous allez assez vite, vous pourrez l'arrêter dans la première porte qu'elle prend.)

Mission 24 : Camion piégé.

Vous commencez dans une voiture et vous devez éliminer un camion plein de bombes. Essayez de tirer sur les barils quand vous le pourrez ou le mieux est de coller l'avant de la voiture sur l'arrière du camion et de décharger tout votre chargeur. (A cette distance, les barils vous passent au-dessus.) Le camion n'est pas très résistant ça ira assez vite.

Mission 25 : Poursuivez le train.

Vous commencez cette fois par une course poursuite avec un train, quand vous êtes derrière, évitez les tirs et

placez-vous à gauche. (Le côté de droite vous fera toujours perdre.) Au moment où vous serez à son côté, roulez près de lui car plus loin, il y aura des murs qui vous bloqueront si vous êtes trop à gauche. Une fois que vous avez passé un mur très proche du train, dépassez le train et continuez la course jusqu'à être arrivé sur le pont. (Le but est d'arriver avant le train sur le pont.) Vous arrivez dans la dernière ligne droite, tuez tous les hommes passant, le M-16 est très utile, prenez les médecines qui se cachent souvent derrière les voitures. Faites attention aux deux flics, vous devez les protéger. Attention juste un peu avant le barrage, quand votre mission passe à « tuez Jéricho », une dizaine d'hommes vont sortir par la droite. Défoncez tout ce qui passe, allez dans cette allée, tuez tous les hommes et derrière les poubelles se trouve Jéricho. Essayez de vous planquer, ses coups font très mal. Déchargez tous les chargeurs M-16 qui faut pour l'abattre et ce jeu est fini.

AVOIR UNE REMORQUE

Dès que vous commencez une partie en mode "conduite libre" avec un camion, regardez derrière vous pour apercevoir une remorque. Mettez-vous de façon à l'accrocher à votre véhicule et vous pourrez rouler avec.

VÉHICULES D'ISTANBUL

Véhicule A
La speedster se trouve dans un des hangar à trains derrière un container rose au sud-ouest de la carte.

Vehicule B
La racer GT se trouve dans un container rouge placé devant le grand trou qui se trouve dans la partie nord de la ville dans le sable.

Vehicule C
La roadster se trouve dans un garage avec un mur rouge au nord de la carte.

CIRCUIT DE KARTING

Au Sud-Ouest de Miami, dans le quartier de Coral Gables, allez vers le palace en forme d'église qui se trouve complètement au Sud-Ouest du quartier. Prenez à droite vers le parking et continuez tout droit vers les buissons. Tourner à gauche en direction du tunnel. Une fois parvenur au niveau de la cour, allez ouvrir le portail en montant l'escalier et tuez Tommy Vermiceli. Dans la deuxième cour, prenez à gauche pour découvrir un karting dans les stands.

ECHAPPER À LA POLICE

Lorsque vous êtes poursuivis par la police, prenez une grande route comme le freeway. Accélérez à fond et quand vous êtes à la vitesse maximum faites un demi-tour brusque et repartez dans l'autre sens. Le temps que les policiers fassent demi-tour, vous serrez loin d'eux et vous pourrez rejoindre une planque pour ne plus avoir de crminalité.

Driven

© Bam! / Crawfish Interactive

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures

Haut, Bas, Dorite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas.

Tous les circuits

Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut.

Mode Story

Bas, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche.

Championnats Arcade

Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche.

Championnats multi-joueurs

Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Droite.

Driver : Parallel Lines

© Atari / Reflections 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu de triche.

CARSHOW	Tous les véhicules
GUNRANGE	Toutes les armes
GUNBELT	Munitions infinies
ZOOMZOOM	Nitro infinie
IRONMAN	Invincibilité
ROLLBAR	Voitures indestructibles
KEYSTONE	Flics plus faibles
TOOLEDUP	Améliorations gratuites

BONUS

Plus d'énergie	Trouver 10 étoiles
Plus de nitro	Trouver 20 étoiles
Deux fois plus de munitions	Trouver 30 étoiles
Double durabilité	Trouver 40 étoiles
Améliorations gratuites	Trouver 50 étoiles
Hot Rod	Trouver 100 étoiles

TOUS LES GP RACERS

Hot Rod	Terminez 1er sur Driver GP Long Island (2006)
Raven	Terminez 1er sur Driver GP Long Island (1978)
San Marino Spyder	Terminez 1er sur Driver GP Manhattan Race (1978)
Torrex	Terminez 1er sur Driver GP Manhattan Race (2006)

ARSENAL COMPLET

Aust PUP	Terminer la mission "Gauntlet"
Blaine	Terminer la mission "Home Wrecker"
F70	Terminer la mission "Tailgate"
Gangster	Terminer la mission "Tailgate"
L15	Terminer la mission "Jail Break"
Lance-grenades	Terminer la mission "Kidnap"

RPG	Terminer la mission "Shell Shock"
Service 9	Terminer la mission "Last Chance"
SF10	Terminer la mission "Guardian Angel"

2006 ERA

Terminez la mission "Rançon" en 1978.

RÉCOMPENSES DU KILOMÉTRAGE

Mode Bodysnatcher

Dépassez 666 miles sur le compteur kilométrique.

Night Night

Dépassez 700 miles sur le compteur kilométrique.

Shortest Day

Dépassez 800 miles sur le compteur kilométrique.

Far Out

Dépassez 900 miles sur le compteur kilométrique.

Dungeons & Dragons Heroes

© Atari / Hunt Valley Development Studio 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant la partie, faites L + Y + A pour faire apparaitre l'écran d'entrée des triches. Entrez ensuite un des codes suivants. Pour les triches vous donnant de nouveaux objets, appuyez plusieurs fois sur Accept pour en obtenir encore plus.

`Credits`	Credits
`UNBUFF`	Désactiver les triches
`PELOR`	Invincibilité
`MPS LABS`	Difficulté cauchemardesque
`OBADHAI`	MW illimités

Dynasty Warriors 3

© THQ / Koei 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES GÉNÉRAUX SHU

Sur le menu principal, appuyez sur Blanc, Noir, X, Y, Blanc, R, L, Noir.

OPTION "OPENING EDIT"

Sur le menu principal, appuyez sur X, Noir, Y, Blanc, L, R, Blanc, Blanc.

TEST BGM

Sur le menu principal, appuyez sur L, Blanc, Y, R, Blanc, Noir, X, Y.

RÉINITIALISER LE JEU

Appuyez sur Start et Select en plein jeu pour revenir à l'écran principal.

NOUVEAUX COSTUMES

Lorsque vous choisissez un personnage, appuyez sur A et X pour modifier sa tenue.

NOUVELLES CINÉMATIQUES

Placez-vous sur l'option Replay des options "Opening Edit". Maintenez L + R et appuyez sur A. Vous verrez alors l'armée grise se mettre à danser. Vous pouvez aussi maintenir Blanc et Noir et appuyez sur A. Vous verrez et entendrez ainsi Zhu Rong chanter.

JEU TRÈS DIFFICILE

Si vous parvenez à terminer le dernier niveau du mode Musou en difficulté "hard", alors l'option "Very Hard" deviendra disponible.

FLÈCHES PLUS PUISSANTES

Pour tirer des flèches plus puissantes, maintenez R et appuyez sur Y.

Dynasty Warriors 4

© THQ / Koei 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC YUAN SHAO

Terminez le Musou Wei avec n'importe quel personnage pour débloquer Yuan Shao.

JOUER AVEC LU BU

Pour jouer avec Lu Bu, finissez le mode Musou avec n'importe quel personnage.

JOUER AVEC MENG HUO ET ZHU RONG

Pour jouer avec Meng Huo et Zhu Rong, battez Meng Huo sept fois, ou combattez Zhu Rong en duel.

JOUER AVEC DONG ZHUO

Pour Jouer avec Dong Zhuo, terminez le mode Musou avec Lu Bu ou Diao Chan.

OBTENIR L'ÉCLAIR DE FEU

Lors de la Bataille de Xia Pi avec les troupes de Lu Bu :
1) Ne tuez aucun généraux ou officiers,
2) Attendez que Guan Yu rencontre Eclair de Feu (cinématique),
3) Tuez Guan Yu et l'objet apparaîtra (un message signale l'emplacement de la caisse rouge).

OBTENIR LA SELLE D'OMBRE

Pour obtenir la Selle d'Ombre (qui permet de ne pas tomber d'un cheval quand un ennemi vous frappe), suivez cette méthode lorsque vous êtes à la porte de Tong avec les troupes de Liu Bei :
1) Tuez les 4 généraux en bas à droite de la carte.
2) Prenez un cheval, allez en haut à droite de la carte et tuez Xu Zhu.
3) Allez en haut à gauche, tuez Xu Huang et son officier.

4) Tuez vous-même les sous-officiers de Cao Cao (vous et pas vos gardes du corps).
5) Allez en bas à droite de la carte et balladez-vous sur cette partie de la carte jusqu'à ce qu'une cinématique apparaisse.
6) Un message indique l'emplacement de la selle (caisse rouge).

BATAILLE DE RU NAN AVEC LES SHU

Avec le peuple Shu en mode Musou, finissez le premier acte normalement. A l'acte 2, choisissez la porte de Hu Lao en premier et surtout, ne tuez pas Lu Bu. Foncez plutôt tuer Dong Zhuo avant qu'il ne s'échappe. La prochaine bataille sera celle de Ru Nan.

DÉBLOQUER DA QIAO ET XIAO QIAO

En mode Musou, commencez avec n'importe quel perso et choisissez "La Forteresse des Turban Jaunes", finir le stage et choisissez "la Rebellion des Turban Jaunes", tuez Zhang Jiao et dans le stage suivant, protégez les 2 Qiao et finissez le stage.

ARME DE LU BU NIVEAU 10

Dans la mission "La Révolte de Lu Bu" (mode libre ou Musou/difficile), ne pas prendre de garde du corps puis :
1) Tuez tout le monde (officiers, généraux, Passes, embuscades, troupes...). Il ne faut pas qu'un allié ou qu'un garde du corps tue 1 seul soldat (sinon, pas d'arme).
2) Laissez Dong Zhuo vivre pendant quelques minutes après l'avoir rencontré et l'arme la plus puissante du jeu sera en votre possession : un message le signalera : s'il n'apparaît pas, soit vous avez fait une erreur, soit vous n'avez pas été assez vite. Une seule solution : recommencer !

OBTENIR LA SELLE D'ÉLÉPHANT

Lancez-vous dans la campagne de Nanman et dérobez un éléphant à un allié. Pour cela, vous pouvez utiliser les bombes de Han-Gai. Ensuite, pénétrez dans le camp ennemi et vous verrez un nouvel objet apparaître dans votre camp.

Dynasty Warriors 5

© Koei 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES PERSONNAGES

ShuHan

Guan Ping	finir le mode Musou de Guan Yu
Guan Yu	accessible dès le début
Huang Zhong	accessible dès le début
Jiang Wei	finir 2 modes Musou du Shu
Liu Bei	finir 4 modes Musou du Shu
Ma Chao	accessible dès le début
Pang Tong	finir 3 modes Musou du Shu
Wei Yan	finir le mode Musou de Huang Zhong
Xing Cai	accessible dès le début
Yue Ying	débloquez le mode Musou de Zhugue Liang
Zhang Fei	accessible dès le début
Zhao Yun	accessible dès le début
Zhuge Liang	finir un mode Musou du Shu

Wei

Cao Cao	finir 4 mode Musou du Wei
Cao Pi	accessible dès le début
Cao Ren Zixiao	finir le mode Musou de Cao Pi
Dian Wei	accessible dès le début
Pang De	finir le mode Musou de Ma Chao
Sima Yi	finir 1 mode Musou des Wei
Xiahou Dun	accessible dès le début
Xiahou Yuan	finir le mode Musou de Xiahou Dun
Xu Chu	accessible dès le début
Xu Huang	finir 3 mode Musou des Wei
Zhang He	finir 2 mode Musou
Zhang Liao	accessible dès le début
Zhen Ji	accessible dès le début

Wu

Da Qiao	finir le mode Musou de Sun Ce
Gan Ning	finir le mode Musou de Ling Tong
Huang Gai	finir 2 modes Musou du Wu
Ling Tong	accessible dès le début
Lu Meng	finir 2 modes Musou du Wu
Lu Xun	accessible dès le début
Sun Ce	finir le mode Musou de Sun Quan
Sun Jian	finir 4 mode Musou du Wu
Sun Quan	accessible dès le début
Sun Shang Xiang	accessible dès le début

Taishi Ci	accessible dès le début
Xiao Qiao	finir le mode Musou de Zhou Yu
Zhou Tai	finir 1 mode Musou du Wu
Zhou Yu	accessible dès le début

Autres

Diao Chan	finir le mode Musou de Lu Bu
Dong Zhuo	finir le mode Musou de Diao Chan
Lu Bu	finir un mode Musou d´un personnage Wei, d´un Shu et d´un Wu
Meng Huo	finir les modes Musou de Zhugue Liang et Lu Xun
Yuan Shao	finir le mode Musou de Cao Cao
Zhang Jiao	finir le mode Musou de Sun Jian, Liu Bei et Cao Cao
Zhu Rong	finir le mode Musou de Meng Huo
Zuo Ci Yuanfang	débloquer tous les personnages

LES OBJETS RARES

Les selles

Selle d'éléphant
Bataille : Bataille de Nan Zhong, forces du Nanman
Objectif : Ne laissez pas l'ennemi entrer dans le camp principal. Sauvez Wu Tugu, King Duosi et King Mulu

Selle d'hexagone
Bataille : Bataille de Cheng Du, forces de Liu Bei
Objectif : Battez Zhang Ren en moins d'une minute quand il apparait avec des troupes embusquées

Selle d'éclair de feu
Bataille : Bataille de Chang Shan, forces de Yuan Shao
Objectif : Après avoir tué Liu Bei, Guan Yu ou Zhang Fei, battez les 2 autres en moins d'une minute

Selle d'ombre
Bataille : Bataille de la Province Liang, forces alliées
Objectif : Battez Zhang Ji et Hu Zhen en moins de 45 secondes quand ils apparaisent

Selle d'orage
Bataille : Bataille de Guan Du, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Yan Liang et Wen Chou en 5 minutes dès le début du stage

Les Orbes (mode difficile uniquement)

Orbe de feu
Bataille : Porte de Si Shui, forces alliées
Objectif : Tuez 200 ennemis en moins de 2 minutes.

Orbe de glace
Bataille : Bataille de Guan Du, forces de Yuan Shao
Objectif : Battez Cao Pi en 4 minutes après le début du stage

Orbe de lumière

Bataille : Plaines de Wu Zhang, forces Shu
Objectif : Battez Cao Ren, Zhen Ji et Xu Zhu en moin de 5 minutes après le début du stage

Orbe d'ombre
Bataille : Plaines de Wu Zhang, forces Wei
Objectif : Battez Jiang Wei pendant que Zhuge Liang est encore en vie

Autres

Armure de bras
Bataille : Bataille de Si Shui, forces de Dong Zhuo
Objectif : Battez Sun Jian avant que Cao Cao n'arrive avec les renforts

L'art de la guerre
Bataille : Bataille de Chi Bi, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Zhuge Liang une fois que ses unités commencent à battre en retraite

Le manuel des gardes du corps
Bataille : Fuite de Guan Yu, forces de Guan Yu
Objectif : Battez Zhang Liao et Xu Huang

Les troupes du démon
Bataille : Bataille de Xi Liang, forces des turbans Jaunes
Objectif : Battez Ma Chao en 3 minutes après son apparition

Flèches de feu
Bataille : Bataille de la Province Ji, forces de Yuan Shao
Objectif : Après avoir tué Zhang Liao et Zhang Bao, allez tuer Pei Yuan Shao

Armure Musou
Bataille : Invasion de Nan Zhong, forces du Nanman
Objectif : Tuez un groupe de 5, puis tuez en un autre sur le côté gauche

L'oreille du serpent
Bataille : Bataille de He Fei, forces Wu
Objectif : Battez Xu Huang et Xiahou Dun en moins d'une minute

Le guide de survie
Bataille : Porte de Hu Lao, forces de Dong Zhuo
Objectif : Battez Cao Cao, Sun Jian, Liu Bei et Gongzun Zan

Le collier du tigre
Bataille : La lutte pour Nan Zhong, forces de Meng Huo
Objectif : Tuez 3 unités portant les maîtres d'animaux en moins d'une minute.

Remède tribal
Bataille : Bataille de He Fei, forces de Cao Cao
Objectif : Battez Jiang Qin, Pan Zhong, Sun Shao puis détruisez les béliers

La voie du Musou
Bataille : Bataille du Mont Ding jun, forces Shu
Objectif : Battez Xiahou Yuan avant que Cao Cao n'arrive.

Parchemin du vent
Bataille : Bataille de He Fei, forces Wu

Objectif : Battez Cao Ren en moins de 5 minutes.

Armure Musou
Bataille : conquête de Nan Zhong, forces du Nanman
Il faut detruire tout les "tanks" en bois à tête de tigre en moins de 5 minutes (ils sont au nord).

Parchemin vert
Bataille : Jie Ting, forces du Shu
Tuez Cao Hong, Zhen Ji, Wang Lang puis attendre que Xu Zhu apparaisse et tuez Cao Zhen, Xu Zhu et Sima Yi (dans l'ordre).

EMPLACEMENT DES ITEMS

Cache = objet + arme

180 AD - Bataille de Xi Liang

Cache : Au sud-est de la base centrale
Cache : Au nord de la base au nord-ouest
Cache(x2) : Au nord de la base au nord-est
Vin Musou : Coin nord-est de la carte
Dim Sum : Battre Zhang Liang

180 AD - Bataille de la province Ji

Cache : Au sud de l'autel
Cache : Au centre de la carte, base ouest. Allez au sud-est
Cache : Au centre de la carte, base est. Allez au sud-ouest
Cache : Coin sud-est de la carte
Arme : Au nord de la carte, à l'est de la base
Vin Musou : A l'est de l'autel
Dim Sum : Battre Zhang Bao (côté Yuan Shao) ou Yuan Xi (côté Turbans Jaunes)

181 AD - Bataille de la province Liang

Cache : Au sud-est du fort de Ma Teng
Cache : Entré nord du fort de Dong Zhuo
Arme : Au nord-ouest de la base centrale
Objet : Au nord-ouest du fort de Dong Zhuo
Vin Musou : Au sud-ouest de la base nord-est
Dim Sum : Battre Hua Xiong (côté forces alliées) ou Pang De (côté Dong Zhuo)

182 AD - Lutte pour Nan Zhong

Cache : Au nord de la base est
Cache : Tout au nord de la carte, à l'est de la porte centrale
Cache : Au sud de la base centrale
Cache : Au sud-ouest de la base centrale
Vin Musou : Coin nord-ouest de la carte
Dim Sum : Battre Yong Kai

183 AD - Bataille de Nan Zhong

Cache : Au sud-est de la base nord-est
Cache : Au nord-est de la base ouest
Cache : A l'est de la base sud
Cache : A l'est de la base sud-ouest
Arme : Route sud-est de la mare empoisonnée, vers la droite
Vin Musou : A l'est de la base sud-ouest
Dim Sum : Battre Bo Zhang (côté Nanman) ou Ahui Nan (côté Turbans Jaunes)

184 AD - La révolte des Turbans Jaunes

Cache : Au sud-est de l'autel à Zhang Bao
Cache : A l'ouest du fort de Zhang Jiao
Cache : Au sud-ouest de l'auter de Zhang Liang
Objet : Au sud-ouest de la base sud-est
Vin Musou : Partie nord de la carte, dans l'impasse circulaire montante (point de départ de Zhang Man Cheng)
Dim Sum : Battre Zhang Liang (côté forces alliées)

191 AD - Bataille de la porte de Si Shui

Cache : Au nord de la base centrale
Cache : A l'ouest de la base au nord
Cache : A l'est de la porte de Si Shui
Vin Musou : Au nord de la carte, pres de la porte est
Dim Sum : Battre Niu Fu (côté forces alliées) ou Yuan Shu (côté Dong Zhuo)

191 AD - Bataille de la porte de Hu Lao

Cache : Au nord de la base au nord du centre de la carte
Cache : Au nord-east de la base à l'ouest du centre de la carte
Vin Musou : Au nord de la carte, au sud-est de la base
Dim Sum : Battre Fan Chou (côté forces alliées) ou Jian Yong (côté Dong Zhuo)

192 AD - Bataille de Chang Shan

Cache : A l'ouest de la base est
Cache : Au sud-ouest de la base ouest
Cache : Au sud-east de la base west au centre de la carte
Vin Musou : Au sud-ouest de la carte, point de départ de Lu Bu et Diao Chan
Dim Sum : Battre Yu Du

192 AD - Bataille de la province Jing

Cache : A l'est de la base centrale
Cache : Près de la porte de renfort du château
Cache : Au sud de la base est
Objet : Au nord-ouest de la carte, le long de la porte du château (externe)
Objet : Au nord-est de la carte, le long de la porte du château (externe)
Arme : Le long de la porte sud du château
Vin Musou : A l'ouest de la base centrale
Dim Sum : Battre Huang Zhu

197 AD - Bataille du territoire Wu

Cache : A l'ouest de la base nord
Cache : Au nord-est de la base centrale

Cache : A l'est de la base ouest
Cache : A l'ouest de la base sud
Objet : Au sud-ouest de la carte
Vin Musou : Au sud-ouest de la base ouest
Dim Sum : Battre Yu Mi (forces Wu) ou Sun Quan (forces alliées)

197 AD - Bataille du château de Wan

Cache : Au nord-est de la carte
Cache : Au sud-est de la carte
Cache : Au nord-ouest de la carte
Vin Musou : Au nord-est de la carte
Dim Sum : Battre Zhang Xiu

198 AD - Bataille de Xia Pi

Cache : Au sud de la base ouest au centre de la carte
Cache : A l'est du pont sud
Objet : A l'ouest de la base nord-est
Vin Musou : A l'est de la base sud-ouest
Dim Sum : Battre Zhang Liao (forces Wei) ou Xiahou Yuan (forces de Lu Bu)

200 AD - Bataille de Guan Du

Arme : Au sud de la base ouest du centre de la carte
Arme : A l'ouest du campement de Wu Chao
Objet : A l'est du campement de Wu Chao
Vin Musou : Juste à l'est de la tente dans le campement de Wu Chao, juste derriere Chunyu Qiong
Dim Sum : Battre Liu Yan (côté Yuan Shao) ou Chunyu Qiong (côté Wei)

200 AD - La fuite de Guan Yu

Cache : Devant la premiere porte
Cache : Devant la seconde porte
Cache : Devant la troisieme porte
Cache : Devant la quatireme porte
Objet : Devant la cinquieme porte
Vin Musou : Devant la troisieme porte
Dim Sum : Battre Zhou Cang (forces Wei) ou Xiahou Dun (forces Shu)

200 AD - Les épreuves de Sun Ce

Cache : Au nord-est de la carte.
Objet : Au centre de la carte, à l'ouest de la maison
Arme : Au centre de la carte, à l'est de la maison
Vin Musou : Au nord de la porte est

208 AD - Bataille de Xia Kou

Cache : Au sud de la base au centre de la carte
Cache : Au sud-ouest de la base sud-ouest
Cache : Au nod-ouest de la base centrale
Objet : A l'ouest de la base centrale
Objet : Au sud-est de la base nord-ouest
Arme : A l'est du fort de Huang Zu

Vin Musou : A l'est de la carte, pres de la porte centrale
Dim Sum : Battre Gan Ning (forces Wu) ou Ling Tong (forces de Huang Zu)

208 AD - Bataille de Chang Ban

Cache : A l'est de la base centrale
Cache : A l'ouest de la base sud
Cache : A l'est de la base sud-ouest au centre de la carte
Objet : Au nord-ouest de la base sud-est
Vin Musou : A l'extreme sud-est de la carte
Dim Sum : Battre Guan Yu (forces Wei) ou Yu Jin (forces Shu)

208 AD - Bataille de Chi Bi

Cache : A l'est de l'autel de Zhuge Liang
Cache(x2) : Au sud des bateaux du Wei, à l'ouest de la carte, sur la terre
Vin Musou : A l'est de la carte sur l'un des trois gros bâteaux de Cao Cao
Dim Sum : Battre Dong Xi (forces Wei) ou Cai Mao (forces alliées)

208 AD - La fuite de Chi Bi

Cache : A l'ouest de la carte, pres de la porte nord
Cache : Au nord de la carte, vers la porte ouest
Cache : Au centre de la carte, au sud-ouest du lake, dans l'impasse au sud du pont
Objet : A l'est de la carte, pres de la porte nord
Vin Musou : Au centre de la carte, au sud-ouest du lake, dans l'impasse au sud du pont
Dim Sum : Battre Sun Quan (forces Wei) ou Xiahou Dun (forces alliées)

211 AD - Bataille de la porte de Tong

Cache : Au nord-est de la base sud-est
Cache : Au sud-est de la base tout à l'est
Cache : Le long de la porte de Tong
Cache : Au nord de la porte de Tong est, à l'extérieur
Objet : Au sud-ouest de la base tout à l'est
Vin Musou : Entre la base d'attaque au sud est la porte sud, près du point de départ de Cao Hong
Dim Sum : Battre Xu Zhu (forces alliées) ou Ma Dai (forces Wei)

214 AD - Bataille de Cheng Du

Cache : A l'est du château dud
Cache : A l'extérieur du château de Cheng Du, vers la porte ouest
Objet : Coin sud-ouest du château sud
Vin Musou : Dans la partie ouest du château ouest
Dim Sum : Battre Meng Da

215 AD - Bataille de He Fei

Cache : Partie ouest de la carte, vers la base centrale, allez au sud de la porte
Cache : Entre les deux bases pres de Pang De
Cache : Au sud-est de la base pres de Pang De
Cache : Au sud-ouest base la base centrale au nord de la carte
Dim Sum : Battre Sun Shao (forces Wei) ou Cao Hong (forces Wu)

215 AD - L'invasion de Nan Zhong

Cache : Au sud-ouest de la carte, pres de la base nord
Cache : Au sud-ouest de la carte, pres de la base est
Cache : Partie est de la riviere, là où arrivent les renforts du Wu
Cache : Nord de la base centrale
Objet : A l'ouest de la base dans le camp de Meng Huo
Vin Musou : A la porte ouest de la base centrale
Dim Sum : Battre Zhu Rong (forces Wu) ou Zhu Ran (forces Nanman)

219 AD - Bataille du Mt. Ding Jun

Cache : Au sud de la base centrale
Cache : Au nord-est de la base centrale
Arme : Au nord-ouest de la base sud
Vin Musou : A l'est de la base centrale
Dim Sum : Battre Huang Zhong (forces Wei) ou Xiahou De (forces Shu)

219 AD - Bataille du château de Fan

Cache : A l'ouest de la base au nord
Objet : A l'ouest de la base ouest au centre de la carte
Objet : Au nord de la base est au centre de la carte
Arme : A l'est avant le pont menant au château de Fan
Vin Musou : Dans le château de Fan, au nord-est
Dim Sum : Battre Guan Xing (forces Wu), Guan Ping (forces Wei), ou Pang De (forces Shu)

222 AD - Bataille de Yi Ling

Cache : A l'extérieur du coin nord-est du camp Shu originel (point de
départ de Liu Bei)
Cache : Au nord de la base centrale (celle attaquées par Zhu Ran)
Objet : Au nord du champ Shu originel
Vin Musou : Dans le coin sud-ouest du Labyrinthe des Sentinelles de Pierre
Dim Sum : Battre Zhuge Liang (forces Wu) ou Gan Ning (forces Shu)

225 AD - La conquête de Nan Zhong

Cache : Au nord-ouest de la base est au centre de la carte
Cache : Au nord de la base ouest au centre de la carte
Cache : A l'est de la base ouest au nord de la carte
Objet : Dans l'entrée au sud de la route principale du raccourci au nord-est
Arme : Dans le raccourci au sud, point de départ de Zhu Rong (côté Nanman)
Vin Musou : A l'est de la carte, pres de la porte dans l'impasse ou démarre Wu Tugu
Dim Sum : Battre Wu Tugu (forces Shu) ou Wei Yan (forces Nanman)

227 AD - Bataille de Tian Shui

Cache : Au sud-est de la base nord
Cache : Au nord de la base ouest
Objet : A l'extérieur de la porte sud du fort sud-est
Objet : A l'extérieur de la porte nord du fort sud-ouest
Arme : A l'extérieur de la porte sud du fort sud-ouest
Vin Musou : Dans le coin sud-est du fort sud-ouest
Dim Sum : Battre Zhao Yun (forces Wei) ou Liang Xu (forces Shu)

228 AD - Bataille de Jie Ting

Cache : Dans la partie est du camp de Ma Su
Cache : A l'ouest de la base a l'extrême sud-est
Cache : Au centre de la carte, au nord-ouest de la "figure 8"
Objet : A l'ouest de la carte, porte du centre
Vin Musou : Au centre de la carte, au nord-ouest de la "figure 8"
Dim Sum : Battre Wang Ping (forces Wei) ou Cao Zhen (forces Shu)

229 AD - Bataille de Chen Cang

Cache : A l'ouest de la base centrale au sud de la carte
Cache : A l'extérieur de l'entrée ouest du château
Cache : Au nord-ouest de la base à l'extrême sud-ouest
Cache : Dans le coin nord-east de la carte
Objet : Dans le coin nord-ouest de la partie est du château
Vin Musou : Dans le coin sud-est du château, sur les remparts
Dim Sum : Battre Cao Ren (forces Shu) ou Jiang Wei (forces Wei)

234 AD - Bataille du château de He Fei

Cache : Au sud-ouest de la deuxieme porte du château, pres de Xu Zhu
Arme : Au sud-est de la carte.
Vin Musou : Dans le coin sud-ouest de la carte, à côté de la porte
Dim Sum : Battre Taishi Ci (forces Wei) ou Sun Li (forces Wu)

234 AD - Bataille du château de Bai Di

Cache : Au nord-est de la base sud au centre de la carte, pres de la porte, sur la route qui mène à Xing Cai
Objet : A l'ouest de la base au nord-est
Arme : Au sud-est de la base au sud-est, entre 2 arbres.
Arme : Au nord de la base nord-est
Vin Musou : Là où apparait la milice de paysans, pres des maisons et du point de départ de Jiang Qin.
Dim Sum : Battre Jian Yong (forces Wu) ou Huang Gai (forces Shu)

234 AD - Bataille des plaines de Wu Zhang

Cache : Au nord-est de la base au nord-ouest de la riviere
Cache : Au nord-est de la base au nord-est de la riviere
Vin Musou : Au nord de la riviere, à l'est des balistes
Dim Sum : Battre Wei Yan (forces Wei) ou Xu Zhu (forces Shu)

Eggo Mania

© Kemco / HotGen Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Angelica

Obtenez plus de 1 Million de points en mode solo.

Sir Eggolot

Terminez le mode "Bombe" sous une difficulté moyenne.

Poncho

Terminez le mode "Bombe" en dificile.

Spook

Terminez le mode "Egg Mania" en difficulté moyenne.

Yolkohama

Terminez le mode "Egg Mania" en difficile.

NIVEAU EGGOPOLIS

Terminez le mode Egg Mania en difficile.

Enclave

© Swing! Entertainement / Starbreeze Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GOD MODE ET COMPLETE MISSION

Pour débloquer les options God Mode et complete Mission, mettez le jeu en pause et faites :
X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y,Y

DARK CAMPAINS

A l'écran de séléction de l'épisode, avant de lancer une nouvelle partie faites **X, Y, Y, X, X, Y, X, Y**

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Jouer avec le Golem

Achevez la Campagne de la Lumière pour débloquer le Golem.

Jouer avec Fetica

Recoltez tout l'or de la Campagne des Ténèbres pour débloquer Fetica.

Jouer avec le Gnome

Achevez la Campagne des Tenèbres pour débloquer le Gnome.

Jouez avec le droïde de combat

Récupérez les 13000 pièces de la Campagne de la Lumière pour débloquer le droïde de combat (la version lumineuse de Fetica).

Enter the Matrix

© Infogrames / Shiny Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans la section Hacking, entrez "Cheat" suivi de l'un des codes suivants.

`0034AFFF`	Puissance de feu maximale
`13D2C77F`	Niveau bonus
`1DDF2556`	Munitions illimitées
`312MF451`	Taxi
`4516DF45`	Les ennemis sont sourds
`69E5D9E4`	Focus illimité
`7867F443`	Logos plus rapides
`7F4DF451`	Santé illimitée
`BB013FFF`	Gravité lunaire
`D5C55D1E`	Combats multijoueurs
`FF00001A`	Mode turbo
`FFF0020A`	Remplir le focus
`FFFFFFF1`	Les ennemis sont aveugles
`21648752`	Voiture plus rapide

COMMANDES DE LA MATRICE

Dans la section Hacking, accèdez au lecteur B: et entrez 10011 en guise de code pour entrer dans le repertoire B:tools. Vous avez alors accès au commandes listées ci-dessous. Certaines de ces commandes sortent droit du DOS

`BEEP #`	Emet un bip, # étant un nombre de 4 chiffres
`CLS`	Vider l'écran
`CRACK #`	Casser le code #
`DIAL`	Pour composer un numéro de téléphone
`DIR #`	Liste des fichiers et repertoire (# tant un emplacement)
`EJECT`	Ouvre le tiroir de votre lecteur CD
`EMP`	Essayer d'activer l'EMP du Logos
`HANDSHAKE`	Contacter un vaisseau
`HELP #`	Obtenir de l'aide sur une commande (# étant le nom de commande)
`MAIL`	Accèder à votre boite mail
`PLAY`	Lire une vidéo (*.fmv)
`READ`	Lire un fichier texte (*.txt)
`READBIO #`	Lire votre biographie, # étant un nom de fichier.
`REBOOT`	Relance le programme de piratage
`ROOTSEARCH`	Pour obtenir le code de votre boite mail
`TRACEKILL`	Effacer les traces
`VIBRATION #`	Fait vibrer le pad (s'il est équipé d'un moteur), # étant compris entre 1 et 100
`VIEW`	Lire une image (*.img)
`VIRTUAL`	Suivi du code FROZENFISH, vous donne accès aux autres lecteurs (v:, b:)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

-Conseil combats : L'art du combat ne se résume pas à coups de poing, coups de pied. Pour être sûr d'utiliser l'intégral des possibilités d'attaque des deux personnages, pensez à bien prendre en compte les différentes informations disponibles dans le menu pause (celles-ci vous seront distribuées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu). Aussi, pensez à enclencher le mode ralenti lors des duels. Vous remarquerez alors que vos adversaires ont moins de répondant et que vous subissez moins de dommages. L'utilisation des structures alentour sera elle aussi possible et les combats n'en deviendront que plus spectaculaires et plaisants.
-Conseil sauts : Apprenez très tôt à maîtriser les sauts car ceux-ci deviendront véritablement vitaux à un certain niveau de l'aventure. Je ne parle pas bien évidemment des simples sauts, mais de ceux orchestrés sous le mode concentration, beaucoup plus acrobatiques. Ainsi, vous gagnerez par exemple en précision mais aussi en longueur lors des phases plates-formes, en atterrissant sur les structures au poil près, aussi éloignées soient-elles.
-Conseil esquives : Enfin, lors des séquences de tir, les sauts effectués sous le mode concentration constituent un excellent moyen d'esquiver les balles de vos adversaires. Testez donc les différentes figures en orientant le stick directionnel vers les quatre axes, courez sur les murs où faites des roues grâce à la touche action (bouton servant à ouvrir les portes)

Enter the Matrix vous propose d'incarner deux personnages au choix : Ghost ou Niobe. Suivant le protagoniste que vous choisirez, l'histoire et les niveaux varieront sensiblement au cours de l'aventure. En bref, pour finir le soft à 100%, il vous faut vous taper l'épisode avec les deux. Vous débloquerez ainsi quelques bonus (voir piratage plus bas) mais profiterez également du jeu dans son intégralité. Même si certains niveaux sont identiques pour les deux individus, d'autres sont attitrés uniquement à l'un d'eux. Tout cela est détaillé à l'intérieur de la soluce qui suit. En bref, Ghost ou Niobe, nous allons vous guider pas à pas !

LA POSTE

Premier chapitre du jeu, vous ne devriez pas rencontrer d'énormes difficultés pour le boucler. Mais méfiez-vous tout de même, ne tombez pas dans la facilité et servez-vous des niveaux initiaux pour vous familiariser avec les principes de base du soft. Ne serait-ce que pour la suite… En bref la zone « la poste » c'est simple, c'est marrant, mais on a quand même tout à y gagner ! Alors restez attentif ! s'iouplaît… :)

Heure de fermeture
Ghost : Prenez à droite et suivez le cheminement des couloirs du bureau de poste. On vous indique alors par téléphone que vous devez vous rendre au deuxième étage. Faites demi-tour et revenez dans le premier grand hall. Tracez tout droit jusqu'à l'ascenseur et tentez de l'emprunter. Deux gardes de la sécurité tenteront à ce moment de vous neutraliser. Mettez les K.O. (voir conseil baston) et passez par l'issue d'où les deux précédents compères avaient surgi. Suivez la flèche verte jusqu'à arriver à un nouveau bureau puis contournez le bloc de béton pour trouver un petit bureau. N'y pénétrez pas mais poursuivez jusqu'à la prochaine porte du couloir. Entrez et poursuivez en montant les escaliers.
Niobe : Après la tentative d'emprunt de l'ascenseur, prenez la porte de gauche. Si celle-ci ne s'ouvre pas de suite, bataillez un peu contre la sécurité pour ainsi la débloquer.

Dans les coulisses (niveau propre à Niobe)
Traversez les vestiaires puis partez vers la droite. Vous trouverez une porte, empruntez-la. Continuez tout droit et pivotez à droite au niveau de l'extincteur. Prenez la seconde porte au fond puis suivez les indications données par votre radar dans les dédales (la flèche s'agite rapidement, soyez vigilent !). A un certain moment, la flèche vous indiquera la direction vers une vitre. Brisez-la et passez dans la salle qui suit. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et ressortez. Faites ensuite marche-arrière tout en suivant de nouveau le système radar. Passez par les bureaux des employés et prenez la porte du fond qui vous mènera dans un long couloir. Empruntez alors celle de droite, tout au fond, puis suivez le chemin jonché de gardiens pour retrouver la sortie.

Epicentre
Descendez les quelques marches et débarrassez-vous du garde (profitez des premiers niveaux de jeu pour vous familiariser aux diverses techniques de combats). Avancez ensuite jusqu'aux grilles et escaladez-les. Traversez la salle de triage et tournez à gauche après les grilles. Empruntez le monte-charge et le niveau prendra fin.

Arrivée inattendue
Traversez l'entrepôt en vous débarrassant des nombreux gardes et policiers présents sur les lieux. L'occasion pour vous de vous familiariser avec tous les enchaînements que propose le soft et de faire le plein d'armes et de munitions du même coup (ramassez les armes en marchant tout simplement dessus). Après avoir éliminé un certain nombre de gars, du gaz toxique envahira les lieux (merci au flic qui a balancé la grenade !). Votre personnage grimpera alors se mettre à l'abri sur les étagères. Ne redescendez pas car le gaz, nuisible à votre santé, fera descendre lentement votre barre d'énergie. Si vous chutez, regrimpez immédiatement. Après la courte séquence, avancez un peu puis sautez sur les conduits apposés au mur en face grâce au mode ralenti. Suivez ensuite leur cheminement jusqu'à la baie vitrée puis laissez-vous chuter par celle-ci.

Redirigé
Niobe: Commencez par franchir l'entrée devant vous, puis fiez-vous à la flèche verte en haut de l'écran. Après la séquence vous montrant les coursiers en train de trier le courrier, foncez tout droit et escaladez les grilles. Slalomez ensuite entre les étagères de caisses et occupez-vous de tout le beau monde venu spécialement pour vous et vos beaux yeux (je parle pour le personnage Niobe plus spécialement). Passez sous la grille à moitié ouverte puis tournez à gauche près des machines et des policiers. Eliminez tout le beau monde puis passez par le conduit destiné au courrier.
Ghost : Au moment où vous passerez la grille à moitié ouverte, suivez à nouveau votre radar jusque dans les bureaux. Vous tomberez rapidement sur une porte. Prenez-la puis avancez jusqu'à la prochaine près de la petite rambarde de sécurité jaune. Traversez le petit entrepôt et vous déboucherez alors dans la salle des machines. Tournez à gauche pour ressortir et on vous indiquera qu'il vous faudra activer l'ascenseur de sortie. Revenez alors sur vos pas, et dans la même salle, vous ne pourrez manquer l'interrupteur clignotant.
Actionnez-le puis sortez.

Marche arrière (niveau propre à Ghost)
Ghost : Descendez les escaliers métalliques et mâtez le premier garde sans retenue. Empruntez la porte tout prêt puis partez directement à gauche afin d'atteindre le dernier couloir droit. Dirigez-vous ensuite à l'aide de votre radar tout en prenant garde aux nombreux hommes qui tenteront de mettre fin à votre vagabondage dans les locaux de la société postale. Vous déboucherez rapidement sur un grand grillage. Gravissez-le et prenez la première porte sur le mur de droite pour terminer la session.

Je l'ai !
Ghost : Avancez tout droit et prenez le cheminement des couloirs jaunes jusqu'à la salle principale (toute pleine de beaux piliers). Prenez ensuite direction sur votre droite jusqu'à l'ascenseur de service et tuez les deux gardes. Empruntez le monte-personne lorsque celui-ci daignera s'arrêter à votre étage puis filez directement à gauche une fois le nouvel étage gagné. Approchez des étagères afin de récupérer le fameux paquet, puis attendez la fin de la séquence, votre partenaire viendra alors vous filer un coup de main. S'en suivra alors un combat avec quelques forces armées. Prenez garde aux gaz toxiques et abattez les deux hommes près de l'ascenseur pour à nouveau l'utiliser. Gagnez le grand hall et tentez de sortir du bâtiment. Une alarme s'enclenchera alors et un rideau de fer s'abattra sur les issues vous empêchant ainsi toute retraite. Un grand nombre de policiers choisiront ce moment pour vous importuner et c'est à grand renfort de balles et de mode ralenti que vous devrez en venir à bout. Passez ensuite par la petite porte près de la réception et suivez votre bonne vieille flèche verte jusqu'à la sortie du niveau.
Niobe : Avec ce personnage, vous débutez directement à proximité des casiers contenant le paquet. Pour la suite, suivez les indications citées dans le paragraphe pour Ghost.

Diversion
Laissez-vous tomber de la passerelle puis passez à gauche du grillage à moitié arraché. Avancez ensuite parmi les décombres et les flammes (lorsque votre partenaire fait diversion il ne le fait pas à moitié) en vous fiant à la flèche vous indiquant le chemin. Pour ne pas vous perdre, suivez les couloirs submergés par les forces de police. Plus il y en aura sur votre passage et plus vous vous approcherez de la sortie. Au bout, ouvrez la porte et montez les escaliers jusqu'à la suivante pour finir.

Evasion
Passez la première porte à gauche et traversez la salle des machines. Vous êtes en terrain familier, évoluez jusqu'aux prochaines issues en évitant au mieux les forces de l'ordre et une séquence signera la fin du chapitre par son apparition.

CONDUITE EN VILLE

Un seul niveau pour ce chapitre qui malgré son manque de sessions nous change de la routine du soft. C'est en effet à l'intérieur d'un véhicule que vous évoluerez ici, et votre rôle à jouer variera suivant le personnage choisi en début de partie. Shoot ou conduite ? A vous de voir mais faire les deux, c'est encore mieux ! ;)

Sur les chapeaux de roue
Ghost : En choisissant ce personnage, c'est le rôle de la brute que vous endosserez pour cette session. Aux commandes d'une mitraillette gros calibre aux munitions infinies, vous devrez tenter de faciliter la conduite agressive de Niobe dans les tristes rues de la matrice. Ghost dispose d'une rotation à 380° et la tâche ne devrait pas poser trop de problèmes, surtout pour les amateurs de soft de shoot qui réaliseront alors la mission les doigts dans le nez. Essayez de ne pas vous faire rattraper par la police et dégagez les véhicules d'usagers s'ils viennent à gêner votre progression. Vous pouvez également utiliser ceux-ci pour ralentir les forces de l'ordre.
Niobe : Mais qui donc a bien pu lancer la maxime « femme au volant, mort au tournant » ? Il semble vraiment avoir lieu à s'interroger face aux talents expressifs de la demoiselle qui je n'en doute point fera mieux que beaucoup de mâles bien virils lors de cette session. Vous dirigez donc le véhicule dans le mode de jeu avec Niobe mais vous aurez également la possibilité de faire sortir Ghost par la fenêtre de sa portière afin de bénéficier de ses talents de tireur (maintenez pour cela la touche adéquate). La méthode à suivre est relativement simple, suivez la flèche verte ainsi que les indications vocales de Sparks pour vous guider dans la ville, et ceci jusqu'au barrage. Arrivé là bas, vous devrez patienter 2 minutes durant lesquelles, en lutte contre les patrouilles de police, il vous faudra survivre. Tournez alors en rond dans le circuit aménagé et n'hésitez pas à sortir Ghost afin de tirer sur les forces de l'ordre. Prenez toutefois garde au niveau d'énergie de ce dernier qui descendra automatiquement à chaque fois que celui-ci prendra l'air. Laissez-le regagner le bord pour qu'il se recharge avant une prochaine attaque. Enfin, privilégiez plutôt la vue extérieure du véhicule à la vue intérieure beaucoup moins pratique pour avoir l'œil sur votre partenaire.

SUR LES TOITS

Un seul niveau mais un niveau joliment fait qui vous rappellera sûrement quelques grandes scènes de Matrix le film.

Au bout du fil
Avancez puis sautez du premier bâtiment pour atterrir sur le suivant. Un mode ralenti s'enclenchera automatiquement. C'est en fait une incitation à utiliser le mode concentration (voir conseil saut) pour ainsi gagner en précision. Montez ensuite à l'échelle et sautez sur la prochaine structure pour poursuivre (maintenez le bouton concentration pour ne pas vous planter). Prenez la deuxième échelle et un agent vous montrera qu'il sait recevoir ses hôtes. Rebroussez alors chemin sans tenter de défier cet être aux pouvoirs exceptionnels et sautez vers l'échelle à côté de la lanterne éclairée pour pouvoir l'emprunter. Suivez la flèche et poursuivez votre fuite sur les toits. Restez durant tout ce temps extrêmement vigilant par rapport aux crevasses et autres précipices urbains qui s'avéreraient mortels en cas de chute. En chemin, vous rencontrerez deux policiers sortant d'une remise, ne vous en souciez pas et poursuivez vers la droite après le bâtiment. L'agent tentera de se matérialiser plusieurs fois et réapparaîtra donc sur votre chemin, n'y prenez pas garde et filez ! Après quelques bonds de toit en toit vous chuterez sur des fondations peu solides. Poursuivez alors votre route en slalomant entre les couloirs puis sautez sur l'échelle au bout. Plus haut, prenez à gauche et sautez sur les planches pour déboucher dans un nouvel édifice. Partez en direction des escaliers tout en vous occupant des policiers puis prenez l'issue à droite. Sautez par-dessus le vide et montez à l'échelle juste en face. Continuez tout droit sur les toits puis prenez à droite dès la prochaine échelle.

L'AEROPORT

Voilà un chapitre qui propose son lot de niveaux ! Ghost et Niobe ont en effet un parcours totalement différent à l'intérieur de celui-ci, et finir le jeu avec les deux personnages prend ici tout son intérêt.

Salle d'attente (propre à Ghost)
Ghost : Prenez à droite et passez les détecteurs sans vous soucier des recommandations du gardien. Dirigez-vous dans la grande salle d'attente de l'aéroport et liquidez la sécurité. Passez par les toilettes où vous trouverez une issue donnant sur un petit couloir occupé par 3 policiers. Tuez-les et poursuivez par les toilettes du côté opposé et vous gagnerez alors un second hall. Eliminez les forces en présence. Suivez ensuite la flèche qui vous indiquera la porte de sortie.

Enregistrement (propre à Niobe)
Prêt pour le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo ? Sautez la rambarde droit devant vous et glissez vous par le conduit roulant à bagages juste en dessous. Quel talent…

Latitude Nord (propre à Ghost)
Ghost : Passez par l'issue de droite puis investissez la remise où quatre gars de la sécurité font la causette. Abattez-les et récupérez leurs mitraillettes au passage. Reculez ensuite légèrement et empruntez le petit couloir à droite. Une vitre indestructible à mains nues vous empêchera alors de poursuivre. Mettez sur pause et sélectionnez le menu armes. Enclenchez les grenades étourdissantes et lancez-en une petite (touche attaque poing) à proximité de la baie vitrée. Eloignez-vous jusqu'à l'explosion puis passez par l'ouverture nouvellement créée. Poursuivez jusqu'au petit temps de chargement.

Les tapis (propre à Niobe)
Vous devez trouver un moyen de remettre les tapis et élévateurs en marche. Foncez tout droit en passant par les grilles automatiques (elles s'ouvrent comme de simples portes) et investissez la petite cabine de contrôle, tout au bout du hangar. Appuyez sur l'interrupteur afin de le faire passer au vert et tuez l'homme recroquevillé sur lui-même. Je sais c'est cruel, il n'est pas méchant n'y armé, mais si vous ne le faites pas il coupera l'électricité de nouveau. Réglez-lui donc son compte puis revenez sur vos pas en suivant le système radar. Méfiez-vous des nombreuses forces de l'ordre arrivées sur les lieux entre temps. Gagnez l'entrepôt avec le chiffre deux marqué un peu partout et montez sur la passerelle du milieu grâce aux tapis numérotés. Traversez ensuite le pont métallique jusqu'à la porte verte et vous pénétrez dans la salle suivante directement au bon niveau. Repérez le tapis numéro 10 et engouffrez-vous par son ouverture.

Latitude Nord 2 (propre à Ghost)
Un hélicoptère viendra d'emblée vous chercher des noises. Votre but principal sera alors de le détruire. Le véhicule possède une puissante force de feu mais il opère toujours de la même manière. Il va et vient suivant un aller-retour où il fait feu seulement lors de l'aller. Attendez donc (l'hélico surgit de droite) que le véhicule passe de droite à gauche puis avancez près de la grande baie vitrée lorsqu'il pivotera pour faire le chemin inverse. Sortez alors votre mitraillette, enclenchez le mode concentration et bombardez-le de vos tirs sereinement. Lorsque la bête volante disparaît, 4 unités spéciales de police font leur apparition en descendant des toits. Réglez-leur leur compte et récupérez leurs armes. Planquez-vous ensuite à nouveau et agissez comme précédemment pour en finir avec l'hélico. Sortez par l'issue venant de s'ouvrir et poursuivez jusqu'aux escaliers en prenant soin d'éliminer les forces de l'ordre qui se montreraient trop envahissantes.

Jackson dans les vapes (propre à Niobe)
Prenez la porte adossée au mur droit et vous déboucherez dans une arrière salle pleine de tuyaux. Vous vous ferez rapidement attaquer par les forces spéciales. Faites bien attention à ne pas rester à proximité des bombonnes lors des rafales de tirs et poursuivez. Le chemin se divisera alors en deux voies distinctes. Fiez-vous ensuite à votre radar pour trouver la sortie dans les couloirs de l'usine. Attention tout de même aux nombreux ennemis venus vous rendre visite.

Monorail (propre à Ghost)
Montez les marches puis pivotez à droite sur la passerelle. Luttez contre les deux policiers puis poursuivez tout droit jusqu'à l'intervention des deux SWAT. Reprenez alors à nouveau le chemin indiqué par la flèche verte décidément fort utile, tuez les ennemis qui se dresseront sur votre chemin et très vite, vous en aurez fini avec ce micro-niveau.

Jackson dans les vapes 2 (propre à Niobe)
Sans chercher à lutter avec l'agent, filez au plus vite dans les dédales de l'aéroport. Si un seul et unique point était à retenir ici ce serait bien du style : Cours Niobe ! Cours !! Après un court marathon et une échelle de grimpée vous en aurez fini avec la session « Forest Gump ».

Restaurant panoramique (propre à Ghost)
Vous arrivez dans un joli restaurant pivotant sur lui-même. Eliminez les forces SWAT présentes sur les lieux puis placez-vous sur le piano. Attendez alors de passer sous l'échelle pour pouvoir ainsi grimper plus haut.

Hangars (propre à Niobe)
Passez sous l'aile droite de l'avion et approchez près des gardes pour une bonne petite baston. Partez ensuite à l'arrière du hangar pour atteindre le deuxième dépôt. Tuez les quatre gardes et montez tout en haut des escaliers jaunes. Grimpez ensuite sur les caisses pour atteindre la passerelle et empruntez la porte que vous indique le radar. Partez sur la droite, puis tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous débouchez dans un nouvel entrepôt. Trouvez le monte-charge non-loin et utilisez-le pour descendre d'un niveau. Marchez sur l'aile et pénétrez dans l'avion. Tuez les flics à l'intérieur et ressortez par le côté opposé du véhicule. Redescendez les escaliers et à nouveau, remettez-vous au système radar pour trouver votre chemin.

Terminal (propre à Ghost)
Sautez dans la bataille et éliminez toutes les forces en présence. Au signal de Sparks, glissez-vous dans le couloir menant au grand hall. Ouvrez ensuite la grosse porte métallique de vos petites mains et suivez le radar jusqu'aux escalators. Prenez ensuite à droite et longez l'étage sur toute sa longueur. De nombreuses forces armées vous attaqueront alors. Neutralisez-les et faites attention aux petits plaisantins se planquant derrière les pylônes. Rejoignez Soren pour finir la session.

Les boyaux (propre à Niobe)
Vous devez atteindre l'avion, et vite ! Vous voilà dans un dédale de couloirs sombres où encore une fois vous allez devoir courir. Petite difficulté du niveau : il fait noir et la pauvre Niobe se cogne sans cesse contre les murs (surtout avec les plus sadiques d'entre nous). Mais fort heureusement, chaque problème a sa solution. Munissez-vous donc d'une arme et tirez deux trois rafales de temps en temps pour éclairer brièvement mais suffisamment la salle afin d'y voir plus clair. Arrivé au bout du couloir, prenez l'issue de gauche pour en finir

Tour de contrôle (propre à Ghost)
Approchez discrètement l'homme posté sur un petit podium surélevé et tuez-le afin de récupérer son fusil sniper. Equipez-vous ensuite de l'arme et descendez les deux gardes dans les escaliers grâce au mode sniper (vue subjective obligatoire). Prenez ensuite l'escalier de service situé juste derrière-vous, puis tuez les forces spéciales squattant les lieux. Remontez ensuite.

Un avion à rattraper (propre à Niobe)
Dirigez-vous vers l'échelle au fond du hangar en prenant soin de flinguer tout ce qui bouge. Empruntez-la puis enchaînez sur la deuxième. Suivez ensuite le chevelu qui vous fait signe de ramener vos fesses jusqu'à lui puis, une fois avoir passé les deux portes, descendez les escaliers pour retrouver l'avion contenant Axel.

Tour de contrôle 2 (propre à Ghost)
Passez d'emblée en mode sniper et accrochez l'avion dans vos lunettes. Zoomez jusqu'à obtenir un angle de vue rapproché au maximum puis passez en mode concentration. Visez les pneus avant du véhicule et relâchez immédiatement le bouton associé au mode concentration (tirez deux balles, l'une servira à briser la vitre). Une fois la cible atteinte, un hélicoptère tentera de vous éliminer. Le combat (plutôt inégal) peut alors devenir très vite frustrant. Voilà une bonne méthode pour l'écourter. Quand l'hélico n'apparaît pas, patientez derrière un des nombreux piliers de la tour puis entrez en mode concentration lors de son arrivée. Repérez-le puis, toujours en maintenant la touche qui vous permet de défier les lois de l'attraction, foncez en sa direction en effectuant un saut et en le bombardant de tirs continus. Vous éviterez ainsi une grande partie de ses balles et survivrez assez longtemps pour en venir à bout. En définitive, ne comptez pas pouvoir vaincre le véhicule sans le mode concentration et les multiples cabrioles. Une fois l'avoir bien amoché, la trappe menant aux escaliers s'ouvrira d'elle-même. Engouffrez-vous-y avant l'explosion.

Agent à bord (propre à Niobe)
Allez d'entrée au fond de la cale et récupérez les parachutes après avoir tué les 3 squatters. Revenez ensuite vers Axel et un agent vous prendra sur le fait. Votre ami réussi alors à s'échapper de lui-même et vous vous retrouvez seul face au redoutable ennemi. Appuyez alors de nouveau sur l'interrupteur contrôlant l'ouverture du sas. Puis tentez de pousser l'agent dans le vide. Utilisez pour ceci le mode concentration et jouez vos meilleures cartes sur table côté castagne. Enfin, prenez garde à ne pas être pris à votre propre jeu. Restez vigilant lorsque vous approchez du bord pour ne pas tomber à votre tour ! Après quelques perturbations et quelques bleus vous viendrez à bout de l'ennemi.

L'AQUEDUC

Encore un chapitre à un seul niveau, mais celui-ci est encore plus avare car il ne s'adresse qu'à un seul des deux personnages : Ghost.

Retrouver Axel (propre à Ghost)
Suivez l'avion tout en esquivant les caisses qui tombent de son contenu. Méfiez-vous de la route ainsi qu'aux nombreuses bosses qui nivellent le terrain, rendant toute réception hasardeuse. Ne perdez pas l'avion de vue où vous serez bon pour une nouvelle tentative. Dès que l'on vous signale le saut en parachute d'axel, tentez de grimper sur la route aménagée à gauche de la butte. Vous ne finirez pas ainsi dans le cul-de-sac avec les forces de police et pourrez continuer votre bonhomme de chemin. S'en suivra une pseudo course-poursuite où vous ne devrez pas quitter des yeux une voiture noire conduite pas un agent vêtu de noir, à l'esprit noir… Non ok j'arrête ! :) Prenez juste garde à ne pas vous laissez distancer pour boucler le chapitre.

LES EGOUTS

Après l'agréable surprise du chapitre de l'aéroport qui proposait alors de nombreuses missions totalement différentes suivant le personnage choisi en début de partie, celui-ci par sa légèreté, nous dresse un tout autre bilan. Revers de la médaille donc, hélas Niobe ou Ghost, seules leurs frimousses changent ici, les coins restent eux les mêmes. Saluons tout de même l'ambiance glauque des lieux : un chapitre haut en odeurs ma foi !

Abîmes
Marchez sur les rebords et tuyaux tout en suivant le cheminement traduit par la flèche. Montez l'échelle rouge et de nouveau, progressez le long des rebords. Faites demi-tour au moment où le radar vous indiquera un changement de direction et passez ainsi sur la corniche un peu plus large. Montez ensuite les quelques marches puis poursuivez vers le haut. Utilisez la seconde échelle pour vous hisser, puis contournez le gros pylône afin de tester la suivante. On vous donnera alors un ordre de mission, protégez Ballard. Ce grand bonhomme n'est pas très gracieux et dépend en grande partie de votre aide pour survivre. Descendez le premier flic devant vous et tirez sur les deux autres de l'autre côté de la corniche. Montez ensuite à l'échelle et vous disposerez alors d'une fraction de seconde pour butter les deux types situés plus à gauche sur la passerelle sinon Ballard y passera. Un petit mode ralenti et l'utilisation du fusil sniper aideront grandement à mieux faire passer tout ça. Rejoignez ensuite la passerelle où les deux gardes s'étaient postés et descendez par l'échelle afin de rejoindre votre collègue situé vers les téléphones, en milieu de zone sur le pont.

Abîmes 2
Remontez sur le pont puis descendez les quatre snipers (deux vers le gros pylône à droite, un en face au même niveau, puis un autre plus hauteur sur la passerelle du gros pylône). Utilisez ensuite le téléphone fixe et Sparks vous fera don de 5 grenades. Approchez alors des grosses hélices et reculez suffisamment afin que vos grenades ne rebondissent pas contre le mur lors de vos lancers. Il ne vous reste plus qu'à passer par le gros tuyau poisseux pour finir.

Aspiré
Partez sur votre gauche puis laissez-vous tomber après avoir entendu les voix près du conduit. Prenez à droite et commencez à parcourir les égouts en dégommant tous les policiers qui tenteront de vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous arriverez à une échelle rouge, montez-la puis tuez les trois hommes avant de repartir là où la flèche pointera. Redescendez ensuite par l'échelle et passez sous la grosse machine afin de vous glisser par l'ouverture dans le sol. Vous devez ensuite trouver un chemin vers l'étage supérieur. Marchez jusqu'aux grilles puis pivotez sur votre

droite afin de vous hisser sur le couloir un peu plus haut. Tuez les forces spéciales et prenez garde aux unités perchées sur les tape-culs. Trouvez la machine et enclenchez l'interrupteur. On vous montrera alors une échelle. Rendez-vous-y au plus vite !

Ice et Corrupt
Surprenez les trois gardes présents sur les lieux et commencez à escalader la grosse machine. Malheureusement pour vous, quelqu'un la détruira et vous serez coupé de vos deux collègues. Tuez alors les 2 unités qui tenteront de vous retenir puis accueillez les nombreuses autres dans les couloirs des égouts. Trouvez ensuite l'échelle et grimpez-y. Abattez les hommes qui veulent causer du tord à vos amis puis hissez-vous sur la plate-forme du milieu. Vous apercevrez alors une machine folle. Détruisez ses 3 attaches à coups de bombes ou de tirs, rapidement afin de préserver au mieux la santé de vos amis. Eloignez-vous de l'appareil lors de son explosion, puis engouffrez-vous dans le gouffre du mur créé par le choc.

Eaux sales
Descendez dans les égouts puis prenez le chemin sur votre gauche. Avancez, tuez les ennemis, et montez par l'échelle dans la cavité à droite au fond. Traversez le pont et éliminez les 3 unités se présentant. Poursuivez tout droit dans les dédales puis descendez le long du chemin en colimaçon. Marchez sur la passerelle et empruntez l'échelle pour récupérer plus bas la source de lumière. Des unités d'interventions spéciales vous attaqueront alors. Prenez garde à la grenade que l'un d'eux vous balance puis tuez-les avant de remonter. Continuez et passez à droite. Suivez les gros tuyaux puis prenez à gauche. Sparks vous conseillera alors de suivre les soldats passant devant-vous, écoutez-le. Vous en retrouvez tout un tas un peu plus loin faites le ménage puis approchez des grilles d'où vous apercevrez votre collègue à protéger.
Attendez que celui-ci prenne la fuite pour partir là où vous l'indique la flèche verte et tuez tous les ennemis rencontrés sur la route. Engouffrez-vous dans le tunnel et sautez par dessus le trou entre les planches pour finir cette première partie.

Eaux salles 2
Avancez en tuant tout ce qui se manifeste et passez par l'ouverture qu'indique le radar. Continuez votre chemin en descendant les escaliers et tournez une première fois à droite puis une seconde fois. Eliminez les trois hommes et empruntez l'échelle. Montez sur la planche pour ainsi repartir dans les égouts puis longez les murs de droite. Marchez sur le tuyau blanc et avancez. Passez par-dessus l'arrivée d'eau en vous hissant grâce au tuyau au-dessus de votre tête et poursuivez dans les conduits en piteux état. Tuez les deux SWAT et tournez à droite, montez l'échelle, puis progressez sur la passerelle. Enfin, tuez les deux hommes et laissez-vous tomber dans le conduit.

Bouche d'aération
Avancez dans les dédales et prenez la deuxième ouverture sur votre droite. Une explosion aura alors lieu. Faites marche arrière et débarrassez la zone de tous les flics qui déboulent puis suivez les nouvelles indications du radar. Vous découvrirez rapidement une petite fosse par laquelle vous vous glisserez. Suivez alors l'avancée du conduit et vous déboucherez dans une longue salle. Tuez vos ennemis, montez les escaliers, puis pénétrez dans le couloir suivant. Parcourez la nouvelle zone de tout son long et passez dans la cavité de droite. Tuez, avancez, tuez, avancez… Arrivé vers la passerelle, laissez-vous tomber vers les unités de police puis faufilez-vous dans la bouche d'égout. Approchez ensuite la deuxième pour finir la session.

Malachi et Bane
Avancez en équilibre sur le pilier puis prenez l'échelle. Suivez la flèche et accrochez-vous au tuyau comme vous l'aviez fait lors du niveau précédent. Hissez-vous jusqu'au podium rouge sur lequel vous vous lâcherez puis gagnez la plate-forme au milieu. Tuez tout le beau monde présent sur les lieux puis descendez par l'échelle. Traversez la passerelle, laissez-vous tomber et entrez dans le tuyau. A nouveau, remettez-vous à la flèche verte pour vous orienter. Une mélodie entraînante s'élèvera alors pour mettre un peu d'ambiance dans le jeu. C'est le signal du débarquement de tout un tas de forces d'intervention. Eliminez-les en musique et avancez dans les conduits qui suivent pour finir.

Malachi et Bane 2
Montez par l'échelle de droite, vous voilà posté suffisamment en hauteur pour faire un carton. Equipez-vous alors du MP et usez sans compter de la visée automatique et du mode ralenti pour atteindre une précision accrue. Il ne vous reste plus qu'à protéger au mieux vos alliés.

LE CHATEAU

L'ambiance et les combats incroyablement rythmés de ce chapitre en font l'un des plus beaux et des plus intéressants du jeu, si ce n'est le meilleur (pour moi c'est tout vu en tout cas). Seul défaut notoire, la petitesse des niveaux que vous finirez la plupart du temps très rapidement et sans grande difficulté. Il n'en reste pas moins que le manque demeure comblé par une grosse arrivée en cinématiques. Profitez-en pour faire péter les pop-corn et appréciez donc les séances cinéma entre chaque séquence de jeu !

Grand Hall
Avancez par l'entrée droit devant vous et brisez la chaise dans le couloir pour ainsi obtenir un pieu. Dans la salle qui suit, vous rencontrerez deux vampires. Ceux-ci sont dotés d'une plus grande résistance que les forces de police rencontrées plutôt, ce qui donne lieu à des combats plus longs et plus costaux. Au bout d'un certain nombre d'attaques, votre personnage finira de lui-même le boulot en planant un pieu dans le thorax de ces bêtes. Affrontez donc ces deux premiers individus puis passez par la porte suivante. Approchez la porte blanche pour finir. Il est temps pour vous de retrouver le boîtier du jeu : changement de CD !

Aile Ouest (propre à Ghost)
Commencez par marcher jusqu'à la porte du fond. Dans les cuisines, prenez à gauche après avoir tué les deux vampires puis avancez dans la remise pour en tuer un troisième. Arrivé dans le salon, luttez contre les nouveaux arrivants puis prenez l'issue de droite.

Les ombres (propre à Niobe)
Au tout début du niveau, vous verrez une porte se refermer. Ne l'empruntez pas et parcourez le couloir. Vous verrez alors une personne prendre la fuite. Suivez-la. Vous vous ferez alors fracasser le crâne. Ne cherchez pas, c'est sans appel, il n'existe pas d'autre solution pour finir le niveau.

L'atrium (propre à Ghost)
Partez vers la droite et ouvrez la porte blanche. Suivez les dédales du couloir et passez dans la pièce encadrée par une immense baie vitrée pour mâter les deux monstres. Suivez ensuite la flèche jusqu'aux couloirs suivants puis passez derrière la bibliothèque.

Le grenier (propre à Niobe)
Une fois que Niobe se sera dépêtrée de ses liens, avancez par l'issue indiquée par la flèche. Affrontez les vampires qui débarquent et luttez contre votre kidnappeur jusqu'à ce que celui-ci s'en retourne. Suivez ensuite le maître des clefs et parcourez les dédales en tuant vos opposants, et ce jusqu'à la fin du niveau.

Passage secret (propre à Ghost)
Faites deux trois pas, et vous passerez à travers le sol. Remontez par les murs recouverts de planches de bois et tuez le vampire énervé en haut. Poursuivez votre montée à l'aide des planches vous servant d'attaches puis montez la bordure pour pouvoir poursuivre vers les greniers. Tuez les nombreux vampires qui vous assaillent puis passez sur le balcon afin de gagner les extérieurs.

Passage secret 2 (propre à Ghost)
Sautez de balcon en balcon jusqu'à ce que vous puissiez vous glisser dans les bâtiments. N'oubliez pas de tuer vos ennemis en chemin et prenez garde à ne pas chuter. Descendez les escaliers menant à la deuxième salle d'exposition puis tuez les deux monstres. Marchez le long du couloir et prenez à droite. Continuez à descendre et poursuivez ainsi jusqu'à votre arrivée dans la cour.

La chambre de Persephone (propre à Niobe)
Prenez la porte de la chambre et récupérez l'arme à feu sur les étagères de la remise. Ressortez et tuez les deux vampires avant de vous en prendre à Vlad. Une fois la tache accomplie, sortez par la porte tout à droite et suivez les indications fournies par votre radar. Entrez dans l'ascenseur pour finir.

Le bureau du Mérovingien
Au commencement, descendez les escaliers et prenez à droite. Mettez-vous en jambes grâce à la première baston du

niveau puis ouvrez la double porte pour ainsi atterrir dans un bureau. Après votre courte conversation téléphonique, tuez l'intrus et revenez vers les bibliothèques. Avancez en suivant la flèche jusqu'à la prochaine porte. Arrivé dans la salle de projection, éliminez les deux hommes puis remontez sur la scène afin de pénétrer dans la petite salle derrière l'écran.

Vestibule
Avancez dans le vestibule, tuez les deux vampires puis prenez la porte tout au fond à droite. C'est pas plus compliqué que ça !

Retour au grand Hall
Retournez-vous et prenez l'issue au rez-de-chaussée. Petit niveau mais grosse cinématique juste derrière avec la très charmante Monica Bellucci.
Bon c'est tout pardonné… :)

Le Donjon
Descendez jusqu'aux caves et tuez les deux monstres. Continuez à descendre et apprêtez-vous à affronter Cujo. Ici, ce n'est pas le chien du roman de Stephen King que vous devrez passer à tabac mais un vampire légèrement plus fort que la moyenne. Lorsque vous lui infligerez suffisamment de dégâts pour faire chuter sa barre de vie de moitié il prendra ses jambes à son coup et vous enverra alors quelques collègues à lui. Tuez-les pour qu'il revienne très vite puis finissez-le. Suivez ensuite la flèche verte pour trouver la sortie.

Cain et Abel
Avancez en vous fiant à la flèche jusqu'à la courte scène. Entrez dans la pièce où se trouve Niobe puis chargez-la sur vos épaules. A l'arrivée des deux hommes, déposez votre amie au sol et affrontez les deux individus. Votre but n'est alors pas de les éliminer (chose impossible ici) mais de trouver un moyen de les retenir pour ainsi pouvoir mener à bien votre sauvetage. Pour cela, repoussez chacun des deux hommes jusqu'aux cages où les drôles de prisonniers s'occuperont de leur cas. Rechargez le capitaine sur vos épaules puis fuiez.

SOUS LA VILLE

Un court chapitre à court niveau. Que dire de plus sinon que vous devriez passer cette zone très rapidement.

Course poursuite
Niobe : Pas de conseils particuliers pour cette séquence, conduisez prudemment, pensez à bien attacher votre ceinture puis suivez les tunnels que vous indique la flèche verte.
Ghost : Explosez les véhicules qui auront le malheur de traîner sur votre route afin que celles-ci ne vous ralentissent pas. Luttez contre les patrouilles de police et les jumeaux, jusqu'à ce que Niobe vous sorte de là.

LE JARDIN ZEN

Un court chapitre en aparté par rapport à la quête principale. Juste histoire de souffler et de faire plaisir aux inconditionnels de la matrix mania.

Trinity et Ghost (propre à Ghost)
Attention, scoop pour tous les fans de l'univers Matrix. Ghost et Trinity sont en fait frère et sœur ! Même si la ressemblance n'est pas frappante, vous allez quand même devoir régler un petit différent familial. Qui est le plus fort dans la famille ? Le fils ou la fille ? A vous de voir…

L'AUTOROUTE

Les statistiques ne mentent pas. Sur l'autoroute il y a moins d'accidents que sur les autres types de routes. Mais qu'en est-il quand quelques agents viennent ajouter leur grain de sable ?

A la poursuite de Morpheus
Ghost : dans cette session, vous allez être poursuivi par deux agents. Dégommez un maximum de voitures sur votre passage afin de perturber le trafic pour ralentir les deux individus plutôt dangereux à l'intérieur de la matrice. Pensez à vous occuper également des patrouilles de police. Après quelques kilomètres, les agents vous lâcheront pour se concentrer sur leur cible principale. Snif, votre égo vient de prendre un sacré coup.
Niobe : Avec la demoiselle, rien de bien nouveau. Suivez le même trajet que Ghost et utilisez l'aide de votre partenaire en cas de coups durs.

Le camion
Ghost : Faites le ménage sur la route histoire de vous frayer rapidement un chemin. Eliminez les nombreuses voitures de police et tentez de rattraper la camionnette où se bâtent Morpheus et un agent.
Niobe : De nombreuses voitures de police vous prennent en chasse au tout début de la mission. Faites les exploser au plus vite avec l'aide de Ghost puis foncez jusqu'au camion en slalomant dans la circulation.

LA CENTRALE NUCLEAIRE

Incontestablement le niveau le plus chargé en ennemis, les balles vont pleuvoir à foison durant les nombreuses missions que regroupent les deux personnages.

Réacteur en construction (propre à Ghost)
Foncez le long du couloir puis luttez contre les premiers gardes. Montez par l'échelle et suivez ensuite la flèche. Laissez-vous tomber dans l'entrepôt puis trouvez l'interrupteur à actionner afin de venir en aide à Niobe. Descendez à nouveau et montez le long de l'échelle rouge. Rejoignez Niobe et descendez les cinq snipers à l'aide de votre longue visée. Couvrez ensuite votre coéquipière en éliminant de la même façon les SWAT puis poursuivez indépendamment au signal de Sparks. Marchez et montez la grille. Postez-vous ensuite de nouveau en position sniper et dégagez la voie pour la demoiselle. Une fois votre objectif réalisé, repartez pour de nouvelles aventures !

Les fondations du réacteur (propre à Niobe)
Parcourez le couloir de tout son long et entrez dans l'entrepôt. Maîtrisez la sécurité et poursuivez vers les dédales crasseux. Méfiez-vous des hommes présents sur les lieux puis montez les deux échelles. Agrippez ensuite les grilles pour poursuivre votre ascension vers le haut puis attendez le message de Sparks. Patientez jusqu'à ce que les projecteurs s'éteignent puis collez-vous au mur pour franchir le rebord vers la droite. De nouveau, montez grâce aux grilles et poursuivez. Vous ne tarderez pas à croiser Ghost. Tuez ensuite les forces du SWAT et cherchez l'échelle indiquée par la flèche. Hissez-vous quelques mètres plus haut grâce à celle-ci puis Traversez le pont jusque vers le fond de la zone où vous apercevrez une issue. Prenez-la pour finir le niveau.

Réacteur en construction 2 (propre à Ghost)
Rien de bien compliqué pour ce niveau qui vous fera toutefois pas mal trotter. Contentez-vous donc de suivre les indications décrites par la flèche et d'usez sans retenue de vos armes.

Les fondations du réacteur 2 (propre à Niobe)
Descendez les blocs puis prenez à droite. Suivez ensuite les couloirs menant à l'échelle et tuez tout le beau monde rencontré en route. Montez, puis filez rapidement jusqu'à la prochaine planque pour éviter les balles des snipers. Vous déboucherez bientôt sur une grande salle pleine de blocs. Atteignez alors l'extrémité opposée et montez grâce à l'échelle. Suivez la flèche jusqu'au petit ponton de bois puis prenez la porte de droite.

Chargement Nucléaire
Calmez les deux gardes puis ressortez de la pièce. Foncez ensuite en vous dirigeant grâce à la flèche et en flinguant toutes les unités pas forcément emballées par votre intrusion sur les lieux.

Champ de transformation
Marchez jusqu'à la porte et pénétrez vers l'inconnu. Montez en haut de la structure pour récupérer le lance-grenades Gp-25 puis redescendez. Prenez garde aux forces d'intervention puissantes qui comme leur nom l'indique, interviennent puis suivez la flèche jusqu'au chargement matriciel.

Champ de transformation 2
Le chemin jusqu'à la sortie sera long et chargé en castagne. N'hésitez donc pas à faire parler les armes et les plus puissantes qui plus est. Ne négligez pas les munitions à récupérer sur les cadavres et prenez le temps de faire des pauses (à l'abri bien sûr) afin de récupérer un peu d'énergie. Lorsque vous trouverez l'échelle, le cauchemar prendra fin.

Secteur des déchets nucléaires (propre à Ghost)
Avancez jusqu'aux grandes portes qui s'ouvriront d'elles-mêmes à votre approche. Poursuivez ainsi en trouvant les nombreuses autres issues similaires et éliminez les forces de l'ordre pour vous créer un passage jusqu'à la deuxième partie du niveau.

Secteur des déchets nucléaires 2 (propre à Ghost)
Cette seconde partie est très proche de la précédente graphiquement. Avancez en suivant votre radar et plombez tous les ennemis jusqu'à la dernière salle de dépôt. Là bas, éliminez tous les hommes de la salle pour pouvoir accéder au poste de commandes.

Les turbines du générateur (propre à Niobe)
Enclenchez les modes ralenti puis sautez de votre plate-forme sur le gros tuyau à droite, fixé sur le mur. De là, passez à travers les vitres de la salle de contrôle pour ainsi ouvrir la voie à Ghost. Poursuivez ensuite jusqu'à l'entrepôt puis empruntez la porte du fond. Continuez ainsi, la sortie n'est pas bien loin !

Les turbines du générateur 2 (propre à Niobe)
Marchez quelques pas puis prenez à droite.
Avancez en suivant les indications du radar et tuez tout ce qui se manifestera sur votre passage. Au bout d'une centaine de coups de feu, vous atteindrez une échelle. Grimpez-y et suivez le long de la passerelle jusqu'à la suivante. Placez une bombe sur la machine puis faites demi-tour. De nouveaux groupes d'intervention vous occuperont sur le chemin du retour. Fiez-vous alors à la flèche pour vous repérer et lâchez pas l'arme du poing.

Salle des commandes (propre à Ghost)
Postez-vous en position de sniper et brisez la vitre devant-vous. Eliminez les 3 SWAT puis patientez jusqu'à l'arrivée des forces d'intervention. Lâchez alors la lunette de votre fusil pour le moment et occupez-vous de leur cas. Regagnez ensuite votre poste de viseur et aidez Niobe en flinguant les hommes dans le cœur du réacteur (agissez très rapidement et usez du mode concentration pour décomposer l'action). Répétez la même séquence d'actions 3 fois de suite pour finir.

Salle des commandes 2 (propre à Ghost)
Entrez dans la salle indiquée par le radar et tuez tous les hommes qui s'y trouvent. Un agent viendra alors vous importuner. Sortez une arme et tirez sur les modulateurs jusqu'à ce que l'un d'eux produise des étincelles continues. Rangez ensuite votre arme (inutile face à l'agent) et battez-vous à mains nues en le repoussant vers la machine cassée.

Au cœur du réacteur (propre à Niobe)
Enclenchez le mode concentration et bondissez directement vers la plate-forme centrale. Niobe rattrapera alors la rambarde et vous gagnerez ainsi du temps. Suivez ensuite le cheminement décrit par la flèche et vous arriverez à bon port très vite.

Echapper à l'Agent (propre à Niobe)
Passez dans les conduits droits devant vous. Puis tracez jusqu'à l'ascenseur. Ressortez une fois arrivé à l'étage puis foncez jusqu'à la fenêtre tout au fond de la salle.

CHINATOWN

Dernier véritable chapitre du jeu où vous passerez principalement votre temps à fuir et à entrer chez les gens sans rien demander, Chinatown n'est pas si mal foutu que ça. Mais les niveaux ne varient pas d'un personnage à l'autre et l'action devient très vite répétitive. Sans parler des nombreux bugs qui viennent nous pourrir la vie et des agents irritant par leur technique de chopes…

L'heure du thé chez Seraph
Vous devez vous battre contre l'homme à votre tour. Usez du mode ralenti afin de placer vos coups plus facilement et la tâche ne devrait pas se révéler bien compliquée.

Vertige
Partez à droite et suivez les indications données par la flèche dans le building en construction. Ne vous soucier pas des agents et filez au plus vite. Lorsque vous franchirez la première porte, sortez par la fenêtre et vous pourrez ainsi poursuivre grâce aux échafaudages. Prenez garde au vide et avancez dans les hauteurs en alternant plates-formes et investissement de bâtiments. Au moment où vous chuterez avec un agent, gagnez les échafauds du bas grâce à des sauts précis en mode ralenti et sautez par la baie vitrée une fois être remonté dans le bon sens. Prenez la grosse porte en bois et attendez que l'agent détruise le mur pour emprunter l'issue qu'il crée alors. Prenez ensuite l'ascenseur et laissez votre personnage se débrouiller tout seul pour la suite. Ce qu'il fait très bien en passant…

Piégé par Smith
Ouvrez la porte derrière-vous et tournez à droite afin de trouver l'escalier qui descend. Empruntez-le et vous atterrirez dans les rues de Chinatown. Avancez dans les ruelles et plusieurs agents Smith vous prendront alors en chasse. Comme à votre habitude face à ce genre de phénomène, fuyez !

A pied
Déboulez au plus vite dans les rues étroites de la cité et dirigez-vous vers le poste de police. Là bas, fouillez le coffre de la voiture de flic puis suivez les indications nouvelles que vous donne le radar. Pénétrez dans le bâtiment et ouvrez les deux portes. Tournez ensuite à droite et courez à nouveau. Lorsque vous rencontrerez une échelle, la fin ne sera pas bien loin.

A la recherche du téléphone
Descendez les marches de l'immeuble et sortez dans les rues. Suivez la flèche et, lorsque vous arriverez à l'embuscade, empruntez l'échelle sur le mur de gauche. Sautez ensuite de la terrasse pour retrouver la route. Comme d'habitude, laissez les agents s'amuser entre eux et ne vous en occupez pas. Sautez la palissade pour finir.

Contagions virales
Montez les escaliers et vous atteindrez les cuisines. Prenez la porte rouge afin de vous retrouver au dehors. Sautez de la terrasse et continuez tout droit. Prenez ensuite la seconde porte et continuez votre route. Infiltrez les entrepôts et ne descendez jamais des corniches. Suivez la flèche et passez par la porte près du porche pour passer au niveau suivant.

L'église
Voilà un niveau qui ne demande pas vraiment de réflexion mais plutôt quelques réflexes. Sur les toits de la cité, vous tentez de fuir encore une fois aux agents. Ne les approchez pas de trop près et faites attention au vide. Enfin, usez sans compter du mode ralenti.

A BORD DU LOGOS

Un dernier (court) chapitre tout en pilotage et dédales souterrains. Le Logos dispose d'une maniabilité honorable mais les tunnels sont étroits et obstrués par de nombreux obstacles. Fort heureusement, le vaisseau est résistant. N'empêche que solide ou pas, la balade a plutôt tendance à se transformer en grand huit et la nausée n'est pas loin…

Les tunnels de la réalité
Aux commandes du Logos, vous devez tenter de fuir les sentinelles. Le vaisseau est solide et bien maniable mais le système de visée est un peu brouillon. Toutefois, les ennemis croisent d'eux-mêmes vos tirs ce qui vous évite de trop vous démener pour vous en débarrasser.

Le terrier du lapin blanc
Même conseils que le niveau précédent, restez concentré sur les indications données par le radar et exterminez la vermine quand celle-ci se fait trop collante. Après quelques minutes d'arpentage souterrain vous en aurez terminé avec

cette première aventure Matrix vidéo ludique. Avec un des deux personnages du moins…

Après le générique de fin, un code vous est donné, notez-le pour ainsi débloquer une nouvelle zone dans le mode piratage !

LE MODE PIRATAGE

Le mode piratage vous permet de vous glisser pour quelques instants dans la peau d'un hackeur (spéciale dédicace à Rémy, voir dossier piratage). Le système de commandes se présente comme DOS sous Windows mais en beaucoup moins compliqué fort heureusement pour nous.

Commencez par appuyer sur n'importe quelle touche pour lancer le système de frappe. Cliquez ensuite sur help dans le menu de gauche puis exécutez la commande. Tapez ensuite « A:DIR A : » et vous aurez alors accès aux commandes SYSTEM, TOOLS et TEXT. Exécutez-les afin de les intégrer dans le menu à gauche (dans le répertoire DIR). Rentrez ensuite les commandes suivantes : CLS.EXE, READ.EXE, ECHO.EXE puis LOGIN.EXE. Tapez alors « GUEST » et vous débloquerez ainsi l'accès au disque dur B.
En tapant A :DIR TOOLS (vous l'avez dans le système raccourci), vous aurez 3 nouvelles commandes à rentrer : RUMBLE.EXE, BEEP.EXE et CHEAT.EXE : rentrez-les. Effectuez ensuite la commande DIR puis TEXT pour faire apparaître quatre fichiers TXT à exécuter : NOTEZ.TXT, MANUAL1.TXT, MANUAL2.TXT et PASSWORD.TXT (utilisez le menu des raccourcis afin de les lancer, section READ).
Sélectionnez ensuite la commande DIR, puis B : pour parcourir le second disque dur. Entrez les commandes ID, GUNS, FMV, MAPS, CARS. Lancez ensuite TOOLS, toujours à partir de B :, puis on vous demandera d'entrer un code à 5 chiffres. Le code variant d'une partie à l'autre il vous faudra le trouver de vous-même. Pour cela, commencez à entrer des séries de 5 chiffres semblables (par ex :11111) et on vous informera combien de nombres sont valides sur les 5 chiffres mais également combien sont au bon emplacement. Combinez ensuite le code avec des 0 et vous ne devriez pas tarder à vous procurer la bonne entrée. Rentrez alors les 5 commandes qui apparaissent sur l'écran : VIEW.EXE, VIRTUAL.EXE, TRACEKILL.EXE, DROP.EXE, PLAY.EXE et DECODE.EXE. La commande VIRTUAL.EXE requiert un password, entrez FROZENFISH. Vous devrez alors reconstituer un idéogramme japonais en quelques secondes. Appuyez sur les cases pour faire pivoter les figures jusqu'à ce que celles-ci s'aménagent dans le bon ordre (facile). Le disque dur V sera alors accessible.
A ce stade, vous aurez débloqué plusieurs options et bonus non négligeables. Utilisez alors la commande VIEW pour avoir accès à des fiches sur les véhicules, les personnages du jeu, les cinématiques. Avec la commande DROP, vous pouvez également déposer des armes un peu partout dans les niveaux de jeu (référez-vous aux codes des zones et armes pour cela).
Une fois le disque V atteint, lancez la commande TOOLS puis ROOTSEARCH.EXE et DIAL.EXE. Sélectionnez ensuit le dossier ROOT toujours dans V puis tapez MAIL.EXE. On vous demandera de nouveau un password, tapez THISISNOTREAL. Frappez ensuite Y pour accéder à votre boîte à mails. Vous obtiendrez plusieurs numéros de téléphone. Notez-les et composez-les grâce à la commande DIAL. Le quatrième numéro délivre un message relativement important pour la suite : un code à 3 chiffres : 942. Lancez ensuite le programme PORTKEY.EXE puis entrez le code précédemment obtenu. Vous entrerez en contact avec la belle Trinity. Chattez avec elle (répondez n'importe quoi) et un nouveau programme vous sera transféré. Lancez alors la commande CRACK puis tapez 8RAM pour pouvoir investir les données du disque RAM.
Retrouvez-le dans DIR, et lancez les 3 nouvelles fonctions : TRINITY, PROG et BIO. Tapez ensuite les 3 fichiers .EXE contenu dans le dossier TRINITY : TRAINING.EXE, HANDSHAKE.EXE et READBIO.EXE. Le fichier TRAINING vous permet de débloquer l'épée (utilisable au cours du jeu avec la touche poing et pied en même temps) et le programme READBIO vous permet de prendre en compte vos statistiques suivant le personnage (Niobe ou Ghost). Enfin, HANDSHAKE vous propose une conversation avec Sparks. Il vous demandera alors de lancer le programme EMP.EXE, faites-le. Vous serez après ça éjecté du programme mais pourrez sauvegarder au préalable.
Revenez dans le mode piratage une fois avoir écouté le message de Néo. Sachez que même si Sparks s'est amusé à vous faire une crasse, il a tout de même débloqué pour vous un nouveau niveau accessible en chargeant une partie et en pointant la flèche du stick tout à droite. Retournez ensuite dans DIR et lancez la commande LOGOS. Deux commandes s'affichent alors : SPARKS et ART. ART vous donne de nouvelles images à mater grâce au prog VIEW et SPARKS débloque le mode multijoueur si vous tapez la commande EMP.EXE juste après. Sachez juste qu'il vous faut avoir fini le jeu pour pouvoir en bénéficier et que les quelques niveaux sont disponibles tout à gauche dans le choix des

chapitres.

Eragon

© Sierra / Stormfront Studios

+ D'INFOS FORUM

SALLE DU TRÔNE (NIVEAU SECRET)

Trouvez l'oeuf caché dans chaque niveau pour accéder à ce stage optionnel.

CHEAT CODES

Mode fury illimité
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez L + R et faites : X, X, B, B.

Le plein de santé
Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause, puis maintenez L + R et faites : X, X, X, X, B, B.

ESPN International Winter Sports

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉGUISEMENT DE PINGOUIN

Gagnez toutes les médailles d'or dans le championat féminin. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur L ou R pour changer de costume.

DÉGUISEMENT D'OURS

Gagnez toutes les médailles d'or dans le championat masculin. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur L ou R pour changer de costume.

DÉGUISEMENT DE ROBOT

Gagnez toutes les médailles d'or dans le championat masculin et féminin. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages et appuyez sur L ou R pour changer de costume.

ESPN NBA 2 Night

© Konami

+ D'INFOS FORUM

DIVERS CODES

Entrez ces codes dans l'écran Cheat.

Meilleur pourcentage de tir

EXCELLENT

Meilleurs joueurs

ABILITYBONUS

Têtes de ballon

BALLHEAD

Grosses têtes

BIGHEAD

Grosses mains

BIGHAND

Grands pieds

BIGFOOT

Joueurs plats

PANCAKE

Petits joueurs

MINIMINI

Dunks faciles

DUNKERS

Pas de spectateurs

NOSPECTATOR

Joueurs invisibles

INVISIBLE

ESPN NBA 2K5

© Sega / Visual Concepts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ITEMS EN MODE 24/7

En mode 24/7, créez un nouveau joueur et appelez-le **RAY GRAHAM**.

ESPN NBA Basketball

© Sega / Visual Concepts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER DANS LE MODE 24/7

Créez un nouveau joueur dans le mode 24/7 et donnez lui comme nom **4TREASURE** et comme prénom **HUNT**. Attention de bien écrire en lettres capitales.

CHEAT MODE

Terminez l'une des tâches suivantes pour débloquer l'effet correspondant.

Celtics - Bloquer 100 shoots
76ers - Effectuer 150 rebonds
Equipe Sega - Atteindre 10 heures de jeu
Ballon USA - Jouer 1 partie en mode Street
Ballon ESPN - Jouer 5 parties en mode Street
Ballon de pierre - Jouer 10 parties en mode Street
Ballon Ooga Booga - Jouer 15 parties en mode Street
Court Street Bonus - Jouer 20 parties en mode Street
Classe débutant - Récolter 100 points
Classe Sophomore - Récolter 500 points

ESPN NFL 2K5

© Sega / Visual Concepts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CRÉDITS FACILES

Choisissez une partie en mode Franchise, et au moment de lancer le match, allez sur l'option "Gamecast Live". Assistez tranquillement à la simulation du match, puis reprenez le contrôle dans le quatrième quart temps avant la fin du chrono. Vous serez récompensé comme si vous aviez fait tout le match.

ESPN NFL Primetime 2002

© Konami / FarSight Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

DIVERS CODES

Balle imprenable

CAN'T TOUCH THIS

Super sauts

SUPERMAN

Fumbles

READY TO FUMBLE et appuyez sur L pendant la partie.

Montrer tout le monde

SHOW EVERYONE

TOUS LES STADES

Stade Aloha avec les équipes Pro Bowl

ALOHA

Stade Reliant

HOWDY

Stades Weather in domed

SHAKE IT UP

Evil Dead : A Fistful of Boomstick

© THQ / VIS Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DESSINS BONUS

Vous trouverez les dessins de post-production des niveaux terminés dans le menu "extra" de la galerie.

NIVEAUX ARCADE

Terminez un niveau en mode Story pour débloquer ce même niveau en mode Arcade.

BATTRE ELDRIDGE

Pour battre Eldridge, attendez qu'il s'approche d'un barril. Quand il est assez prêt, tirez sur le tonneau pour le faire exploser. Quand Eldridge tombe, tirez lui dessus. Attendez qu'il vous fonce dessus et longez les murs en courrant jusqu'à ce qu'il fonce sur vous. Profitez de ce moment pour lui tirer dessus.

BATTRE NATHANIEL PAYNE

Utilisez votre pelle comme d'une batte de baseball. Maintenez X et relâchez lorsqu'il vous lance un rocher. Faites attention de ne pas confondre le rocher avec les boules d'énergie qu'il vous lance.

BATTRE TRISHA

Pour battre Trisha, attendez qu'elle ouvre la bouche pour lui envoyer un baton de dynamite.

F1 2001

© Electronic Arts 2002

SÉQUENCE VIDÉO BONUS

Remportez toutes les coupes du jeu pour pouvoir visionner la séquence vidéo de la saison 2001.

Fable

© Microsoft / Lionhead 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SCÈNES DE FIN

Il existe quatre fins différentes dans le jeu. Elles dépendent de votre alignement, par exemple, du côté du bien, vous aurez l'une des fins si vous jetez l'épée dans le vortex, et l'autre si vous tuez votre soeur.

ALIGNEMENT MALÉFIQUE

Plusieurs méthodes existent pour devenir maléfique.

- Une méthode efficace pour obtenir un alignement maléfique consiste à épouser trois femmes situées dans des villages différents puis à divorcer. A chaque divorce vous engrangerez encore plus de points.

- Pour gagner facilement des points maléfiques, allez à la chapelle de Skorm et sacrifiez un de vos suivants. Prennez de préférence une personne lumineuse, par exemple la fine lame à côté du temple d'Avo. Avec lui vous gagnerez environs 100 points maléfiques !

PORTE DÉMONIAQUE DE BARROW FIELDS

Pour ouvrir cette porte, placez-vous en face d'elle et ingurgitez un maximum de nourriture (viande, gâteaux, etc.) de manière à ce que votre personnage devienne obèse. Lorsqu'il aura pris suffisamment de poids, vous pourrez pousser la porte et obtenir l'élixir du maître.

GUIDE SUCCINCT

Introduction

Vous commencez le jeu aux côtés de votre père. Commencez par parler à la fille qui est en face de vous, elle a perdu son nounours. Ensuite, allez vers le point vert sur la carte à droite. Il y aura deux enfants, parlez-leur et vous devrez taper le plus grand pour récupérer la peluche puis allez ensuite l'amener à la petite fille qui l'avait précédemment perdue. Allez ensuite aider le vieil homme à surveiller ses caisses. Vous ne devez pas écouter le petit enfant qui essaie de vous détourner de votre quête. Une fois à côté de votre père, allez tout droit et ne prenez pas la descente, prenez à droite il se trouve un passage avec un couple. Parlez à l'homme et n'acceptez pas sa demande. Descendez ensuite au village et parlez de cette histoire à la femme qui détient l'armurerie. Allez ensuite parler à votre père qui vous donnera des pièces en récompense. Vous pouvez à présent aller acheter un cadeau pour votre soeur chez le marchand : allez donc apporter vos chocolats à votre soeur puis retournez dans le village, vous aurez une petite cinématique. Ensuite, vous reprendrez la partie avec un village en feu, prenez le passage de gauche et rejoignez votre père. (Cinématique)

La Guilde

Vous reprendrez la partie dans la Guilde. Dirigez-vous dehors à l'entraînement du combat, vous exécuterez un entraînement aux poings et au bâton sur un mannequin en paille. Après l'entraînement, vous devrez aller dans la forêt de droite pour tuer les scarabées, ils ne sont pas difficiles, un coup par scarabée fera l'affaire. Retournez ensuite dans la guilde, vous devrez laisser votre enfance derrière vous pour continuer l'apprentissage. Après votre réveil, allez rejoindre le stand d'apprentissage pour apprendre l'art du sabre, le même que celui où vous aviez appris le bâton. (Vous pourrez gagner un katana de fer en cadeau d'un A+ à l'examen). Après le combat contre Whisper, rejoignez votre maître au stand de tir pour apprendre à présent le maniement de l'arc, (là aussi, vous pourrez gagner une arbalète si vous arrivez à avoir un A+ à l'examen), allez ensuite apprendre la volonté (et là encore, vous pourrez avoir un objet à l'aide d'un A+, ils peuvent être très utiles alors prenez-les). Passez ensuite à l'age adulte pour continuer votre entraînement. Vous avez alors 18 ans, vous devrez aller dans les bois. Maze vous y attend, gagnez contre lui en lui montrant vos compétences à l'arc, l'épée et la volonté. Retournez dans la guilde, vous serez alors décoré Héros et votre dernier cours portera sur la façon d'augmenter vos compétences.

Une vie

(Vous pouvez dès maintenant ouvrir la première porte démoniaque se trouvant dans la Guilde à côté de l'entraînement de volonté. Pour l'ouvrir, placez-vous devant et utilisez votre lampe.) Commencez par prendre la quête "menace des Guêpes", vous ne pouvez sélectionner que celle-la pour le moment d'ailleurs. Commencez par sortir de la Guilde, suivez l'homme qui vient vous prévenir que les guêpes attaquent. (Sur le chemin, juste après la porte de la Guilde à gauche se trouvent des buissons destructibles à l'épée qui vous donneront accès à un coffre contenant une clé d'argent.) Dirigez-vous dans l'aire du pique- nique et tuez toutes les petites guêpes puis prenez tous les objets se trouvant sur les tables. Tuez ensuite la reine des guêpes puis retournez dans La Croisée et prenez la direction de Bowerstone : la cité du commerce. Allez voir Maze, il vous parlera et vous devrez ensuite retourner à la Guilde pour prendre une nouvelle mission.

Vous avez le choix entre prendre la mission positive ou négative. Je prendrai la positive dans la soluce, "La défense de la ferme au verger", cependant, les quêtes principales sont les mêmes pour les deux types de missions (que vous soyez plutôt positif ou négatif). Prenez le chemin de Greatwood, vous allez rencontrer Whisper dans le chemin. Prenez ensuite le lac de Greatwood puis, rejoignez la ferme un peu plus haut à gauche. Une fois à la ferme, tuez tous les bandits qui arrivent (il y a à peu près trois vagues de bandits) et battez whisper à la fin. Retournez ensuite à la Guilde pour chercher vos nouvelles quêtes.

Prenez la quête du marchand, dirigez-vous vers Greatwood puis vers le lac de Greatwood. Prenez ensuite les gorges de Greatwood, un bandit vous attendra plus loin et vous demandera de payer pour passer. Personnellement, j'ai décidé que je ne serai pas victime du racket alors j'ai défoncé tous les bandits (c'est vous qui voyez mais bon, ils sont assez faciles à tuer donc ne perdez pas des sous pour rien). A gauche se trouve un petit passage avec quelques bandits dont le chef de la bande et plusieurs potions et une hache d'acier dans un coffre. Dirigez-vous vers le cullis de Greatwood et débarrassez-vous de ces Hobbes. Prenez l'entrée de Darkwood et vous allez rencontrer vos deux marchands. Plus loin, vous en rencontrerez un troisième, il sera mordu par une bête mais prenez-le. (Il se transformera plus loin en loup-garou.). Marchez et vous apercevrez votre premier loup-garou, plus loin il y aura un champ de spores à briser avec une attaque à distance. Prenez ensuite le lac de Darckwood, faites attention, énormément de bandits arrivent de nulle part et s'en prennent aux marchands. Vous allez arriver au camp, et ils se reposeront, vous pourrez alors faire le plein de potions. Partez par le cullis et tuez les bandits qui vous attaqueront. L'homme ne devrait pas tarder à se transformer. Tuez tous les bandits tout le long et les Hobbes, puis, prenez le barrage de Darckwood. Vous allez rencontrer un monstre de terre, pour le battre, placez-vous assez proche de lui et faites des roulades en arrière quand il va faire trembler la terre. La prochaine porte sera la bonne, les marchands seront en lieu sûr. Allez voir Maze et une fois que vous aurez fini de parler, retournez à la guilde et prenez la quête "trouvez la prophétesse".

Commencez par vous téléporter à Barrow Field puis dirigez-vous à Okvale (si vous voulez faire la quête du fantôme sur la plage, le trésor se trouve sur la plage avec le pont). Le trésor se trouve à gauche à côté du pont. Donnez l'or à sa femme à droite et retournez voir le fantôme il vous dira qu'un autre trésor est caché dans le cimetière. Il se trouve sur un des flans de la grande statue. Puis la falaise. Une quête commencera, vous devrez être discret. Pour les éviter, c'est simple, placez-vous derrière le grand rocher juste avant l'entrée où se trouvent leurs drapeaux. Un bandit guettera

autour et vous pourrez contourner le rocher puis courir à la porte. Vous allez ensuite être face à plusieurs bandits. Tuez-les tout le long en essayant d'en tuer certains à distance pour vous faciliter la tache. Tout au long de la route, vous devrez récupérer cinq vêtements de bandits se trouvant dans les coffres. Ce passage comporte beaucoup de bandits mais peu de difficultés. Prenez le camp de deux lames et vous allez ensuite arriver devant la porte d'une ville, équipez-vous de toute votre garde-robes de bandit et parlez au garde devant. (Vous pouvez également lui arracher la tête et passez.) Une fois dedans, vous avez plusieurs possibilités : vous pouvez soit tuer un bandit à droite qui possède un passe-bandits ou lui acheter (plus civilisé) ou bien, allez jouer avec l'homme dans la taverne au fond à droite.
Il ne vous est pas interdit de tuer tous les bandits également mais attention, une fois que tous les bandits du camp seront morts, quatre costauds débarqueront. Une fois que le passe est à vous, vous pouvez à présent monter tranquillement (si vous avez tué les bandits, vous pourrez monter sans le passe). Dans l'autre niveau vous pourrez là aussi, tuer tout le monde et vous aurez quatre costauds. Vous pouvez également sauver les otages, ça vous fera pas de mal, puis dirigez-vous vers deux lames. Entrez dans la porte et affrontez deux lames. Pour le tuer, tournez autour de lui et ne le touchez que dans le dos. Il va y avoir, juste avant que deux lames ne meurt, l'apparition de votre soeur, après ça, vous pourrez exécuter deux lames. J'ai préféré d'abord tuer tous les bandits, ça fait de l'expérience, c'est toujours bon à prendre pour plus tard. (il y a aussi la tante de deux lames qui possède de belles choses à prendre.)
Vous avez à présent le choix, tuer deux lames (négatif) ou bien l'épargner (positif).

Téléportez-vous dans la Guilde et trouvez Maze dans la grande tour. Il vous donnera une mission, vous devrez trouver un archéologue. Téléportez-vous sur le cullis de Witchwood, vous allez avoir à faire face à un énorme monstre en pierre, pour le battre, je vous conseille de vous placer derrière-lui le plus possible pour le taper, et de très vite vous éloigner en roulade quand vous voyez qu'il s'apprête à exécuter un tremblement de terre. Dirigez-vous vers la porte démoniaque, elle vous demandera d'épeler son nom. Allez là où se trouvent les quatre piliers et tapez sur le pilier H, I, T, S dans cet ordre. La porte démoniaque s'ouvrira et vous retrouverez enfin l'archéologue.

Retournez à la Guilde en vous téléportant, prenez la quête "balverine blanche" et téléportez-vous au cullis de Witchwood. Commencez par vous diriger vers "Pierres de Witchwood". Entre temps vous pourrez parler au garde et vous aurez une petite quête qui se résume à tuer des bandits vers les pierres. Dirigez-vous ensuite vers le temple d'Avo (dans le temple un peu au-dessus sur une colline se trouve une épée dans un rocher). Pour la libérer vous devez avoir toutes les statistiques de physique au maximum. Et le lac de Witchwood. A présent prenez la porte de Knothole Glade. Tuez les loups-garous et vous pourrez rentrer dans la ville. Vous allez commencer à affronter la balverine blanche. Au bout d'un certain temps de combat, elle s'enfuira et vous aurez un discours avec un villageois. Montez la colline et vous aurez encore à faire à la balverine. Vous aurez ensuite une femme qui viendra vous expliquer d'où vient cette bête. La femme vous donnera l'amélioration de l'argent pour tuer la balverine. Vous allez encore une fois la mettre en fuite, et vous devrez retourner au lac de Witchwood. Allez tuer la balverine blanche et ramenez la tête de la balverine vernie à l'homme qui vous a accueilli. Vous recevrez une lettre de Térésa et vous pourrez aller dans l'arène combattre.

Téléportez-vous a la Guilde et prenez la mission "Arène", téléportez-vous ensuite à Witchwood, et dirigez-vous vers le temple d'Avo puis au lac. Prenez ensuite l'arène. Préparez-vous bien à l'intérieur de très rudes combats (vous allez affronter des bandits, des guêpes, des géants de pierres, des loups-garous, des Hobbes quasiment tout ce que vous avez déjà rencontré) vous attendent, prenez toutes les potions possibles. Le boss final sera un énorme scorpion très difficile. Son point faible sera : quand il se concentre avec le rayon vert. Placez-vous au milieu et balancez-lui tous les coups que vous pouvez. A la fin vous serez confronté à vous battre contre Whisper. A la fin vous aurez le choix entre la laisser en vie ou la tuer. Ne la tuez pas et sortez par la porte, vous allez avoir pas mal de discours et une invitation du maire de Bowerstone. Vous allez sortir de l'arène et Térésa vous demandera.

Commencez par vous rendre à Barrow Field pour parvenir à la demeure de Grey. Vous allez rencontrer votre soeur qui vous informera sur votre mère. Apres avoir vu votre soeur, allez à la Guilde pour prendre la mission "trouvez l'archéologue". Téléportez-vous dans la ville de Bowerstone sud et dirigez-vous vers les grands escaliers. (Vous pouvez aller voir Grey et au bout de votre discours vous devrez la séduire. Pour commencer, achetez-lui une rose noire qui se trouve dans un magasin dans Bowerstone, puis vous devez posséder une demeure à vous. Une fois dedans, dirigez-vous vers la prison, derrière, un garde vous dira que l'archéologue a été enlevé.
Tuez tous les monstres et pourchassez-le. Après la première porte, vous devrez tuer l'invocateur pour enlever la barrière et aller dans le bois de Gibbet. Allez ensuite au chemin de la prison, vous devrez arriver en bas avant la fin du temps imparti. A la fin sur le ponton, un dur combat vous attend, essayez de garder en vie vos gardes. Quand vous les aurez libérés, dirigez-vous dans le bois et prenez la colline du bourreau. Continuez et une fois dans le cimetière, vous

devrez aller parler au garde du cimetière à gauche. Dans ce cimetière, vous devrez monter dans le tombeau de Nostro puis lui ramener sa tenue. Le casque se trouve dans l'eau en face de la descente du tombeau de Nostro. (Prenez la canne à pêche) l'armure se trouve dans la crypte juste en bas. L'épée de Nostro se trouve au pied d'une tombe, vous devez prendre la pelle pour le déterrer et le casque se trouve dans la maison du garde. Si vous ne possédez pas de pelle, il y en a une dans le coffre à l'entrée de la maison du gardien et si vous ne disposez pas de canne à pêche, à gauche du cercueil de Nostro se trouvent des herbes avec derrière, un coffre cachant une canne à pêche. Retournez ensuite dans le cercueil et rendez-lui ses biens. La porte maléfique s'ouvrira et vous devrez franchir le chemin jusqu'à la porte. (Personnellement je n'ai jamais vu si les morts vivants avaient une fin, ils réapparaissent tout le temps.) Après la porte, vous serez dans une sorte d'arène et une fois que vous serez au centre, des zombies viendront vous accueillir chaleureusement. Vous aurez ensuite trois fantômes qui sont destructibles seulement dans le cercle. Descendez dans le cercueil et parcourez les pièces pour arriver au tunnel souterrain et prendre le chemin de la falaise. Vous devez prendre le passage souterrain, des gardes humains y sont dispersés tout le long, vous allez arriver au bout dans la chambre des tortures et vous récupérerez votre mère. Plus loin, vous serez pris en otage et vous vous retrouverez dans une prison. Pour vous en sortir vous devrez juste attendre que les gardes vous emmènent dans une course. Finissez premier et vous serez dans le bureau du directeur. Pendant qu'il récite son poème, allez discrètement regarder tout le papier à gauche et ensuite, allez sur la table avec tous les papiers. Vous pourrez prendre la clé de la cellule. Sortez et brisez les tonneaux, ils renferment un bâton qui vous sera utile. Libérez également les autres prisonniers. Sortez et je vous conseille de ne pas tenter l'impossible, partez et laissez les gardes où ils sont. Dans la porte votre mère vous dira d'aller chercher vos affaires. Elle se trouve au-dessus des escaliers à droite. Prenez également la tenue de garde pour passer inaperçu. Retournez voir votre mère et sortez-la d'ici. Ne vous préoccupez pas des morts vivants, courez et sortez de là. Vous allez arriver dans la salle souterraine et là, une grosse bébête va venir vous embêter. Pour la tuer, c'est tout bête, frappez ses tentacules et quand elles sont toutes au fond de l'eau, vous pourrez tirer à coup d'arbalète ou d'arc ou de magie sur le gros poisson. Prenez ensuite la porte de sortie.

Commencez par vous téléporter dans l'ancienne cullis et vous allez rencontrer un cercle qui vous fera apparaître plusieurs morts vivants. Une fois que la jauge à droite sera pleine, vous serez téléporté dans un autre monde. Partez dans la ville et en haut vous serez face à une barrière magique. Retournez à la guilde et dirigez-vous dans la grande tour. Votre mère sera enlevée mais vous devez trouver le livre, il se trouve de suite à gauche. Allez vite voir le chef de la guilde, par la suite il vous confiera une nouvelle quête très importante. Téléportez-vous et une fois arrivé devant le bouclier, les paroles seront prononcées. Vous serez trahi et vous devrez ensuite réaliser un combat contre Maze. Je vous conseille de vous servir du sort qui vous a fait passer derrière lui. Une fois que vous l'aurez tué, retournez à la guilde et parlez avec le chef. Vous devrez vous rendre dans cullis pour arrêter jack. Allez dans le téléporteur et vous devrez aller arrêter jack pour l'empêcher mais vous arriverez trop tard. Vous allez alors poursuivre jack, en passant par le lac de witchwood puis la grotte des Hobbes et pour finir sur la colline du bourreau. Vous arriverez encore une fois trop tard et vous reviendrez à la guilde avec une nouvelle quête. Allez voir le chef et rentrez dans la chambre du destin. Au bout vous devrez tuer jack, aidez-vous du mouvement rapide et de berserk pour le tuer un peu plus vite. Il va vous falloir également beaucoup de potion de volonté et de vie.
Une fois que jack sera terrassé, le jeu sera terminé.

ARGENT À PORTÉE DE MAIN

Voici une méthode pour gagner plus d'argent. Commencez par acheter votre ancienne maison à Okvale pour 16000 G et mettez-y tous vos trophées. Ensuite, revendez-la pour 18500 G. Enfin, cassez discrètement la porte de la maison et récupérez vos anciens trophées. La maison sera de nouveau à vendre pour 16000 G.

EMPLACEMENT DES CLEFS D'ARGENT

1.La Croisée
Il faut détruire les ronces vers la grande statue.

2.Bowerstone Sud
Sur le balcon à l'étage de la première boutique à gauche en entrant dans la ville.

3.Fisher Creek
Derrière la cabane du pêcheur, il faut pêcher là où il y a des remous.

4.Le bois de la guilde
Il faut pêcher dans le lac où vous avez battu les bandits là où il y a des remous.

5.Lac de Greatwood
Au nord, la clé est sur le pont cassé.

6.Ferme aux vergers
Il faut pêcher au bout de la passerelle en bois là où il y a des remous.

7.Le cottage Rose
Près de la maison il y a un rond formé de fleurs rouges, creusez au milieu (l'icône pelle doit apparaître).

8.Grotte des hobbes
Il y a un cercle de champignons dans la salle du pouvoir, creusez au milieu.

9.Lac de Darkwood
Il faut tirer une flèche dans la pierre avec un trou (près de la sortie vers le barrage de Darkwood).

10.Ancienne porte Cullis
Il faut pêcher à l'ouest de la carte, près du pont.

11.Demeure Grey
Il faut pêcher près de la porte démoniaque.

12.Oakvale (cimetière)
Il faut creuser près de la statue avec la hache (quête du fantôme).

13.Camp de Deux-Lames
Tout à gauche du premier camp sur une terre isolée par de l'eau il y a un coffre et des tonneaux. Il faut creuser entre les deux.

14.Pierres de Witchwood
Il faut pêcher dans la marre à gauche de la porte démoniaque.

15.Lac de Witchwood
Il y a une statue avec une lueur rouge. Il faut creuser devant elle.

16.Knothole Glade
Il y a un cercle de plantes entre quelques maisons dans la partie Sud de la place pas loin de la taverne. Il faut creuser au milieu.

17.Colline Windmill
Dans le jardin de la petite ferme à l'ouest de la carte, creusez.

18.Colline Windmill
Derrière le moulin, creusez à l'intérieur du cercle de fleurs.

19.La colline du bourreau
Durant la quête pour vous marier avec Lady Grey lorsque vous tombez avec Tonnerre, il y a une petite place où pêcher.

20.Manoir de Bowerstone
Lorsque vous êtes marié à Lady Grey, pénétrez dans son manoir (sans mauvais jeu de mot) et cherchez son lit, il y a une clef à l'intérieur.

21.Cimetière de Lychfield
Dans le tombeau au sud de la carte, la clef est avec un corps.

22.Cimetière de Lychfield
Creusez dans une tombe portant le nom de "Katie Sutter" juste à côté du tombeau précédent.

23.Cimetière de Lychfield
Pêchez dans le ruisseau près du gardien du cimetière.

24.Chemin de la falaise
Sur la colline au nord de la carte, passez le tunnel souterrain, il y a un endroit où creuser.

25.Hook Coast
Dans un meuble au rez-de-chaussée du phare.

RESTER ÉTERNELLEMENT JEUNE

Pour ne pas vieillir, il faut que votre alignement soit au maximum du bien. Ensuite, allez au temple d'Avo et faites une donation d'environ 80 000 G. "Un miracle s'est produit" vous dira le prêtre. Vous constaterez que vous avez rajeuni de 5 ans et que vous ne vieillirez plus.

ARGENT FACILE

1. Participez au jeu des paires à Bowerstone. Vous pouvez vous faire énormément d'argent avec ce jeu très facile.
2. Achetez une maison, cassez la porte, placez les trophées qui valent les plus chers sur les tableaux, puis vendez la maison. Son prix aura augmenté à cause des trophées. Revenez ensuite chercher vos trophées et recommencez autant de fois que necessaire.
3. Si vous avez un alignement maléfique, forcez un marchand a vous suivre dans une taverne pour le saouler, volez toutes les marchandises dans son magasin et allez dormir. Ensuite, revendez-lui tout et recommencez autant de fois que necessaire.

CLEFS ILLIMITÉES

Lors de la quête principale dans le cimetière, il est possible de trouver 3 clefs dans la même zone (une à trouver en creusant, une autre dans un caveau et la dernière à pêcher), vous trouverez également des potions PX et de l'or. Une fois la phase de récupération terminée vous devez faire une sauvegarde de héros et charger celle-ci. Vous aurez tous les objets que vous avez découvert dans la zone dont les 3 clefs et vous pourrez de nouveau trouver ces trois clefs. Vous aurez donc autant de clefs que vous voudrez.

GAIN DE PX

Voici un moyen d'acquérir un gros paquet de px. Pour ce faire, vous devez garder toutes vos potions px et de préférence avoir le sort "Embrasement" de haut niveau de façon à tuer les petits zombies en un coup. Lors de la quête dans le cimetière, à l'entrée de la zone du cimetière, des zombies apparaitront à l'infinie. Tuez-en le maximum sans être touché pour atteindre un multiplicateur de combat très élevé. Ouvrez alors votre inventaire et buvez toute vos potions px pour obtenir des gains de px très impressionnants. Si vous avez suivi l'astuce du cimetière pour récupérer des potions px d'adresse à l'infini, vous pourrez booster vos compétences d'adresse au maximum très rapidement.

ARGENT FACILE #2

1. Commencez l'aventure "alignement gentil"
2. Apprenez l'expression "s'excuser"
3. Attribuez-la dans menu expressions/alignement/attribuer à...
4. Misez votre expérience dans la ruse, section adresse
5. Apprenez la compétence "voler"
6. Allez à Oakvale, dans l'armurerie
7. Volez tous les objets (sauf ceux du comptoir)
8. Si vous vous faites avoir, utilisez s'excuser sur les gardes
9. Vendez le tout au marchand
10. Pour répéter le processus, sortez du magasin et retournez-y

Fable : The Lost Chapters

© Microsoft / Lionhead 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES PORTES DÉMONIAQUES

Guilde des Héros

Allumez votre torche et avancez vers elle, vous trouverez « Se faire des amis » et « Livre de sorts », un tatouage « Hurlement » et un élixir de vie.

Gorge de Greatwood

Faites monter de +40 vers le mal votre modificateur devant la porte (en tuant quelqu'un ou en mangeant des crousti-poulet par exemple), vous trouverez le marteau de Wellow.

Le Cottage Rose

Offrez-lui une boîte de chocolat ou une rose rouge, une tenue complète radieuse de volonté vous y attend.

Caves de Greatwood

Présentez-vous devant elle avec un modificateur de combat de 14 au moins pour entrer, vous trouverez Bluetane le coutelas.

Entrée de Darkwood

Combattez les protecteurs de la porte, des hobbes, vous trouverez une tenue noire complète d'utilisateur de volonté.

Bordel de Darkwood

Vous devrez avoir eu au moins 10 rapports sexuels pour y pénétrer, vous y trouverez un chapeau de proxo.

Demeure Grey

Il vous faudra être marié à Lady Grey pour pouvoir rentrer, ici se trouve la hache Ronock.

Barrow Field

Il va vous falloir manger jusqu'à être suffisamment gros pour que la porte daigne s'ouvrir. A l'intérieur un Elixir de volonté vous attend.

Route Abandonnée

Il va vous falloir 3 costumes complets pour faire s'ouvrir cette porte, tout d'abord une armure de plate, ensuite une tenue d'utilisateur de volonté noir et enfin une tenue de bandit. La masse du marionnettiste vous attend ici.

Pierres de Witchwood

Il va vous falloir frapper les pierres pour former le nom de la porte (HITS).

Knothole Glade

Il va falloir infliger suffisamment de dommages à la porte avec une arme de jet en un seul coup. Un Elixir de vie se trouve ici.

Colline du Bourreau

Elle vous demandera de vaincre un héros en combat singulier (en l'occurrence Tonnerre).

Cimetière de Lytchfield

Retrouvez les biens volés à Nostro. Vous y passerez obligatoirement pour l'aventure, elle permet de libérer le chemin vers la prison de Bargate.

La Croisée

Elle n'apparaît et ne s'ouvre que lorsque Jack of Blades est vaincu dans la salle du destin. Vous devez résoudre l'énigme (minigame) pour obtenir le coeur de feu.

Nécropole

Donnez toutes vos clefs d'argent à la porte, derrière se trouve L'Endeuilleur.

EMPLACEMENT DES CLEFS D'ARGENT

1. La Croisée

Il faut détruire les ronces vers la grande statue.

2. Bowerstone Sud

Sur le balcon, à l'étage de la première boutique, à gauche en entrant dans la ville.

3. Bowerstone Sud

En donnant tous les livres au professeur Goutt.

4. Fisher Creek

Derrière la cabane du pêcheur, il faut pêcher là où il y a des remous.

5. Fisher Creek

En gagnant le deuxième prix du concours de pêche.

6. Le bois de la guilde

Il faut pêcher dans le lac où vous avez battu les bandits là où il y a des remous.

7. Lac de Greatwood

Au nord, la clé est sur le pont cassé.

8. Ferme aux vergers

Il faut pêcher au bout de la passerelle en bois là où il y a des remous.

9. Le cottage Rose

Près de la maison, il y a un rond formé de fleurs rouges, creusez au milieu (l'icône pelle doit apparaître).

10. Grotte des hobbes

Il y a un cercle de champignons dans la salle du pouvoir, creusez au milieu.

11. Lac de Darkwood

Il faut tirer une flèche dans la pierre avec un trou (près de la sortie vers le barrage de Darkwood).

12. Ancienne porte Cullis

Il faut pêcher à l'ouest de la carte, près du pont.

13. Demeure Grey

Il faut pêcher près de la porte démoniaque.

14. Oakvale (cimetière)

Il faut creuser près de la statue avec la hache (quête du fantôme).

15. Oakvale

Il faut gagner le 2e prix du Latte-Poulet.

16. Camp de Deux-Lames

Tout à gauche du premier camp sur une terre isolée par de l'eau il y a un coffre et des tonneaux. Il faut creuser entre les deux.

17. Pierres de Witchwood

Il faut pêcher dans la mare à gauche de la porte démoniaque.

18. Lac de Witchwood

Il y a une statue avec une lueur rouge. Il faut creuser devant elle.

19. Knothole Glade

Il y a un cercle de plantes entre quelques maisons dans la partie Sud de la place, pas loin de la taverne. Il faut creuser au milieu.

20. Colline Windmill

Dans le jardin de la petite ferme à l'ouest de la carte, creusez.

21. Colline Windmill

Derrière le moulin, creusez à l'intérieur du cercle de fleurs.

22. La colline du bourreau

Durant la quête pour vous marier avec Lady Grey, lorsque vous tombez avec Tonnerre, il y a une petite place où pêcher.

23. Manoir de Bowerstone

Lorsque vous êtes marié à Lady Grey, pénétrez dans son manoir et cherchez son lit, il y a une clef à l'intérieur.

24. Cimetière de Lychfield

Dans le tombeau au sud de la carte, la clef est sur un corps.

25. Cimetière de Lychfield

Creusez dans une tombe portant le nom de "Katie Sutter" juste à côté du tombeau précédent.

26. Cimetière de Lychfield

Pêchez dans le ruisseau près du gardien du cimetière.

27. Chemin de la falaise

Sur la colline au nord de la carte, passez le tunnel souterrain, il y a un endroit où creuser.

28. Hook Coast

Dans un meuble, au rez-de-chaussée du phare.

29. La baie perdue

Il faut creuser dans une tombe sur la plage, à coté de la maison.

30. Nécropole

Il faut pêcher à coté de la Porte Démoniaque.

Fahrenheit

© Atari / Quantic Dream 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

LE MEURTRE

La scène d'introduction passée, avancez près du cadavre et tirez-le dans la cabine du milieu de manière à pouvoir dissimuler le corps. Regardez-vous ensuite dans la glace puis effectuez une courte séance de nettoyage en orientant le stick analogique droit sur la droite. Séchez vos mains grâce au dispositif prévu à cet effet juste à droite. Saisissez-vous du balai et nettoyez la tache de sang au milieu de la pièce. Pénétrez à l'intérieur de la cabine où Lucas se tenait assis avant la scène du crime et observez les traces de sang au sol. Sortez des toilettes essayez de parler avec l'officier en passant dans l'allée, puis allumez le juke-box. Poussez les portes de sortie puis allez régler la note. Sortez du bâtiment et tournez à l'embranchement en direction du taxi. Empruntez celui-ci pour fuir les lieux du crime avant que l'officier de police ne découvre le corps.

ENQUETE

En contrôlant Carla Valenti, orientez le stick analogique droit vers la droite puis entrez à l'intérieur du bâtiment. Posez diverses questions au policier puis allez interroger la serveuse. Durant l'entretien, demandez une description du suspect puis réconfortez-la lorsque ce choix apparaîtra. Parlez ensuite aux deux types de la morgue puis rendez-vous sur les lieux du crime. Entrez dans la cabine de gauche et observez la trace de sang au sol. Regardez de plus près le balai puis intéressez-vous au cadavre. Récupérez ensuite le couteau sur le sol, près des cuvettes hommes. Changez de personnage (vous contrôlerez alors Tyler Miles). Allez inspecter le cadavre du défunt. Fouillez la poubelle et essayez de vous servir de l'évier près de la glace. Sortez des toilettes et appelez sur le téléphone à pièces. Passez par la porte de sortie de secours, puis allez questionner le clochard dans la ruelle. Rentrez à nouveau dans le bâtiment et parlez avec les gars de la morgue. Enfin, demandez à Carla de partir. Rentrez dans la voiture pour quitter les lieux.

LE JOUR SUIVANT

Levez-vous et consultez votre ordinateur. Fermez la fenêtre puis entrez dans la pièce voisine. Le téléphone se met alors à sonner. Allez décrocher sans tarder. Profitez-en pour écouter vos messages. Ouvrez le frigo et buvez un peu de lait. Avalez un verre d'eau grâce à l'évier un peu plus à gauche. Ouvrez le placard juste au dessus pour trouver une carte bonus. Approchez ensuite des portes-fenêtres et préparez-vous à une séquence réflexes. Ce flash-back annonce que la police ne va pas tarder à débarquer chez vous. Celle-ci terminée, sortez sur le petit balcon et faites fuir le corbeau. Prenez la carte bonus au sol puis regagnez la chaleur de l'appartement. Allumez la chaîne et choisissez le morceau Santa Monica histoire de faire remonter un peu votre barre d'état. Allumez la télé pour jeter un oeil aux infos. Un flic ne devrait pas tarder à venir frapper chez vous. Précipitez-vous alors dans la salle de bain. En chemin, récupérez le vêtement taché de sang près du pilier et allez le jeter dans la machine à laver. Lavez-vous les bras dans l'évier. Ouvrez ensuite le petit placard au dessus et utilisez les bandages pour vous soigner. Retournez dans la chambre et remettez la couette sur le lit (si vous n'avez pas le temps pour réaliser cette tâche, laissez le lit dans cet état et signalez au policier que votre femme dort dans cette pièce lorsqu'il tentera de pénétrer à l'intérieur). Enfin, glissez-vous dans un de vos costumes et prenez la clef sur la petite table près du coin cuisine pour ouvrir au policier. Toutes ces opérations étant à réaliser dans un temps très bref, n'hésitez pas à recharger le chapitre du début de manière à enchaîner les actions rapidement si jamais vous bloquez. Vous aurez ainsi largement le temps de dissimuler les preuves avant l'arrivée du flic. Répondez à l'homme au seuil de votre maison que les hurlements provenaient de vous-même. Laissez-le entrer et attendez qu'il s'en aille. Récupérez le journal sous votre porte puis sortez.

CONFESSION

Marchez le long du square et observez le sans-abri avachi sur le banc. Retrouvez votre frère au milieu de la place à la statue. Parlez avec lui et exposez votre problème en parlant de vos poignets, de la transe et en donnant des détails. Expliquez-lui aussi vos dons pour les visions. Gardez votre calme et essayez de le convaincre en fin de conversation. Acceptez la croix qu'il vous donne pour gagner une vie supplémentaire (les vies supplémentaires vous donnent une chance de plus lors des phases réflexes). Un gamin tombe dans le réservoir du parc, choisissez de le sauver et le flic vous laissera partir. Notez qu'il vous est également possible de laisser l'enfant se noyer. Votre barre de santé mentale chutera alors de 30 points.

UN BOULOT DE FLIC

A l'entrée du poste de police, passez sous les détecteurs puis dirigez-vous sur la droite pour mettre la main sur une carte bonus. Montez les marches et poursuivez par la droite. Entrez par la double porte et allez prendre un café au distributeur. Faites le tour des employés et pénétrez dans votre bureau (une des portes qui font l'angle). Jetez un coup d'oeil au bureau de Tyler ainsi qu'à son ballon de basket. Servez-vous un verre d'eau puis appelez Tyler de votre bureau. Asseyez-vous sur la chaise de celui-ci et ouvrez-en le tiroir. Récupérez la carte bonus puis allumez votre ordinateur. Consultez vos mails puis effectuez une recherche sur le nom de Kirsten. Prenez ensuite le contrôle de Tyler. Commencez alors par vous lever. Allez jeter un coup d'oeil par la fenêtre puis observez votre petite amie dormir. Faites ensuite un gros câlin avec elle. Vous basculerez alors automatiquement au personnage de Carla, et celui de Tyler sera momentanément indisponible... ;) Tentez de le contrôler. C'est en vain. Jouez un petit peu avec le yoyo sur le bureau de Carla de manière à la détendre puis téléphonez à nouveau à votre collègue. Reprenez alors le contrôle de Tyler. Allez dans la salle de bain et regardez-vous dans la glace. Prenez une douche puis faites un petit pipi. Ramassez la carte bonus dans l'angle et ressortez. Revenez dans la chambre et passez l'une de vos tenues dans le placard. Gagnez le salon et prenez votre café sur le comptoir. Allez enfiler votre veste et donnez un baiser à votre compagne avant de filer au bureau. Rejoignez alors Carla. Jouez avec votre ballon puis postez-vous devant votre ordinateur. Consultez vos mails, allez boire un verre d'eau, puis accrochez votre veste au portemanteau. Ressortez et retrouvez Carla dans la salle principale.

REALITE ALTERNATIVE

Après avoir vomi à souhait, allez vous rincer la bouche grâce à l'évier non loin. Revenez sur vos pas, et récupérez la carte bonus au bout du couloir. Ressortez des toilettes et dirigez-vous vers le point rouge sur la carte pour trouver votre bureau. En chemin, prenez un café et jetez un oeil dans les boxes afin de trouver deux cartes bonus. Installez-vous sur votre PC, puis répondez au téléphone. Ouvrez les tiroirs et récupérez les objets qui s'y trouvent. Réussissez la phase réflexes pour avoir une prémonition. Mettez-vous au travail sur l'ordinateur. Lorsque l'on vous contactera pour un dépannage, revenez dans la salle principale et marchez jusqu'au point rouge. Préparez-vous alors à une séquence réflexes fortement musclée. Sortez-en victorieux pour boucler ce chapitre.

RECONSTITUTION

Jouez aux séquences réflexes avec Carla et essayez de retenir un maximum de détails sur le meurtre.

TYLER & KATE

Reconstituez le portrait robot de Lucas (vous pouvez en constituer un peu ou beaucoup ressemblant, tout dépend de votre discrétion lors du premier chapitre narrant l'échappée de Lucas).

AMOUR PERDU

Commencez par visionner la télé, allez boire un peu de lait au frigo. A nouveau, ouvrez les placards pour trouver une carte bonus puis allumez la chaîne. Allongez-vous un moment sur le lit et laissez les fenêtres ouvertes. Fermez les yeux… Votre ex-petite amie arrive et sonne à la porte, allez lui ouvrir et proposez-lui un verre. Récupérez la bouteille de gin derrière le comptoir du coin cuisine et servez un verre à la demoiselle. Vous devez ensuite ramener à la belle deux cartons contenant des effets personnels. Le premier se trouve vers l'ordinateur de la chambre, le second au pied de la pile derrière le téléphone du salon. De nouveau seul, allez vous coucher et avalez un cachet avant de dormir. A votre réveil, éteignez l'ordinateur et allez dans le salon. Regardez le corbeau perché sur votre fauteuil puis sortez dans le

couloir de l'immeuble. Surprise… tout ceci n'était qu'un songe ! A moins que ce ne soit une prémonition... Cela aura pour effet de stresser davantage notre pauvre Lucas. Si toutefois vous préférez lui éviter toutes ces vilaines émotions, recouchez-vous puis fermez les yeux…

Alternative : Lucas passe la nuit avec son ex
Agissez pareillement lors du début du chapitre, puis durant la conversation avec Tiffany, choisissez les sujets suivants : Rassurant - Sentimental - Seul. La miss vous demandera alors de lui jouer un petit air de musique. Allumez donc l'ampli puis saisissez la guitare. Jouez le morceau sans faire plus de trois fausses notes et la belle acceptera après coup de vous donner un baiser. La nuit n'est pas terminée ! A vous de jouer, maintenez le rythme pour donner du plaisir à la demoiselle.

CACHE-CACHE

Marchez dans l'allée et récupérez la carte bonus de suite à droite après le premier virage. A l'embranchement, poursuivez droit devant vous et récupérez le collier sur la tombe pour gagner une vie supplémentaire. Revenez sur vos pas et trouvez votre frère. Déposez les fleurs sur la tombe de vos parents. Vous revivrez alors un flash-back. Dirigez-vous dans l'angle bas droit du premier carré (vous avez une carte à disposition) et escaladez par-dessus le grillage endommagé. Dans la seconde partie de la zone, soyez prudent et ne vous faites pas repérer si vous ne voulez pas reprendre l'expédition du point de départ. Pour cela, enclenchez le gros plan de la carte et ne marchez à aucun moment dans le sillage des gardes (le triangle symbolise la portée de vue des gardes). Utilisez les tranchées pour vous mettre à couvert (le long de la grille donnant sur la troisième partie de la zone) et attendez que les gardes changent de place si leurs positions venaient à gêner. Trouvez la première ouverture au milieu de cette deuxième barrière puis foncez jusqu'à la croix rouge. Utilisez les tas de caisses et le camion en patrouille pour progresser lors de cette dernière phase d'infiltration. A l'intérieur de la base, essayez de sauver les gosses avant la fin du temps qui vous est imparti. Y parvenir vous permet de faire grimper votre barre de santé générale de 10 points. Vous trouverez le premier entre les deux grandes rangées de caisses près des étagères. Montez à l'étage à l'arrière du hangar et jetez un oeil derrière les débris du deuxième tas pour trouver le second. Le dernier se cache dans la carcasse de l'avion, non loin en redescendant. Si les deux premiers se laissent convaincre rapidement, choisissez de mentir au troisième pour qu'il daigne enfin sortir de l'entrepôt en flammes.

COMBAT AMICAL

En dirigeant Tyler, allez prendre la carte bonus dans l'angle de la salle de gym, près du ring, puis échauffez-vous grâce au tapis de sol et aux haltères. Effectuez une série complète pour chacun des exercices afin d'être fin prêt à monter sur le ring. Choisissez ensuite de contrôler la belle Carla et faites-la grimper à la corde avant de la faire s'exercer au punching-ball. N'oubliez pas de leur faire boire tout deux une gorgée d'eau à la bouteille si vous voulez que leur état mental s'améliore légèrement. Choisissez ensuite l'un des personnages et flanquez une raclée à l'autre. Cela aura pour effet d'augmenter le moral du vainqueur de 20 points.

DEBRIEFING (Carla)

Après un court entretien avec le chef de la police, vous vous retrouvez au sous-sol. Récupérez la carte bonus dans le couloir de gauche puis marchez dans la branche principale, en direction de la grille. Ouvrez-la, puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur de couleur rouge un peu plus à droite. Revenez vers la grille et pénétrez dans le nouvel espacement. Dans la partie qui suit, vous devez maintenir la respiration de Carla d'une manière constante. Effectuez une prise d'air complète, et maintenez l'indice de la barre le plus au milieu possible (attention car à plusieurs moments, le fonctionnement de la barre s'inversera. Ne pompez donc plus si vous voyez que cela a pour effet de faire chuter la respiration de Carla et attendez plutôt que la prise d'air se stabilise d'elle-même avant de recommencer). Tout en veillant à ce que ce paramètre soit respecté, avancez vers l'inconnu et déverrouillez la première vanne à droite. Glissez-vous ensuite entre les étagères et allez tourner la seconde, tout à fait à gauche. Dans le même alignement, faites ensuite pivoter celle de droite. Un nouveau passage vous permet alors d'accéder à l'arrière-salle et du même coup aux archives. Tournez la vanne sur l'étagère où est inscrit les années 1990 et tentez d'utiliser le vieil ordinateur du fond. La manipulation s'avère être un échec et vous devez trouver le disjoncteur pour rétablir le courant. Suivez le câble le long du mur et déplacez les étagères de la même façon que précédemment pour retrouver le boîtier. La machine enfin en état de marche, allez vers les rangées indiquant 1990 et fouillez l'étagère du fond pour trouver la bonne

cassette (au préalable il vous faut jouer avec le positionnement des étagères pour pouvoir vous frayer un passage jusqu'à la bonne rangée car la première à portée n'est pas la bonne).

DEBRIEFING (Tyler)

Marchez dans la première allée pour trouver la carte bonus puis descendez au sous-sol de la bibliothèque. A l'arrière-salle, sous les escaliers, regardez le bouquin et utilisez la loupe pour révéler le message de la page vierge. Ramassez le bout de papier au sol avant de poursuivre. Allez ensuite parler à l'homme astiquant le sol, près du bureau. Ne lui dites pas que vous êtes de la police et demandez-lui de vous renseigner sur le livre que vous possédez. Devant son refus, commencez à partir et celui-ci vous interpellera. Retrouvez son livre, et peut-être pourra t'il vous aider… Dans un premier temps, allez observer le livre qu'il vient de vous remettre sur le petit établi sous lequel vous aviez trouvé le bout de papier. Le nom de l'auteur de cet ouvrage est "De Gruttola". Montez alors au premier étage, et regardez la liste sur la petite table. Le même nom apparaît dans celle-ci, et le numéro "1796" lui est assigné. Redescendez au sous-sol et enjambez la courte estrade du bureau du vendeur pour consulter le gros livre. Vous remarquerez que des lettres sont associées à des couleurs selon les étages. A cause du chiffre 1796, il nous faut nous référer au listing du second étage. Gagnez alors celui-ci et trouvez les étagères affublées de l'insigne blanc au-dessus. Fouillez la quatrième en partant de gauche (celle qui correspond à la lettre D, quatrième lettre de l'alphabet) et rapportez l'ouvrage au vieux sage (en apparence seulement). Discutez avec lui puis sortez pour finir (vous trouverez au passage une carte bonus pile sur l'escalier permettant de remonter).

AGATHA

Observez le vagabond sous l'arrêt de bus, puis allez sonner à la porte de la maison numérotée "36". Comme personne ne vient vous ouvrir, prenez l'initiative de rentrer à l'intérieur. Empruntez la première porte à droite, ramassez la carte puis inspectez les lieux. Ressortez et glissez-vous à présent par la première issue à gauche. Là aussi, visitez la pièce puis revenez dans le couloir. Allez ouvrir la dernière porte au bout du couloir. Celle-ci vous mène dans une sombre pièce. Observez les différents éléments s'y trouvant puis pénétrez à l'intérieur de la dernière pièce. Parlez à la vieille dame et présentez-vous. Guidez-la jusqu'à la salle aux corbeaux. Parlez-lui de vos possessions puis des visions. Donnez à manger aux oiseaux en tirant de la commode un sachet de graines, puis réengagez la conversation avec la grand-mère. Parlez-lui des manifestations puis amenez-la jusque dans le salon, près du grimoire. Regagnez la cuisine et prenez les allumettes sur la table. Revenez dans la salle principale et récupérez les bougies dans le premier tiroir de la petite commode. Disposez-les dans les bougeoirs sur la table centrale puis allumez chacune d'entre elles. Eteignez la lumière et fermez les rideaux. Enfin, asseyez-vous à côté de la vieille femme pour débuter le rituel. Toute une série de phases réflexes s'en suit alors. Restez vigilant et sortez victorieux lors de cette nouvelle épreuve pour tenter d'en apprendre un peu plus.

DES QUESTIONS ET DES BALLES

Allez parler à l'homme du fond. Acceptez de tirer quelques balles avec lui puis parlez-lui de l'affaire vous intéressant. Réitérez l'opération pour pouvoir converser avec lui une seconde fois.

QUITTE OU DOUBLE

Cette mission qui se décline en une sorte de mini-jeu est disponible si vous avez proposé à Jeffrey de régler vos différents monétaires avec une partie de basket-ball (lors de votre altercation au poste de police). Il vous suffit alors de mettre une raclée au blanc-bec pour effacer votre dette. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moments pour triompher sur le terrain. Sachez que si vous résistez à l'envie de lancer une moquerie à votre collègue de travail, vous bénéficierez alors de l'engagement.

MAUVAIS PRESAGE

La séduisante Carla se balade en petite tenue chez elle et sort tout juste de dessous la douche… Un chapitre qui s'annonce déjà comme très agréable… Répondez au téléphone puis allez grignoter un bout dans le coin cuisine (gardez cela pour plus tard si jamais votre barre d'état est à son maximum car vous allez avoir besoin de remontants). Traînez dans l'appartement jusqu'à ce que la sonnette retentisse. Dépêchez-vous alors d'aller enfiler une tenue moins légère et

ouvrez au jeune homme. Allez chercher deux verres dans l'un des placards, puis asseyez-vous à côté de votre voisin de palier. Mélangez les cartes de tarot lorsque celui-ci vous le demandera puis suivez ses indications pour qu'il puisse vous lire l'avenir. Comme un petit pipi ça remonte le moral, allez faire un tour dans les toilettes la séance de divination terminée. Partez ramasser la carte dans la salle de bain puis prenez le contrôle de Tyler. Saisissez le bout de papier entre vos mains et faxez-le dans la machine près du portemanteau. Reprenez l'étiquette et reposez-la sur le bureau. Passez devant votre poste d'ordinateur et allumez la lumière de la lampe de votre bureau. Consultez le web de votre poste. Attardez-vous sur la rubrique "monde" pour faire progresser l'intrigue. Passez alors un coup de fil à Carla. Allez boire un verre d'eau et basculez sur l'appartement de l'inspectrice. Prenez la feuille dans le fax puis sortez dans le hall d'entrée (si jamais le papier est déjà faxé, votre voisin le remarquera avant de quitter votre appartement). Sonnez en face et regagnez vos quartiers. Appelez Tyler et faites-lui vérifier à la lumière de la lampe le bout de papier. Bougez la lumière pour révéler le filigrane.

LA TEMPETE

De retour à l'appart, répondez au téléphone puis échauffez-vous les pouces car une longue succession de phases réflexes vous attend. Vos quartiers sans dessus dessous, vous prendrez le contrôle du frère de Lucas. Repérez alors l'appartement du frangin (porte du mur de droite) et sonnez. Défoncez ensuite la porte pour courir jusqu'au balcon et tirez Lucas du mauvais pas dans lequel il s'est fourré.

FACE A FACE

Le face à face se déroule avec Tyler ou Carla suivant le choix effectué dans "Mauvais Présage". Regardez dans le tiroir droit de votre bureau afin de trouver une nouvelle carte bonus. Ramassez le papier tout à droite de votre bureau et attendez que Tyler ou Carla débarque dans votre bureau (vous pouvez aussi choisir de ramasser le livre pour laisser encore moins d'indices pour l'enquête de nos deux compères). Celui-ci (ou celle) commencera alors à vous interroger, et plusieurs séquences réflexes viendront pimenter le tout pendant le déroulement de la conversation. Plusieurs fois, Tyler ou Carla se livreront à des monologues (lorsque vous réussirez les séquences réflexes). Tâchez d'en tenir compte et répondez en fonction de leurs pensées pour la question qui suit. Lorsque Lucas quittera le bureau, vous contrôlerez alors l'enquêteur. Commencez par ramasser le stylo de notre suspect, puis regardez les deux photos sur le bureau. Ouvrez ensuite le tiroir de gauche et prenez le reste de la feuille de listing. Attendez que Lucas revienne pour finir.

RETOUR CHEZ AGATHA

Avancez directement jusqu'au salon et contemplez le corps de la pauvre femme. Vous disposez d'un temps limité pour fouiller les lieux et vous enfuir. Passez dans la chambre de la vieille dame et ramassez la carte bonus. Ressortez et foncez jusqu'à la salle aux oiseaux. Ouvrez alors le deuxième tiroir du bas de la petite commode et sortez-en le sachet de graines, comme lors d'un chapitre précédent. Sauf que cette fois-ci, une clef se trouve dissimulée à l'intérieur. Servez-vous en pour ouvrir l'une des cages. Vous récupérerez alors un vieil article à l'intérieur. Pour finir, échappez-vous par la fenêtre du salon avant l'arrivée de la police.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Allumez le four et sortez le champagne du frigo. Remplissez le deux coupes sur le comptoir et attendez l'arrivée de votre belle. Allez passer un vinyle. Une langoureuse danse entre nos deux tourtereaux débutera alors. Gardez la cadence et réussissez ces quelques pas gracieux pour remonter le moral de notre ami Tyler. Vous basculez ensuite sur le personnage de Carla. Après une dizaine de secondes de tranquillité, le téléphone se met à sonner. Répondez puis consultez votre ordinateur puis votre fax. Examinez ces deux preuves et attendez l'arrivée de l'officier Martin. Mémorisez les empreintes du meurtrier sur le document sur le bureau de Tyler puis comparez-les à celles du stylo dans votre PC (utilisez l'option "lien"). Vers la souris de votre bureau se trouve une partie du listing. Comparez-le de la même façon avec le petit bout sur le bureau de Tyler. Vous possédez à présent deux preuves prouvant la culpabilité de Lucas Kane. Appelez Tyler pour finir. Faites lever ce dernier du canapé et répondez au coup de fil.

CONFRONTATION

Entrez la première dans l'appartement de Lucas, puis dirigez-vous dans la salle de bain. Regardez ensuite dans la

chambre. Revenez enfin dans le salon. Vous prendrez ensuite le contrôle de Lucas. Enchaînez plusieurs séquences réflexes avec succès pour boucler ce court mais néanmoins intense chapitre.

CAPITAINE JONES EN COLERE

Choisissez Carla ou Tyler pour expliquer vos déboires au chef de la police. Sachez seulement que chaque explication donnée fait perdre 5 points de santé mentale au personnage qui la fournie…

ANGES DECHUS

Vous vous retrouvez dans l'église Saint Paul. Après votre réveil, écoutez les explications que le spectre d'Agatha a à vous donner, puis conversez avec elle. Deux anges déchus dissimulés dans les pierres de l'église ne tarderont pas à s'en prendre à vous. Leur assaut marquera le début d'une série de séquences réflexes. C'est à vous de jouer, bonne chance !

LESSIVE, SANG & INDICES

Traversez la route et avancez vers Tyler. Parlez avec vos collègues derrière les lignes puis entrez à l'intérieur de la laverie. Prenez la carte bonus dans le caddy et approchez-vous du corps de la femme au bout de la pièce. Observez ensuite les traces de sang dans la rangée de droite puis intéressez-vous à la deuxième victime et du même coup au meurtrier. N'oubliez pas de regarder ses poignets puis passez la main à Tyler. Allez jeter un coup d'oeil vers le corps de la fille et observez le combiné de téléphone suspendu dans le vide. Allez ensuite voir l'homme et rendez compte de la clef sur la serrure à votre coéquipière. Parlez-lui pour partir.

LE FUGITIF

Marchez en direction des feux tricolores et tournez à droite. Traversez la rue et vous dégoterez une nouvelle carte bonus. Continuez à marcher le long de l'alignement de la rue et vous ne tarderez pas à retrouver l'appartement de Tiffany. Suivez votre prémonition et faites demi-tour. Vous trouverez alors une courte ruelle où il sera possible de vous y engouffrer en sautant par-dessus la grille bouchant l'entrée. Escaladez la seconde grille pour poursuivre et essayez de passer outre le corbeau si vous ne voulez pas perdre 5 points de santé mentale en plus. Pour vous compliquer la tâche, deux flics attendent à l'intérieur de la cour. Observez le petit cadre où ceux-ci apparaissent et attendez qu'ils aient tous deux la tête tournée pour traverser. Approchez alors de la gouttière et commencez à grimper dessus. Arrivé sur le rebord de l'immeuble, déplacez-vous sur la gauche et progressez entre les phases réflexes. Arrivé près de la seconde gouttière, servez-vous du tuyau pour descendre et ainsi atteindre la seconde partie de la cour intérieure de l'immeuble. Approchez du grillage plus à gauche et escaladez par-dessus. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la deuxième fenêtre donnant sur l'appartement de Tiffany. Pour cela, récupérez un pavé dans le tas de débris et brisez le bas de la vitre pour pouvoir déverrouiller et ainsi passez par l'ouverture le plus facilement du monde. A l'intérieur, reposez-vous un moment sur le lit afin de récupérez 10 points de santé mentale. Une nouvelle vision viendra vous embêter, réussissez la courte séquence réflexe pour voir la prémonition montrant Tyler regardant sous le lit. Pénétrez ensuite à l'intérieur de la salle suivante en empruntant la seule issue disponible. Dirigez-vous vers le coin cuisine et ouvrez les placards. Après avoir dévoré le contenu d'une des conserves, regardez dans celui de gauche pour trouver une carte bonus. Allez ensuite fourrer votre nez dans le frigo pour manger un sandwich et boire un verre de lait. Partez pour la salle de bain et ramassez la vie à proximité du rideau de douche. Revenez dans le salon et traînez devant la télé jusqu'à ce que celle-ci s'allume. Tiffany ne devrait alors pas tarder à rentrer, mais la police suivra peu de temps après… Planquez-vous derrière les rideaux du salon et réussissez les phases réflexes pour clore ce chapitre.

JANOS

Suivez l'infirmier tout au long du couloir et récupérez la carte bonus. Revenez sur vos pas et prenez à droite en suivant l'embranchement. Entrez dans la cellule et asseyez-vous pour commencer l'entretient. Observez les dessins sur les murs puis sortez. Une coupure d'électricité viendra alors mettre un peu d'ambiance. Avancez dans les couloirs en maintenant convenablement la respiration de Carla et prenez à gauche au premier embranchement. Arrêtez de bouger mais également de respirer lorsque que des détenus passe à proximité de votre personnage. Foncez ensuite jusqu'au plexiglas derrière lequel vous apercevez le dirigeant de l'établissement pour vous en sortir saine et sauve.

KURIAKIN

Dans le musée, allez observez la fresque aux deux serpents puis entamez la conversation avec le professeur. Suivez-le dans la pièce pour obtenir les précieuses explications qu'il a à vous donner. Soyez franc avec lui et avouez pour le meurtre. Montrez-lui vos poignés puis suivez l'homme vers la sortie. Exécutez les différentes séquences réflexes dans lesquelles vous serez impliqué pour finir.

SECRETS MAYAS

Face à l'oracle, conversez avec lui puis fuyez à l'arrivée de la panthère noire. Après quelques séries de phases réflexes, vous voici rapidement sorti d'affaire.

LE CLAN

Une courte séquence montrant l'existence du clan durant laquelle vous devez actionner les bonnes touches pour rester maître de votre sommeille.

DANGER & UBIQUITE

Tentez de sortir de la chambre pour que Lucas se rende compte que les flics ne sont pas loin. Saisissez le combiné de téléphone et passez un coup de fil au frangin. Dites-lui de fermez les portes à clef, puis exécutez ces ordres lorsque vous le contrôlerez. Il ne vous reste plus qu'à découvrir la véritable chambre 369 avec Carla. Celle-ci se trouve près de la sortie de secours au bout du couloir.

MONTAGNES RUSSES

Au commencement, prenez à droite et allez fouiner derrière le grand baraquement pour vous dégoter une vie supplémentaire. Rebroussez ensuite chemin et dirigez-vous à présent vers le chemin de gauche. Suivez le corbeau et laissez-vous guider par celui-ci. Entrez dans le cabanon ou l'oiseau se pose juste à proximité et actionnez la manivelle. Un wagon du manège ne tardera pas à débouler. Montez à son bord et faites descendre la barre de sécurité. Arrivé au sommet du manège, montez sur la poutre en maintenant le curseur au centre de la barre d'équilibre de Lucas. Allez-y délicatement pour ne pas jouer avec les extrêmes. Passez ensuite derrière Tiffany et libérez-la de ses liens.

JEU D'ENFANT

Dans ce nouveau flash-back, descendez du lit puis réveillez votre grand frère. Enjambez la fenêtre pour sortir de la chambre. Une nouvelle phase d'infiltration débutera alors. Affichez la carte en gros plan et suivez le cheminement décrit par le tracé jaune. Evitez de rentrez dans la lumière et esquivez le champ de vision des gardes. Lorsque Markus vous conseillera de vous planquer, foncez vous mettre à l'abri derrière la jeep. Revenez ensuite sur vos pas et à nouveau, vous serez bloqué par un soldat. A partir de ce moment, vous pourrez basculer d'un personnage à l'autre. Envoyez donc Markus vers le tas de pierre un peu plus bas et jetez une des caillasse pour attirer l'attention des gardes. Reprenez alors le contrôle de Lucas et profitez-en pour progressez vers la prochaine croix rouge. Faites ensuite venir son frère à son niveau et poursuivez. Arrivé devant le poteau téléphonique, Markus vous propose de distraire l'attention des gardes pour que vous puissiez vous seul continuer l'expédition. Amenez alors le frangin à contourner le premier baraquement par la droite et envoyez un grand coup de pied dans la poubelle. Profitez de ce moment pour faire grimper Lucas au poteau et déplacez-vous le long des lignes téléphoniques en évitant d'être pris dans les faisceaux de lumière. Pour la dernière partie avant le hangar, frayez-vous un chemin jusqu'à la dernière croix rouge. A l'intérieur de l'entrepôt, empruntez la cage d'escalier à droite puis ouvrez la porte à l'étage… Stupeur et étonnement !

ECHEC ET MAT !

Encore une discussion bien peu passionnante entre les membres du clan. Enchaînez les quelques combinaisons pour en finir rapidement.

LE PACTE

Lucas et Carla finissent par se rencontrer. Réussissez à la convaincre pour que tout deux se lient par un pacte.

JADE

Vous débutez en pleine vision dans laquelle vous apercevez l'enfant. La première phase réflexe terminée, vous refaites surface dans l'appartement de Carla… Et une certaine intimité semble s'être installée entre les deux personnages. Enfin une heureuse prémonition ?

GLACES JUSQU'AUX OS

Vous pouvez choisir si Tyler part avec Sam en Floride ou reste à New York dans la police. Si vous choisissez de rester, Tyler devrais perdre sa quasi-totalité de points de santé mentale. Veillez donc - petits sadiques - à ce que celle-ci soit à son maximum si vous entreprenez d'opter pour ce choix. Quoi qu'il en soit, allez en toucher deux mots à Carla après coup.

OU EST JADE ?

Sortez de la voiture et pénétrez à l'intérieur de l'orphelinat. Dans le couloir des chambres, filez tout au bout et choisissez d'entrer par la dernière porte à gauche (sachez qu'une carte bonus se trouve dans la première chambre à gauche et qu'une vie supplémentaire vous attend derrière la dernière porte à droite). Prenez l'enfant indigo et ressortez de la pièce. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Lucas, sortez rapidement par la porte de secours sur le mur de droite. De longues et remarquables phases de jeux réflexes "à la Matrix" débuteront alors. Accrochez-vous car ce chapitre ne sera pas de tout repos. Nombreux sont ceux d'entre nous qui perdrons un doigt à la suite de crampes, là où Lucas cours à l'horizontal sur le mur de l'immeuble. La barre de vitesse devrait alors grimper rapidement et se maintenir dans les bleus foncés.

Lors de votre entretient avec Agatha, vous pouvez choisir ou non de donner l'enfant indigo. Quoi qu'il en soit, une petite confrontation s'en suivra alors.

BOGART

Suivez l'homme et Carla dans les dédales des égouts. Dans la deuxième partie sous terre, n'oubliez pas de récupérez la carte bonus juste avant l'estrade. Le court tête à tête avec Carla terminé, allez retrouver votre frère dans le groupe d'hommes. Après une longue discussion du pourquoi du comment, vous reprendrez le contrôle de Carla. Dirigez-vous vers le fond de la salle et observez la vieille radio. Il vous faut des piles pour la faire fonctionner. Rentrez dans le wagon le plus proche et récupérez les deux piles dans la lampe torche sur la caisse. Gagnez ensuite le second compartiment et ramassez le collier au sol histoire de vous assurer une vie supplémentaire. Allez vous réchauffer près du feu. Revenez vers la radio et glissez-y les piles. Carla vous informe alors qu'il faut une antenne. Dirigez-vous alors à l'arrière du train et insistez deux fois consécutives sur le grillage à l'autre bout de la zone. Vous repérez un fil de fer, allez le combiner avec la radio. Vous voilà en première place pour les news du jour ! Il ne vous reste plus qu'à aller vous coucher près de Lucas et d'apprécier la sympathique cinématique qui suit.

REVELATION

Des murmures étouffés, le calme apparent d'une chambre d'enfant. Lucas se réveille… Descendez du lit et ouvrez la porte afin de vous engouffrez dans le couloir. Ecoutez à la porte au bout du couloir. A y est chapitre fini !

LES DIFFERENTES FINS

Compte à rebours final
La porte atteinte, ouvrez-la. A l'intérieur pénétrez à l'intérieur du sas et appuyez sur l'interrupteur rouge. Plus loin, vous ne tardez pas à rencontrer l'oracle du clan orange. L'ultime bataille éclate alors… Enchaînez les séquences réflexes et entre temps, faites grimpez la barre d'action. Lorsque vous aurez atteint son seuil maximum, Lucas lancera une attaque qui éliminera pour de bon l'oracle. Finissez d'éliminer les quelques gardes puis attendez que le chef des mauves vienne mettre son grain de sel. Faites-le disparaître à grand renfort de pouvoir psychique (admirer la position kaméhaméa de

Lucas). Après l'explosion tragique de l'I.A., saisissez l'enfant dans vos bras et amenez-le au centre de la source de chroma. Voilà, c'est la fin d'une belle aventure… Mais celle-ci n'est pas la seule et unique. Suivez le guide pour exploiter le soft à 100% !

L'oracle triomphe
Faites échouer Lucas et Carla lors de la phase finale. Au lieu d'afficher l'écran d'échec habituel, un épilogue spécial s'affiche sous vos yeux et une fin différente de la première est alors envisagée…

Les Mauves l'emportent
Laissez-vous volontairement battre par l'I.A. tout jaune et tout moche lors du chapitre final. Il ne vous reste plus qu'à admirer la cinématique de cette troisième issue envisageable.

Carla sauve la mise
Laissez Lucas perdre face aux attaques de l'oracle, et un compte à rebours débutera alors. Contrôlez notre demoiselle flic puis sortez du chasse-neige. Progressez péniblement dans la neige, puis pénétrez dans l'entrepôt. A la vue du garde, ramassez la barre de fer à même le sol et avancez discrètement jusque dans son dos pour l'assommer avec l'objet. Ramassez l'arme et tirez sur l'oracle. Avec Lucas, éliminez l'I.A. comme précédemment pour conclure.

L'I.A. vient en aide à Lucas
Laissez les soldats tirer sur Lucas lors de la scène finale et l'I.A. balaiera alors ces derniers, sauvant notre héros par la même occasion.

Les Mauves contre les Oranges
Pour que les deux clans se confrontent lors du chapitre de fin, choisissez de donner l'enfant à Agatha lors du niveau intitulé "Où est Jade". Laissez vous ensuite manipulé par l'I.A. et Lucas se retransformera en zombie. Prenez le contrôle de Carla et allez retrouver Lucas pour essayer de lui faire entendre raison.

NOTES DE FIN

Après les 200 points acquis en fin de partie, il ne devrait plus vous être très difficile de débloquer les nombreux bonus dont est fourni Fahrenheit. De plus pas mal de mini-jeux et autres séquences délirantes n'attendent que vous. N'hésitez donc pas à prolonger l'aventure !

Fallout : Brotherhood of Steel

© Interplay / Avalon Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

A certains moments clés du jeu, vous pourrez débloquer de nouveaux perso jouables :

Patty	Terminez le chapitre 1
Rhombus	Terminez le chapitre 2
Vault Dweller	Terminez le chapitre 3

Far Cry Instincts

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

`TheWorldIsMine`	Tous les niveaux
`BulletsofHell`	Munitions illimitées
`VitruviAnRush`	Adrenaline illimitée
`GiveMeHealth`	Le plein de santé

Far Cry Instincts Evolution

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

`Bloodlust`	Attaque Feral illimitée
`UnleashHell`	Munitions infinies
`ImJackCarver`	Regagner de la vie
`FeralAttack`	Attaque Feral dès le début
`GiveMeTheMaps`	Toutes les maps

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX STADES

Remporter la coupe du monde pour débloquer le Stade de Seoul.
Remportez le championnat des clubs pour débloquer le Stade de France.

MARQUER FACILEMENT

Pour marquer des buts sans prendre le contrôle de l'équipe adverse, prenez une formation avec un attaquant au centre et un autre sur une aile (n'importe laquelle). Contrôlez l'ailier et faites un appel de balle avec le joueur du centre. Si la passe en profondeur est réussie, vous vous retrouverez seul face au gardien adverse. il ne reste qu'à gagner le duel, ce qui ne devrait pas être trop difficile.

L'ULTIME TOURNOI ET LE STADE YOKOHAMA

Remportez le Tournoi Mondial pour débloquer l'Ultime Tournoi. Remportez ensuite les 32 matches de ce nouveau tournoi. Vous pourrez alors jouer dans le stade Yokohama.

NOUVEAUX STADES

Stade de Séoul

Gagnez le trophée EFA.

Stade de France

Gagnez le Championnat Club.

Stade Yokohama

Gagnez le trophée ECC.

CHALLENGE IMBATTABLE

Gagnez le tournoi du tour mondial.

GAGNER FACILEMENT

Si vous êtes en train de perdre, il suffit d'aller dans "choix d'une équipe" puis de prendre l'équipe qui gagne pour lui faire marquer des buts. Ensuite, vous n'avez plus qu'à reprendre votre équipe de départ !

FIFA Football 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MAILLOTS

Pour obtenir de nouveaux maillots pour une équipe, jouez avec cette dernière en mode match rapide et battez toutes les équipes d'un même championnat.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER FACILEMENT EN MODE CARRIÈRE

Si vous voulez gagner très simplement tous les matches que vous jouez avec l'équipe que vous entraînez, il suffit lorsque vous engagez un match de prendre le contrôle de l'équipe adverse et de lui faire marquer des buts contre son camp. Vous devriez ainsi devenir le meilleur entraîneur que le monde ait connu.

LES MEILLEURS JOUEURS

Voici les trois meilleurs joueurs au classement général :

FIGO (48 de général) joue au Réal de Madrid et au Portugal.
PUYOL (47 de général) joue au F.C Barcelone et en Espagne.
GILBERTO (47 de général) joue au G.Rangers et au Brésil (en Remp.).

Et quelques stars du ballon rond :
RONALDO, 40
BECKHAM,46
CASILLAS, 43
JUNINHO et DEL PIERO, 45
RONALDINHO, SCHEVCHENKO et GIULY, 42
TREZEGUET, 43
SAVIOLA, 41

DES POINTS EN PLUS

Voici quelques trucs pour gagner un maximum de points :

Gagner 5 matches consecutifs : 2000 points
Gagner 10 matchs consecutifs : 6000 points
Gagner avec 5 buts d'écart : 6000 points
Faire un match international : 6000 points
Gagner un match sans prendre de but : 2000 points
Gagner une équipe à 5 etoiles (ex : le Milan AC) : 6000 points
Gagner une équipe rivale (ex : France-Brésil) : 6000 points

FIFA Street

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mini joueurs
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche.

Taille normale
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche.

Débloquer tous les vêtements et chaussures du jeu
Sur le menu principal maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

FIFA Street 2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez L + Y et faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les niveaux
Gauche, Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas.

Toutes les tenues
Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

TOUTES LES RÉCOMPENSES

Pour débloquer toutes les récompenses (joueurs, terrains, maillots...) en mode Rule the Street, battez toutes les équipes classées International et atteignez un "player rating" d'au moins 85.

Fight Club

© Sierra / Genuine Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Abe Lincoln : Terminer le mode Arcade avec tous les personnages.
Fred Durst : Terminer le jeu en mode Story.
Halo : Terminer le jeu en mode Arcade avec Fred Durst.
Richard Chesler : Cumuler 15 victoires en mode Survival.

VIDÉOS

Terminez le jeu en mode Arcade avec différents personnages pour débloquer les vidéos.

TENUES

Pour changer de tenue, appuyez sur X lorsque vous choisissez un personnage.

BRISER LES OS

Pour voir le squelette de votre adversaire et le vaincre en lui brisant les os, vous devez d'abord l'affaiblir jusqu'à ce que sa jauge de vie soit dans le rouge. Ensuite, projetez-le en faisant Bas + A + X ou Haut + X + Y. Si vous voulez briser une jambe, vous devez attendre que l'adversaire soit à un coup de la défaite et faire Droite + B + Y.

STYLES DE COMBAT

Brawler : Prises puissantes mais attaques plus lentes.
Martial Arts : Attaques pieds/poings rapides.
Grappler : Compromis entre les deux précédents.

INCARNER UN SQUELETTE

Lancez une nouvelle partie en choisissant comme nom "Skeleton".

Fight Night 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Grosse tête

Mettez "Fight Now" en surbrillance puis faites gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche.

Petit personnage

Mettez "Play Now" en surbrillance puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, A.

Tous les niveaux

Mettez "My Corner" en surbrillance puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, droite.

Fight Night : Round 2

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOXEURS BONUS

Ghetto Fabulous

Créez un boxeur ayant comme prénom **Getfab** et sauvegardez-le pour débloquer Ghetto Fabulous.

Petits boxeurs

Maintenez Haut ou appuyez de façon répétée sur cette touche lors de l'entrée lors de l'entrée des boxeurs jusqu'à ce vous entendiez le son d'une cloche. Vous n'avez plus qu'à sélectionnez l'entrée de votre choix pour combattre avec des boxeurs minuscules.

Fight Night : Round 3

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJECTIFS POUR GAGNER DES POINTS

100 points	Gagnez le combat Burger King
100 points	Gagnez le combat Dodge
150 points	Gagnez le combat EA Sport
150 points	Gagnez le combat ESPN Friday Night
150 points	Gagnez le combat ESPN Pay Per View
150 points	Gagnez le combat ESPN Wednesday Night
100 points	Gagnez le combat Everlast
100 points	Gagnez le combat Under Armour

A DÉBLOQUER

Judge Jab
Battez Joe Frazier avec Ali.

Lethal Uppercuts
Vous devez gagner un combat classique avec Roberto Duran.

Smooth Style
Battez Muhammed Ali dans en mode challenge.

Madison Square Garden
Gagnez un match au Madison Square Garden.

Slickster Style
Battez James Toney en mode carrière ou en mode classique.

Bully Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Hookmaster Style
Battez Joe Frasir en mode classique.

Phillyshell
Battez Jermain Taylor en mode classique.

Ko Rey Mo
Allez dans la division light heavy et battez Ko Rey Mo.

Sinister Cross
Gagnez un combat classique avec Roy Jones Jr.

Textbook
Gagnez un combat classique avec De La Hoya.

TOUS LES NIVEAUX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **NEWVIEW**.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Les nouveaux styles de combat se débloquent à chaque fois que vous remportez des matches en mode ESPN Classic ou en mode Carrière.

NOUVEAUX BOXEURS

Jouez en mode Carrière et remportez les défis suivants pour débloquer les boxeurs correspondants.

`Ko Rey Mo`	Battez-le dans le mode Carrière des poids légers
`The Burger King`	Terminez le défi Burger King

STATS AU MAX

Choisissez "Créer" et remplacez le prénom par **Mr. Skitz**.

FILA World Tour Tennis

© THQ / Hokus Pokus 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER UN TOURNOI EN LE PERDANT !

Pour remporter un tournoi en mode challenge, éteignez votre console lorsque vous perdez. En la rallumant, votre classement aura évolué et vous gagnerez de l'argent.

Final Fight : Streetwise

© Electronic Arts / Capcom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FINAL FIGHT ORIGINAL

Après la cinématique de Vanessa vous disant d'aller parler avec 2-III, vous débloquerez une version émulée de Final Fight Arcade.

NEW GAME +

Terminez le jeu et sauvegardez votre partie après les crédits pour pouvoir recommencer en gardant tout votre argent, tous vos mouvements et toutes vos améliorations.

Fireblade

© Midway / Kuju Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIRER DE LOIN

Utilisez la visée en mode snipe pour atteindre les ennemis sans avoir à tirer de missiles à têtes chercheuses.

LA VISION THERMIQUE

Utilisez la vision thermique même en plein jour pour débusquer les unités ennemies.

MINI JEUX

Sniper Rifle Range

Terminez la première campagne.

EMP Cannon Range

Terminez la seconde campagne.

Cow Bouncing

Terminez la troisième campagne.

Assassinat

Terminez la quatrième campagne.

FlatOut

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Créez un nouveau profil et entrez l'un des codes suivant à la place de votre nom. Si le code est correctement tapé il disparaîtra vous permettant par la-même d'en écrire un second ou de simplement mettre votre nom.

`GIVEALL`	Tous les terrains, voitures et bonus
`GIVECASH`	40 000 $
`RAGDOLL`	Désactive les cheats codes

FlatOut 2

© Empire Interactive / Bugbear Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans les Extras et entrez l'un des mots de passe suivants :

GIEVCARPLZ	Bus d'école
GIVEALL	Tous les circuits
KALJAKOPPA	Voiture Rocket
RAIDERS	Camion de glace
RUTTO	Voiture Pimpster
WOTKINS	Flatmobile
GIEVEPIX	Toutes les voitures + 1 million de crédits

Ford Racing 2

© Empire Interactive / RazorWorks 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LA SUPER MUSTANG

Jouez à un niveau stock car et essayez d'aller le plus vite possible : lorsque vous dépasserez une certaine vitesse vous entendrez un son confirmant que la Super Mustang a été débloquée.

Forgotten Realms : Demon Stone

© Atari / Stormfront Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIES D'ARTWORKS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer de nouveaux artworks dans la galerie.

1. Guerre à Damara : Champ de bataille
2. Descente dans la mine d'Etincelance : Concept Art
3. Attaque à Cèdrefeuille : Cèdrefeuille
4. La tour du sorcier : Tour du sorcier
5. Les jungles de Chult : Jungle de Chult
6. Le temple Yuan-Ti : Temple de Yuan-Ti
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Mithral
8. Dans l'Outreterre : Avant-poste Githyanki
9. L'antre du dragon : Dragon
10. Le Seigneur du Chaos : Les limbes

LIVRES SECRETS

Terminez les niveaux suivants pour débloquer les livres secrets.

3. Attaque à Cèdrefeuille : Histoire de Zhai
4. La tour du sorcier : Lettre de Khelben
5. Les jungles de Chult : Jeunesse d'Illius
6. Le temple Yuan-Ti : Chute de Nesme
7. Face-à-face à la forteresse de Mithral : Journal de Cireka Vow Drizzt
8. Dans l'Outreterre : Ygorl et le dragon

L'ARAIGNÉE

Le boss du cinquième niveau risque de vous donner un peu de fil à retordre. Pour ne pas baisser les bras devant les attaques redoutables de cette araignée, voici la marche à suivre pour la vaincre. La première chose à faire est d'apprendre à parer ses attaques au bon moment à l'aide du bouton . Ensuite, vous constaterez qu'elle attaque systématiquement le personnage que vous contrôlez, ce qui laisse le temps aux deux autres personnages de s'occuper tranquillement des petites araignées. Prenez le contrôle d'Ilius, le mage, repérez le moment où elle termine sa salve d'attaques et concentrez vos tirs (L1 + un certain temps) pour frapper le boss juste avant que son attaque ne vous atteigne. Vous devriez avoir juste le temps de concentrer votre tir et de parer son attaque.

Forza Motorsport

© Microsoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES VOITURES DU JEU

1967 AC Shelby Cobra
1997 Acura NSX
2001 Acura Integra Type-R
2002 Acura #42 Real-Time Racing NSX SC
2002 Acura RSX Type-S
2003 Acura 3.2 CL Type S
2004 Acura NSX

2001 Aston Martin V12 Vanquish
2005 Aston Martin DB9 Coupe

2000 Audi S4
2001 Audi 2002 Infineon R8
2001 Audi Le Mans #4 Johansson Motorsport R8
2002 Audi #1 Champion Audi Racing S4 Competition
2002 Audi Le Mans #38 Champion AudiR8
2003 Audi #1 Champion Audi Racing RS 6
2003 Audi RS 6
2004 Audi #8 24h Nürburgring TT-R
2004 Audi S4
2004 Audi TT Coupe 3.2 Quattro

2003 Bentley #7 Team Bentley Speed 8
2004 Bentley Continental GT

1997 BMW #43 Team Schnitzer Motorsport GTR
1999 BMW #15 Team BMW Motorsports V12 LMR
2003 BMW #42 BMW Motorsport M3-GTR
2003 BMW #43 BMW Motorsport M3-GTR

1987 Buick Regal GNX

2002 Cadillac #8 Team Cadillac LMP 02
2004 Cadillac CTS-V
2004 Cadillac #16 Team Cadillac

1967 Chevrolet Corvette Stingray 427 L-88
1969 Chevrolet Camaro SS
1969 Chevrolet Camaro Z28
2002 Chevrolet Camaro SS
2002 Chevrolet Corvette Guldstrand Edition
2002 Chevrolet Corvette Z06
2002 Chevrolet Lingenfelter 427 CID Twin Turbo Corvette
2003 Chevrolet #3 Corvette Racing C5-R
2004 Chevrolet #73 3R Racing Corvette Z06

2005 Chevrolet Corvette C6

2004 Chrysler PT Cruiser GT (Turbo)
2005 Chrysler ME Four-Twelve

1970 Dodge Challenger R/T Hemi
1996 Dodge Stealth R/T Turbo
1999 Dodge Viper GTS ACR
2000 Dodge Hennessey Viper 800TT
2002 Dodge Nürburgring 24 Hours Viper GTS ACR #1 - FujiFilm
2003 Dodge #23 Magellan Financial Viper Competition Coupe
2003 Dodge SRT4
2003 Dodge Viper SRT10
2004 Dodge #22 3R-Racing Viper Competition Coupe
2004 Dodge Viper Competition Coupe

1998 Eagle Talon TSI Turbo

1964 Ferrari 250 GTO
1967 Ferrari 330 P4
1969 Ferrari Dino 246 GT
1984 Ferrari GTO
1992 Ferrari F40
1993 Ferrari 512 TR
1995 Ferrari F50
1996 Ferrari #12 Risi Competizione
1998 Ferrari 355 GTS
1998 Ferrari F355 Challenge
2002 Ferrari 575M Maranello
2003 Ferrari #88 Veloqx Prodrive Racing 550 Maranello
2003 Ferrari Enzo
2004 Ferrari 360 Modena
2004 Ferrari Challenge Stradale
2005 Ferrari 612 Scaglietti

1966 Ford GT40
1970 Ford Mustang Boss 429
2000 Ford Mustang Cobra R
2003 Ford Focus SVT
2004 Ford #10 Tiger Racing Mustang
2005 Ford GT
2005 Ford Mustang GT

1991 Honda CRX Si-R (Japan)
1992 Honda NSX-R (Japan)
1994 Honda Civic SI
1995 Honda Civic Del Sol VTEC
1999 Honda Civic Si Coupe
2000 Honda Aerogear Integra Type-R
2000 Honda Integra Type-R (Japan)
2000 Honda Prelude Type SH
2000 Honda VIS Racing Integra Type-R
2002 Honda Integra Type-R (Japan)
2002 Honda Mugen Integra Type-R (Japan)
2003 Honda JGTC #16 Dome Racing Team NSX

2003 Honda JGTC #18 Dome Racing Team NSX
2003 Honda JGTC #8 Autobacs Racing Team Aguri NSX
2003 Honda Mugen S2000
2003 Honda S2000
2004 Honda Accord Coupe EX
2004 Honda Civic Type-R Hatch (Japan)
2004 Honda Mugen Civic Type-R Hatch
2004 Honda NSX-R (Japan)
2004 Honda Wings West Civic R J Spec

2003 Hyundai Tiburon GT

2003 Infiniti G35 Coupe

1961 Jaguar S1 E-type 3.8
1993 Jaguar XJ220 Road Car

2002 Koenigsegg CC8S

1974 Lancia Stratos HF Stradale
1992 Lancia Delta Integrale EVO

2002 Lexus SC430
2003 Lexus IS300

1972 Lotus Elan Sprint
2002 Lotus Elise 111S
2002 Lotus Esprit V8
2005 Lotus Elise
2005 Lotus Exige

1990 Mazda RX-7 Turbo
1995 Mazda AB FlugRX-7
1995 Mazda INGS RX-7
1995 Mazda RX-7 Turbo
2000 Mazda MX-5 MAZDASPEED
2000 Mazda Miata MX-5 1.8i Sport
2002 Mazda RX-7 Spirit R
2003 Mazda Protégé MAZDASPEED
2004 Mazda 3 Sport
2004 Mazda RX-8
2004 Mazda RX-8 MAZDASPEED

1954 Mercedes 300SL Gullwing Coupe
1998 Mercedes CLK-GTR
2003 MINI Cooper-S
2003 Mercedes CLK55 AMG Coupe
2003 Mercedes-Benz CLK-DTM #3 Team Vodafone
2004 Mercedes C32 AMG
2004 Mercedes SLR
2005 Mercedes CL65 AMG

1995 Mitsubishi Eclipse GSX
1995 Mitsubishi Mine's CP9A Lancer Evolution VI RS
1997 Mitsubishi 3000GT VR-4

1998 Mitsubishi FTO GP Version R
1999 Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR
2000 Mitsubishi Lancer Evolution VI TME
2003 Mitsubishi Eclipse GTS
2004 Mitsubishi Lancer Evolution VIII FQ-330
2004 Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR RS
2004 Mitsubishi Sparco Lancer Evolution VIII

1972 Nissan 240 ZX
1994 Nissan 300ZX Twin Turbo Version R
1994 Nissan Fairlady Twin Turbo
1995 Nissan Mine's Skyline R32 GT-R
1995 Nissan Skyline GT-R
1998 Nissan #32 Nissan Motorsports R390 GT1
1998 Nissan 240 SX SE
1998 Nissan Silvia (S14)
2000 Nissan Silvia Spec-R
2002 Nissan Mine's GT-R (R34)
2002 Nissan Skyline GT-R V Spec II
2002 Nissan Skyline GT-R V Spec II (R34)
2002 Nissan Tommy Kaira Skyline GT-R R34
2003 Nissan 350Z Track
2003 Nissan Fairlady
2003 Nissan JGTC #12 Team Impul Skyline
2003 Nissan JGTC #23 NISMO Skyline
2003 Nissan JGTC #3 Hasemi Motorsport Z33 350Z
2003 Nissan Skyline V35
2004 Nissan Altima 3.5 SE

2003 Opel Performance Center #5 Team Phoenix Nürburgring 24 Astra V8
2003 Opel Performance Center #6 Team Phoenix Nüurburgring 24 Astra V8
2004 Opel Speedster Turbo

1999 Pagani Zonda C12
2003 Pagani #17 Carsport America GR

2001 Panoz Esperante GTL
2002 Panoz #10 JML Team Panoz LMP01 EPP

2004 Peugeot 206 Gti 180

1968 Pontiac GTO Hardtop
2004 Pontiac GTO

1956 Porsche 550 A Spyder
1973 Porsche 911 Carrera RS
1986 Porsche 959
1987 Porsche #17 962 C
1987 Porsche 911 Turbo 3.3
1989 Porsche 944 Turbo
1995 Porsche 911 GT2
1998 Porsche #26 911 GT1 Le Mans
2000 Porsche #23 Alex Job Racing 911GT3-RS
2003 Porsche 3R-Racing 911 GT3 Cup
2003 Porsche 911 GT3

2003 Porsche Boxster S
2003 Porsche Carrera GT

2003 Renault Sport Clio V6 RS

2002 Saab 9-3 Viggen

2000 Saleen #2 Konrad Motorsport S7R
2000 Saleen Mustang S281
2004 Saleen S7

2005 SEAT Cupra GT Racer

1968 Shelby Mustang GT-500KR
1999 Shelby Series 1

1998 Subaru Impreza 22B STi
1998 Subaru Tommy Kaira Impreza M20b 2002
1999 Subaru Impreza 2.5RS Coupe
2003 Subaru JGTC #77 Cusco Racing Impreza
2004 Subaru Impreza WRX STi
2004 Subaru Impreza WRX STi Spec-C (Japan) Forza Edition

1969 Toyota 2000GT
1985 Toyota AE86 Sprinter Trueno GT Apex
1992 Toyota Supra Turbo
1995 Toyota Border MR2 Turbo T-bar
1995 Toyota MR2 Turbo T-Bar
1995 Toyota Tom's T020 MR2
1995 Toyota VIS Racing MR2 Turbo T-Bar
1998 Toyota AB Flug Supra Turbo S900
1998 Toyota Supra Twin Turbo
1998 Toyota VeilSide Supra Fortune 03
1998 Toyota VeilSide Supra Fortune 99
1999 Toyota #27 GT-ONE TS020
2002 Toyota MR-S
2002 Toyota MR2 Spyder
2002 Toyota Soarer 430SCV
2002 Toyota Tom's W123 MR-S
2002 Toyota Tom's Z382 Soarer
2003 Toyota APR Performance Celica GTS
2003 Toyota Celica 1800 VVT-i
2003 Toyota Celica GT-S
2003 Toyota JGTC # 35 Kraft Supra
2003 Toyota JGTC #1 Toyota Team Le Mans Supra
2003 Toyota JGTC #36 Team TOMS Supra
2004 Toyota Altezza RS200
2004 Toyota Camry Solara

1998 TVR Cerbera Speed 12
2001 TVR Tuscan R
2001 TVR Tuscan S

2004 Vauxhall VX220 Turbo

1995 Volkswagen Corrado SLC
2003 Volkswagen Golf R32
2003 Volkswagen Jetta GLX VR6
2004 Volkswagen New Beetle 1.8T Turbo S
2004 Volvo #24 At-Speed Motorsports S60 R
2004 Volvo S60 R

20925 CR

Pour gagner 20925 Cr, achetez la VW Jetta puis allez dans achat ameliorations. Dans la section moteur, achetez le moteur de rechange, réinstaller le moteur d'origine puis revendez le moteur acheté. Il coute 2500 Cr à l'achat et vaut 20925 Cr à la revente. Une belle plus-value. Cette action peut être répétée à l'infini.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil (attention aux majuscules !)

`nOsLiW`	Etre de niveau 50 + toutes les voitures + tous les circuits
`tEAm4za`	900 millions de crédits

Freaky Flyers

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, entrez le mot **Zenbu** en guise de nom.

Freedom Fighters

© Electronic Arts / IO Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Charisme au max

En cours de jeu faites Y, A, X, B, A, bas.

Ressusciter

En cours de jeu faites haut, bas, noir, blanc.

Lance Roquettes

En cours de jeu faites Y, A, X, B, Y, gauche.

Fusil de Snipe

En cours de jeu faites Y, A, X, B, Y, droite.

Uzi

En cours de jeu faites Y, A, X, B, Y, haut.

Fusil à pompe

En cours de jeu faites Y, A, X, B, B, haut.

Mitrailleuse lourde

En cours de jeu faites Y, A, X, B, Y, bas.

Nail Gun

En cours de jeu faites Y, A, X, B, A, gauche.

Mode vol

En cours de jeu faites Y, A, X, B, X, haut.

Mode ralenti

En cours de jeu faites Y, A, X, B, B, droite.

Mode Turbo

En cours de jeu faites Y, A, X, B, B, bas.

Munitions illimitées

En cours de jeu faites Y, A, X, B, A, droite.

Invisibilité

En cours de jeu faites Y, A, X, B, B, gauche.

NIVEAU LIBERTY ISLAND

Terminez le jeu pour débloquer ce niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Deux ou trois conseils de base avant de se lancer. Tout d'abord, si Freedom Fighters n'est pas un jeu réaliste, il ne s'en inspire pas moins de la guerrilla urbaine et c'est bien dans la progression qu'on s'en rend compte. On avance dans les niveaux étape par étape, ligne par ligne. La plupart du temps, on doit passer d'un poste ennemi à un autre. Vous constaterez qu'il y a toujours de quoi se mettre à couvert en chemin, des caisses, des containers, des cratères ou des débris. D'ailleurs, vos adversaires ne se privent pas d'utiliser ses planques. Le but est donc de les en déloger afin de prendre leur place. De là, vous pourrez libérer de nouvelles couvertures plus proches de votre objectif immédiat, le poste à proprement parler avec ses lourdes défenses et ses mitrailleuses fixes. Dans ce genre de progression, n'hésitez pas à prendre de la hauteur pour pouvoir placer vos hommes en disposant d'un point de vue plus large et dégagé. A ce propos, sachez que vous pouvez forcer un de vos équipiers à utiliser une mitrailleuse fixe. Pour cela il vous suffit de regarder une mitrailleuse et de donner l'ordre Défendre.
Vous remarquerez qui si vous vous attardez près d'un avant-poste soviétique, des renforts arriveront, transportés par n véhicules blindé. Inutile de tirer sur ce transporteur,il est indestructible. Pire, si vous restez en travers e son chemin, il vous écrasera. C'est probablement la mort la plus stupide qu'on puisse connaître dans le jeu.
Pensez également à soigner les blessés lorsque vous en voyez. Cela vous coûtera certes un medikit, mais le jeu n'en maque pas et en contre-partie vous gagnerez du charisme, utile pour recruter des hommes.

Mission 1

L'invasion

Bien, pour ce premier niveau en forme de tutorial, vous ne devriez pas avoir d'aide précise. Commencez par sortir de la chambre par la droite et notez l'affiche sur le mur. Il ne vous rappelle pas quelqu'un cet homme chauve et à l'air glacial ? Un petit clin d'oeil à Hitman. Bien, continuez dans le couloir, assommez le soldat russe avec votre clé à molette et suivez l'homme qui vous le demande. Dehors, grimpez sur les conduites et prenez l'arme du soldat que votre compagnon vient d'abattre avant de poursuivre. Une fois de retour en bas, prenez les médikits par terre et utilisez-en un pour pouvoir continuer. Il vous suffit de suivre l'homme méystère et toutes vos actions vous sont expliquées. Lorsque vous arrivez dans la rue, soignez l'homme blessé. Entrez avec vos deux compères. Prenez les cocktails molotovs et lancez-les. Il y en a 2 autres le long du mur sur la plate-forme. Descendez et allez rejoindre la bouche d'égout.

Mission 2

Base Rebelle

Vous voici dans votre QG. A gauche, l'armurerie où vous pourrez choisir votre matériel et au centre, la carte qui vous donne accès aux différentes missions. A chaque chapitre, vous aurez accès à plusieurs missions librement. Mais il est préférable de suivre un certain ordre. Certaines sont impossibles à accomplir si l'on n'a pas fait une action précise auparavant (comme détruire une centrale électrique), ou plus difficiles mais possibles si on ne neutralise pas un héliport militaire par exemple. En lisant bien les briefings, comprendre ce qu'il est préférable de faire n'a rien de compliqué. Bien passons à votre première mission en tant que combattant de la liberté.

Le commissariat

Avant de pouvoir vous attaquer au poste de police, il faudra d'abord éliminer le sniper qui se trouve à la station service. Mais pour cela, vous avez besoin d'explosifs que vous trouverez sur la carte du commissariat. Entrez dans cette zone. Allez à gauche puis à droite et parlez au policier avant de prendre les explosifs et de retourner dans les égouts, direction la poste. Sortez des égouts, suivez la ruelle, vous tombez sur deux gardes. Tuez-les et pensez à prendre le fusil d'assaut. La station service est juste là à droite, allez poser le C4 au pied d'un réservoir. Vous pouvez repartir au commissariat.
Repartez parler au policier. Contournez le camion renversé pour entrer dans le métro à gauche. Sur le tas de caisses à gauche dans le couloir, vous trouvez un kit de soins et un second plus loin, après la deuxième cabine téléphonique de droite. Sortez, allez à droite vers le parking, passez entre le bâtiment et le muret sur la gauche pour entrer.
Baissez-vous pour ne pas être vu par les gardes. Descendez dans le parking souterrain. Près de l'ambulance, un medikit (ce sera pratiquement toujours le cas dans la suite du jeu). Prenez les escaliers à droite et suivez le couloir. Allez derrière la petite barricade et prenez ce qui s'y trouve. Liquidez les soldats au-dessus avant de poursuivre dans les escaliers à droite. Prenez le kit de soins à l'entrée du couloir. Vous en trouverez d'autres ainsi que des munitions dans les deux couloirs de droite. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage supérieur. Prenez le premier couloir à droite, dans le bureau il y a des munitions et kit de soins. Continuez au fond du couloir principal pour prendre à droite et allez libérer Isabella. Sortez par la fenêtre et hissez le drapeau après avoir grimpé sur le toit.

La poste

Commencez par suivre Isabella jusqu'au repaire des rebelles et recrutez deux combattants. Descendez les escaliers et lancez vos hommes à l'attaque. Sur la gauche, derrière le taxi, il y a un civil blessé que vous pouvez soigner, histoire de gagner un peu de charisme. Allez au fond et prenez à gauche. Vous tombez sur un barrage, liquidez tout le monde et entrez dans le poste par l'ouverture à gauche, c'est un dépôt de kits de soins. Avancez jusqu'à l'escalier. Vous trouverez facilement votre frère. Montez à l'étage supérieur pour hisser le drapeau. Facile non ?

Mission 3

L'hôtel

Nous commencerons ce chapitre par le secteur de l'hôtel, simplement parce qu'on pourra y trouver des explosifs bien utiles pour la suite (entre autres pour détruire l'héliport et le pont). Allez vers les combats et attaquez l'avant-poste du restaurant. Entrez pour faire le plein et trouver les explosifs. Tant qu'à être venu ici, autant ne pas déjà repartir. Continuez dans le restaurant pour rejoindre la ruelle derrière. Allez tout droit, après les escaliers, grimpez sur le container à ordures et sautez de l'autre côté pour aller libérer les prisonniers. Revenez à la bouche d'égout pour les évacuer et ensuite, rendez-vous dans la zone du port. La résistance ennemie est forte ici, on va donc tâcher de la réduire un peu en leur coupant les vivres.

Le port

Deux cibles dans cette zone : l'héliport, qui est votre cible secondaire (mais importante car l'hélicoptère vous causera

des ennuis dans la zone de la caserne) et les entrepôts de munitions. Tout d'abord, l'héliport, c'est le plus près. Il y a une méthode plus sûre que celle qui consiste à foncer dans le tas. Sortez des égouts et allez tout droit, entrez dans le cratère et continuez le plus possible vers la gauche, jusqu'à longer le mur, vous finirez par découvrir une entrée dans le vieil immeuble. Suivez le chemin, vous ressortez un peu plus pour entrer de nouveau et monter un escalier au sommet duquel vous devez voir une fenêtre ouverte. Sortez, d'où vous êtes, faites un carton sur les soldats en bas. Descendez en vous servant des containers et allez faire sauter l'héliport. Normalement, vous devriez avoir gagné assez de charisme pour recruter un nouveau combattant. Allez vers le poste soviétique et nettoyez-le. Sur le quai de l'entrepôt, vous trouverez des medikits. Bien passons à la suite. Vous voyez les deux containers verts l'un sur l'autre ? Montez dessus. Envoyez un homme en-dessous utiliser la mitrailleuse lourde. Faites de même de votre côté. Envoyez le reste de l'équipe attaquer les soldats et arrosez tout ça d'une nappe de plomb avant d'avancer. Le premier poste est pris, mais il reste encore à dégager l'entrée des entrepôts. Attention aux véhicules de transport de troupes. Si besoin, l'escalier à gauche mène à une planque rebelle. Vous pouvez franchir le barrage de l'entrepôt. Allez à gauche, vers l'escouade de soviétiques. Dans l'impasse, il y a un tas de caisses empilées près d'un cabanon. Grimpez là-dessus puis sur les conduites d'aération. Investissez l'entrepôt par le haut. Faites un carton sur les soldats en bas et passez par la poutre transversale à gauche pour joindre l'autre côté. Prenez la porte à côté et descendez l'escalier. A droite, faites le plein de munitions puis revenez et allez dans la salle suivante. Tuez les soldats et attrapez le fusil de snipe sur le bord du balcon pour éliminer les russes. Attention, les ennemis sont rusés et ils vont grimper pour venir vous donner une correction. Une fois la zone tranquille, descendez. Bien, moins de munitions pour les soviétiques et un hélicoptère qui ne nous gênera plus pour la suite.

La caserne.

Afin de ralentir l'arrivée des renforts, attaquons-nous à la caserne. Allez sous le rideau de fer pour recruter deux combattants et soigner un blessé, puis entrez par la porte juste à côté. Ressortez, montez sur le container pour faire du vide, puis partez vers la gauche dans la rue. Prenez le barrage d'assaut. Passez au suivant. Juste après le barrage, il y a une ruelle à gauche engagez-vous à l'intérieur. Lorsque vous verrez 4 piliers et la grande rue, prenez à gauche pour rester dans la ruelle. Vous voilà au bord d'un muret, au-dessus de la voie ferrée. Descendez par là où le muret est détruit et allez plastiquer le pilier du pont. Vous pouvez remonter.
Lorsque vous serez au niveau des 4 piliers, allez dans la grande rue, progressez sous les arches au fond pour rester à couvert. Au bout des arches, à gauche, il y a de quoi vous refaire une santé. Montez sur le container pour nettoyer le toit de la caserne et ensuite entrez par la porte du garage juste en dessous. Nettoyez le garage et montez l'escalier à gauche, au fond. Dans la salle de repos, prenez le médikit sur la table rouge à droite, il y en a un autre dans le vestiaire sur le banc. Continuez jusqu'au toit, c'est tout droit. Voilà, plus qu'à s'occuper de l'hôtel dont la défense devrait être réduite.

L'hôtel

Vous devez maintenant être capable d'enrôler 4 équipiers. Retournez au restaurant et au camp de prisonniers. Allez vers la gauche pour entrer dans le bâtiment. Prenez la première porte ouverte et descendez le sniper. Utilisez son arme pour nettoyer la zone. Éventuellement, vous pouvez poster un homme ici pour qu'il vous couvre d'en haut.
Redescendez et allez tout droit pour retourner dans la rue. Ne vous occupez pas des soldats à droite et foncez à gauche pour entrer dans l'hôtel. Il est possible qu'un rebelle blessé se trouve au niveau du barrage face à l'entrée de l'hôtel.

Mission 4

Cinéma - l'héliport

L'enchaînement logique des missions nous impose d'aller faire un tour dans la zone du cinéma en premier lieu afin de détruire l'héliport. L'accès à la centrale en sera facilité, or neutraliser la centrale rendra les deux autres zones moins dangereuses, en particulier celle des docks.
Une fois dans le niveau, suivez la rue jusqu'à l'impasse et prenez l'escalier, restez derrière la palissade et passez en vous baissant afin d'éviter un combat inutile. Continuez jusqu'au groupe de rebelles, enrôlez les deux combattants qu'il vous manque. Passez par la porte à droite, ressortez, traversez la rue et entrez de nouveau, juste en face. Montez

l'escalier. Au second étage, entrez par la porte ouverte et prenez un fusil de snipe utile pour la suite. Une fois sur le toit, allez à droite et cartonnez les soldats au niveau du sol. Vous n'avez plus qu'à plastiquer l'héliport. En faisant dos à l'héliport, allez à gauche, vers le parking souterrain pour rejoindre les égouts ou continuer. Sortez par les escaliers pour un petit combat face au cinéma que vous allez contourner par la rue de gauche (vers la droite sur votre carte), du côté du poste russe. Sur la droite, vous verrez un trou dans le mur d'un immeuble, passez par là et rejoignez un groupe de rebelles en plein affrontement. Notez le soldat blessé à droite. Faites le ménage dans cette zone et avancez ensuite vers la position soviétique. Votre entrée dans le cinéma se trouve à gauche. Progressez vers la salle de cinéma, la sortie de la pièce suivante se trouve au fond à gauche. En haut du premier escalier, dans la salle de projection, prenez l'escalier à droite (il vous est caché par un mur d'angle). Plus qu'à porter le drapeau.

Le quartier des entrepôts

Avant tout, passez le pont et faites-le sauter. Ensuite, filez sous la voie ferrée à gauche pour attaquer le camp de prisonniers. La grille est électrifiée alors on ne touche pas. Faites sauter le générateur qui se trouve derrière les caisses, prés de la bouche d'égout que vous pouvez repérer avec la carte. Ouvrez ensuite aux prisonniers et évacuez-les. Vous devez normalement gagner un nouveau soldat, vous en trouverez un sur les docks. Vous pouvez maintenant revenir en arrière, vers la voie ferrée, direction le second pont. Passez à côté de ce qui reste du premier et entrez dans le bâtiment par l'entrée juste au coin de la rue. Vous pourrez ainsi prendre le poste russe par surprise. Faites sauter le pont. Revenez maintenant à la voie ferrée et cette fois, montez les escaliers. Vous arrivez au dessus de la cour de l'entrepôt. La place est bien gardée, arriver en haut sera un avantage. Nettoyez tout ça avant de descendre par le bâtiment, vous avez une porte d'entrée à droite. Il ne vous reste qu'à prendre les entrepôts d'assaut. La résistance y sera encore tenace mais amoindrie.

La centrale électrique

Recrutez vos hommes et nettoyez le premier poste ennemi avant de prendre la rue à droite, au fond (ne vous occupez pas des soviétiques en haut de la rue principale). Suivez cette rue, au bout, montez sur les poubelles pour rejoindre la rue principale. Avant le tunnel, à droite, vous trouverez des médikits. Traversez le tunnel pour tomber sur un groupe de rebelles. Entrez dans le bâtiment à droite. Montez par les débris, allez plastiquer le pylône et ensuite traversez la cour et ressortez du camp en allant tout droit, jusqu'à voir une brèche dans un mur. Passez et allez à droite. Lorsque vous verrez des russes passer par-dessus le mur, faites en autant. Vous voilà à la centrale. Nettoyez tout ça. Partez à droite, dans l'autre cour et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'aux générateurs. Traversez la zone et allez emprunter les escaliers à gauche, au fond. Montez et terminez la zone.

Mission 5

Tuer Tatarin

Voici votre première mission en solo. Vous avez peu de munitions pour cette mission et vous n'en trouverez pas pour votre Colt. Deux choix se présentent à vous : être discret ou vivre. Vous pouvez abandonner le fusil de snipe dès le début et prendre une kalashnikov, vous retrouverez un fusil à lunettes à chaque fois que vous en aurez besoin, inutile de vous en encombrer le reste du temps. Tout d'abord, montez les escaliers, contournez le bâtiment et entrez à l'intérieur par l'autre côté. Montez et descendez le sniper. Vous pouvez déjà commencer à dégager la zone en dessous, cela vous facilitera le travail pour la suite. Partez et avancez à travers les containers. Au bout, partez à gauche (vers la bouche d'égout, sur la carte). Longez le mur de droite. Vous arrivez dans une impasse, montez sur les caisses pour enjamber le mur. Suivez le chemin, tout droit, vous arrivez au final à un poste ennemi avec une mitrailleuse fixe. Allez dans la cour, vous devez voir les deux miradors. Si vous avez un fusil de snipe, dégommez tout de suite les deux tireurs. Sinon, montez sur le container à gauche, vous en trouverez un. Allez vers le mirador de droite et montez à l'échelle. Il faut trouver Tatarin, il est à gauche, sur un balcon. Abattez votre cible en vrai professionnel. Filez, faites une sauvegarde dès que vous croisez une bouche d'égout et rejoignez le bateau. Ne craignez pas l'hélicoptère, si vous ne traînez pas inutilement, vous ne courez pas de risques.

Mission 6

Bas rebelle

Et voilà, coup double, non seulement vous avez été trahis mais en plus on s'est servi de vous pour libérer la place de Tatarin. Résultat : c'est la panique et la débâcle. Commencez par aller voir à droite s'il n'y aurait pas des munitions puis sautez sur les débris dans l'eau et traversez, en direction des soldats et du tunnel. Suivez le tunnel. Vous en sortez et nettoyez votre côté de l'égout. Vers la gauche, il y a une échelle, montez et faites le vide. Vous trouverez ici un lance-roquette qui va vous aider à dégager l'autre rive. Descendez, allez à gauche et traversez. Empruntez le tunnel, à l'embranchement, optez pour la gauche, descendez sur les caisses, puis prenez à droite, vers l'escalier. Vous arrivez sur une plate-forme avec une grille. Tirez en face de vous sur le bidon pour vous débarrasser de tout ce beau monde puis revenez sur vos pas, remontez et prenez le chemin de droite. Suivez le chemin, c'est tout droit. Au prochain croisement, allez sur le chemin qui descend. Vous passerez une salle avec un échafaudage et une vieille conduite. Continuez ensuite dans le tunnel. Lorsque vous arrivez dans une série de salles, attention à la seconde dans laquelle se trouve une unité d'élite assez balèze (enfin moins qu'une grenade dans les pieds). Continuez. Vous voici dans une nouvelle grande salle pleine d'ennemis, allez au fond et prenez le passage à droite qui va vous conduire jusqu'à de vieilles connaissances et découvrir votre nouveau QG.

Mission 7

Le Lycée

Montez sur les conduites d'aération face à vous et atteignez la fenêtre. Descendez l'escalier et recrutez des hommes. Sortez et faites le ménage dans la place. Allez vers la droite. Passez une seconde petite cour et entrez dans le bâtiment. A l'étage se trouvent des kits de soins. Sortez par l'autre porte et détruisez l'héliport. Revenez à la grande place du début et prenez la rue. Prenez ensuite la première à gauche, après les flammes. Recrutez des combattants et repartez. Vous débouchez sur une patte d'oie. Prenez à gauche ou à droite. Notez qu'à gauche vous trouverez une cache avec des recrues et des munitions (alors qu'à droite il n'y a pas d'armes). Sur la place, allez à gauche pour vous charger des prisonniers. Faites sauter le générateur à gauche de la prison. Ramenez les prisonniers aux égouts. De retour sur la place, allez à droite, complètement, au fond, sur votre gauche, il y a une entrée qui va vous permettre d'accéder au Lycée. Avancez jusqu'au hall du Lycée, montez l'escalier central. Faites le ménage dans la zone en dessous et descendez. Trouvez l'escalier à droite et engouffrez-vous dedans. Passez par la porte à gauche et suivez le couloir jusqu'à la salle de classe à droite. Sortez par la fenêtre et allez au drapeau.

Les studios de télévision

Allez recruter des combattants puis revenez pour entrer dans la station. De la voie ferrée, commencez à nettoyer la zone en dessous. Vous pouvez utiliser le fusil de snipe qui se trouve à l'entrée. Allez ensuite à droite pour passer sur le panneau publicitaire tombé qui fera office de pont. Vous trouverez là aussi un fusil de snipe et des munitions. Descendez par les conduites d'aération à droite. Allez vers les studios, au niveau de l'avant poste russe, allez à gauche pour entrer dans l'immeuble en ruines, vous y trouverez un lance-roquette. Justement, voilà un blindé. Réglez-lui son compte et investissez les studios. Utilisez vos hommes pour progresser dans les escaliers, des ennemis vont arriver des deux côté, envoyez-les défendre ou attaquer sur les deux escaliers. Une fois en haut, entrez dans le QG sécurité, dans le couloir, il y a une cache d'armes. Reprenez l'ascension sur les escaliers à droite. Dans les bureaux, faites un carnage. La sortie est au fond à droite. Après une seconde salle de bureau plongée dans l'obscurité, allez grimper l'escalier à droite, au fond. Plus qu'à suivre le chemin jusqu'aux studios d'où vous sortirez par le fenêtre.

Mission 8

Le débarquement

Contournez le bateau par la droite, soignez et recrutez autant d'hommes que possible. Progressez à couvert vers la gauche, vous devriez vite voir un lance-roquette. Prenez-le et dégommez la tour. Avancez vers les pylônes de la tour et montez sur les docks. Allez à gauche et rejoignez la bouche d'égout, direction l'Arsenal.

L'arsenal

Pour cette première visite à l'arsenal, on va faire bref, dans le genre attaque éclair. Suivez simplement la rue jusqu'au bâtiment des explosifs indiqué sur votre carte, c'est juste à côté et ce que vous risquez ici, ce n'est pas de vous perdre. Une fois en possession du C4, revenez au Débarquement.

Le débarquement

Bien, en partant du point de sauvegarde, dos au mur, allez à gauche, prenez l'escalier et entrez dans le bâtiment. Vous en ressortez par un autre escalier qui vous permet de passer dans l'enceinte du de ventilation. Soignez le soldat en chemin et montez au sommet de la tour. Placez le C4 et attendez que vos hommes arrivent. Sortez de là, dégagez le périmètre et allez tout droit, vers les camions. Montez sur le balcon pour utiliser la mitrailleuse fixe et soigner un blessé. Vous allez suivre le chemin qui mène à l'entrée du port (sur la carte, le chemin qui longe au sud). C'est le moment de voir si vous commencez à maîtriser le commandement de vos soldats. Progressez zone par zone, dégagez quelques coins planqués, et postez-y des hommes en défense de manière à pouvoir en dégager d'autres et ainsi de suite. Vous arriverez au final à l'entrée du port, une grande place assez bien gardée, après avoir quitté la ruelle. Prenez l'escalier à gauche et hissez votre drapeau.

L'arsenal

Allez à l'entrepôt de C4 et prenez le chemin à côté, à gauche. Vous voilà dans une zone pleine d'ennemis. En haut des escaliers, il y a un sniper dans sa tour. Dans le bâtiment à droite, un lance-roquette vous aidera à vous débarrasser de l'hélico. Dans celui de gauche, un homme blessé. Il y a aussi une femme au fond, derrière le poste ennemi à droite. Entrez dans le bâtiment de droite et cherchez la porte à droite, derrière le camion. Hissez le drapeau.

L'artillerie

Allez à droite et chargez-vous des deux mortiers. Revenez au point d'entrée et prenez la rue qui lui fait face. Vous arrivez sur une intersection en +. Allez dans le poste du barrage à gauche pour soigner un soldat, puis dans le bâtiment à droite (par l'escalier). Nettoyez la salle. Allez au fond, dans le premier vestiaire, il y a une femme à soigner. Allez ensuite sur la droite prendre l'escalier qui mène à l'héliport. Boum ! Ressortez. Allez sur la gauche en sortant de là, puis à droite après le poste ennemis. Entrez dans le bâtiment. Montez sur le toit.

Les Quais

Foncez droit devant vous et après une petite échauffourée, grimpez sur les conduites qui vous permettent d'entrer dans le bâtiment. Trouvez-y deux femmes blessées. Sortez et allez à gauche. Dirigez-vous vers le bâtiment du générateur puis suivez le chemin qui mène à l'héliport pour le plastiquer. Prenez l'autre sortie de cette zone. Vous allez traverser les containers. Allez trois fois à droite, puis, après la mitrailleuse avancez jusqu'aux barbelés et allez à gauche, puis deux fois à droite, une fois dans la cour, allez à droite, derrière les containers pour entrer dans le bâtiment, allez hisser le drapeau.

Fort Jay

Commencez par nettoyer en règle la place. Il y a des ennemis partout alors n'envoyez pas tous vos hommes au même endroit, étalez-les bien. Entrez ensuite dans le bâtiment face à vous. Vous entrez dans le premier bunker, vous ne pouvez rien faire pour l'instant, allez à droite dans le couloir et prenez les escaliers pour atteindre le second bunker. Continuez jusqu'à l'extérieur. Prenez la première à droite, vous êtes dans un passage étroit, allez tout droit. Vous tombez sur une zone découverte avec un escalier à droite. Allez à gauche pour libérer Isabella. Vous pouvez maintenant prendre les bunkers. Sortez et allez vers l'escalier, montez à droite et posez le drapeau sur le bunker Nord-Ouest. Prenez le chemin qui se trouve à gauche en arrivant ici. Descendez et entrez à gauche. Allez prendre l'escalier pour descendre puis remonter. En haut, allez à gauche. Vous allez vous retrouver dehors, dans une petite cour. Entrez en face, à gauche et descendez les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez les escaliers à gauche, encore. Vous arrivez à deux... escaliers. Prenez d'abord celui de gauche pour aller hisser le drapeau, revenez emprunter le second et faites de même. D'ici, suivez le chemin à droite pour aller hisser le dernier drapeau du jeu. Voilà

c'est fini.

Freestyle Metal X

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM

DIVERS CODES

DUDEMASTER	Tous les personnages et toutes les motos
FLEXIMAN	Toutes les figures
GARAGEKING	Toutes les parties des motos
HEARALL	Toutes les musiques
JOHNNYE	Tous les costumes
SEEALL	Toutes les photos et tous les posters
SUGERDADDY	Un million de dollars
universe	Tous les niveaux
watchall	Toutes les vidéos

Frogger : Ancient Shadow

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Sealed Heart niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Lumpy

Sealed Heart niveau 2
Lily - Frogger - Frogger - Lumpy

Dr. Wani Mansion niveau 1
Berry - Lily - Lumpy - Lily

Dr. Wani's Mansion niveau 2
Finnius - Frogger - Frogger - Dr. Wani

Doom Temple niveau 1
Lily - Dr. Wani - Lily - Dr. Wani

Doom Temple niveau 3
Frogger - Lily - Lily - Lily Frogger - Frogger - Frogger - Berry

Elder Ruins niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Dr. Wani

Elder Ruins niveau 2
Frogger - Berry - Finnius - Frogger

Lettre de John
Finnius - Lily - Berry - Dr. Wani

Lettre WHC Inc
Lumpy - Frogger - Frogger - Berry

Lettre de Dr. Wani
Lumpy - Berry - Lumpy - Finnius

Lettre d'Opart
Berry - Lumpy - Frogger - Lumpy

Lettre de l'admirateur secret
Dr. Wani - Lily - Dr. Wani - Frogger

Frogger Beyond

© Konami

+ D'INFOS FORUM

VIES INFINIES

Allez sur "Lives" dasn le menu des options et faites L, R et Haut + A.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez LEVELS4ME en guise de nom.

Full Spectrum Warrior

© THQ / Pandemic Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CINÉMATIQUE CONCEPTUELLE

Terminez le jeu pour avoir accès à une cinématique spéciale.

CHEAT CODES

Allez dans le menu des "Suppléments" puis dans "Codes de triche" et tapez l'un des codes suivants :

APANPAPANSNALE9	Débloquer tous les niveaux
BULGARIANNINJA	Mode cloak stealth
CANADIANVISION	Les ennemis apparaissent sur le GPS
HA2P1PY9TUR5TLE	Mode armée US (plus difficile)
LASVEGAS	Débloquer tous les bonus
MERCENARIES	Munitions illimitées
NAKEDOP4	Aucune couverture
NICKWEST	Mode grosses têtes
ROCKETARENA	Roquettes et grenades illimitées
SWEDISHARMY	Mode authentique (sans HUD)

Full Spectrum Warrior : Ten Hammers

© THQ / Pandemic Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Allez dans le menu "Bonus" se trouvant dans les options et choisissez les cheats. Pour débloquer tous les niveaux multi du coop, entrez **fullspectrumpwnage** en guise de code.

Furious Karting

© Infogrames / Babylon 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALLER PLUS VITE

Penchez-vous en avant avec le stick droit pour aller plus vite.

BON KARMA

Pour garder la jauge de karma à un niveau stable, pensez à vous excusez (touche X) auprès des concurrents que vous bousculez.

Futurama

© SCi / Uds 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez L, appuyez sur A, maintenez R, appuyez sur X puis sur Y. Relachez R, appuyez sur A. Maintenez R et faites : X, Y, B, A, noir. Enfin faites une des manipulations suivantes :

Invincibilité
Y, noir

Munitions illimités pour l'arme en cours
Relachez R, appuyez sur B. Maintenez R, appuyez sur noir

Charges illimités
Relachez R, appuyez sur X. Maintenez R, appuyez sur noir.

Vies illimitées
Relachez R, appuyez sur A. Maintenez R, appuyez sur noir.

Santé au maximum
Relachez R, appuyez sur Y. Maintenez R, appuyez sur noir.

Tous les extras
B, noir.

Future Tactics : The Uprising

© JoWooD / Crave Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Pour débloquer l'option "choix du niveau", il suffit de terminer le jeu deux fois.

CHEAT MODE

Finir le niveau en cours

L, X, R, R, Noir, X, L, R, Noir sur l'écran de sélection de jeu dans le mode histoire.

Tours et mouvements illimités

Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, gauche, R, L pendant le jeu.

Grosses têtes

Haut, gauche, bas, gauche, bas, haut, haut, gauche pendant le jeu.

Disco mode

L, gauche, L, gauche, R, droite, R, droite pendant le jeu.

Gravité basse

Haut, haut, haut, haut, haut, haut, bas, droite, haut pendant le jeu.

Fuzion Frenzy

© Microsoft / Blitz Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez L enfoncé et effectuez ces manipulations. Répétez le code pour le désactiver.

Mode à la 1ère personne

Y, B, Y, B

Mode Mutant

Y, B, X, X

Mode Gallois

Y, Y, Y, Y

Activer les vrais contrôles

Y, Y, Y, X

Voix nasillardes

Y, X, Y, Y

Galleon

© SCi / Confounding Factor 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1:Akbah

Vous débarquez avec le capitaine Rhama, Jabez vous accueille et vous demande de le suivre jusqu'à son maître. Vous arrivez au dock et vous devrez vous diriger au fond à gauche, dans une sorte de grotte. Vous commencez alors une partie de didacticiel. Après tout ce petit entraînement, vous devrez vous rendre dans une échoppe vers la droite à côté d'un canon. Prenez un baril, une caisse de citron vert et ouvrez la cage du perroquet. (Le gobelet pour boire le baril se trouve en haut de la pièce.) Parlez au marchand et sortez de cette échoppe. Après une petite scène de combat et de rencontre, ramassez les deux champignons se trouvant dans le camp puis montez sur la colline. Prenez tous les champignons se trouvant sur votre route. Un peu avant la maison à gauche se trouve une passerelle en pierre qui mène sur une autre colline, prenez-là et recueillez tous les champignons et tuez tous les bandits. (Il y a un point de sauvegarde autour du cercle de pierres.) En montant dès que possible vous trouverez en haut un trésor, avec un point de sauvegarde. Continuez de faire le tour des horizons vous trouverez plusieurs bandits, plusieurs champignons, des pistolets et des points de sauvegarde. Revenez maintenant jusqu'à la maison qui était devant vous avant de faire un petit détour. Rentrez dans la maison et dirigez-vous dans votre chambre au fond du couloir. Dirigez-vous ensuite dans le hall, entrez dans la grande salle en face. Plus loin, vous arriverez devant un bateau, vous apprendrez à nager et dans l'eau à droite se trouvent un trésor et une potion accélératrice. Montez ensuite sur le bateau et vous devrez rechercher des indices pour savoir d'où sort ce bateau. Pour commencer, examinez le mat à droite ensuite, allez dans l'écoutille, actionnez le bouton à droite puis examinez les statues de bois. Remontez ensuite et allez dans la porte qui s'est ouverte. Allez au fond à gauche et examinez les cadavres puis prenez la clé ! Retournez dans l'écoutille et ouvrez la porte grâce à la clé, à l'intérieur de la pièce à gauche, examinez les objets. Sortez et montez sur les cordes les plus proches de l'avant du bateau, sautez sur la coque grise, allez ensuite dans l'ouverture de cette coque située tout à l'avant du bateau. Examinez les débris et les barres puis activez le bouton. Ressortez et parlez à Areliano. Vous vous retrouvez dans une chambre endormi pendant que Areliano se fait attaquer. Courez au fond du couloir et tuez les bandits et attendez devant la grande porte. Après que Areliano se sera fait tuer, poursuivez les bandits en suivant leur chemin, nagez jusqu'au bateau et montez par la droite avec l'échelle (vous n'aurez que deux minutes). Après la cinématique, vous vous retrouvez sur la plage, ramassez les deux champignons et allez voir la fille de Areliano. Vous terminerez ce niveau.

Niveau 2:Calverly

Commencez par sauter du navire puis allez sur la plage, ramassez le pistolet, continuez vers la droite et ramassez-y l'épée. Plusieurs gros crabes vont vous attaquer, tuez-les et partez dans la direction où vous avez trouvé l'épée. Montez sur le bord à gauche, arrivé au bout, vous grimperez le mur, prenez le champignon et faites demi-tour sur vous-même, en face se trouve un trésor (vous devrez grimper le long du mur pour l'atteindre). Revenez là où se trouvait le dernier champignon ramassé (normalement) et sortez, à gauche, escaladez le plafond et plus loin vous devrez bouger le rocher qui dissimule une entrée. A l'intérieur, prenez le champignon qui se trouve un peu en bas à gauche puis sautez dans l'eau. Nagez ensuite sous l'eau, dans le trou puis remontez là où vous verrez un cristal jaune. Sortez de l'eau prenez le pistolet et replongez dans l'autre trou. Nagez et ressortez de l'eau, courez ensuite dans une entrée lumineuse. Sautez de rocher en rocher en évitant la lave (très mortel). Récupérez un pistolet puis continuez votre ascension. Arrivé vers plusieurs poteaux à la suite, vous pourrez passer par les poteaux où alors en bas au fond se trouve une pierre à placer sur de la vapeur. La vapeur va lever le rocher et vous pourrez vous mettre dessus, sautez sur l'endroit voulu. Continuez votre route, et cette fois, placez le rocher sur la vapeur, placez-vous dessus, et une fois le rocher à son plus haut point, sautez pour atteindre le bord de la falaise. Arrivé en haut, un crabe géant vous attend, sautez-lui dessus et attaquez-le, ou placez-vous en dessous de lui au niveau de son abdomen et balancez tous les coups que vous pourrez pour

l'atteindre. Une fois ce monstre mort, dirigez-vous vers le fond de la pièce et ramassez le champignon puis bougez le rocher. Partez dans le tube et allez en bas en évitant l'eau puis, sortez de cette grotte. Des brigands vous attaqueront par la gauche, partez ensuite vers la droite où des crabes vous attaqueront. Activez le levier et vous voyez qu'il manque une goupille pour que l'ascenseur monte. Pour commencer, plongez sous l'eau et en profondeur vers l'océan. Arrivé assez profond se trouve un nuage de fumée noire, passez-y dedans et continuez pour prendre un marteau sur un cadavre et dépêchez-vous de remonter à la surface. Retournez au levier et partez dans la direction des brigands puis montez, ramassez le pistolet à droite juste avant de grimper. Vous arrivez vers un levier, activez-le, sautez au plus vite sur la plaque qui bouge et rentrez dans la porte qui s'est ouverte. Vous arriverez dans une sorte de forge avec une énorme scie au milieu et beaucoup de brigands. Tuez-les et montez par la droite pour trouver un champignon et la goupille. Descendez et battez-vous contre les nouveaux bandits. Sortez de la pièce en activant le levier pour ouvrir la porte. Puis continuez de grimper ensuite toujours par la droite, prenez les champignons en route et dirigez-vous dans une forge qui se trouve à gauche, redressez votre goupille. Vous êtes attaqué par de nombreux bandits, tuez-les et sortez de cette forge. Continuez toujours par la droite, et activez le raccourci.

Passez par la grotte et à l'intérieur se trouve un trésor, une fois tout ça fait, allez sur le monte-charge, placez la goupille et montez par l'échelle de droite. Tuez les deux brigands et allez vers la gauche pour trouver un champignon. Partez ensuite vers la droite et enfoncez-vous dans la grotte, récupérez les champignons que vous verrez, tuez le brigand qui va s'opposer à vous. (Le mieux pour le tuer est de toujours courir, ne vous arrêtez jamais de courir) continuez votre route, ramassez le champignon et le pistolet se trouvant sur les pierres qui baignent dans l'eau bouillante. Arrivé à l'autre bout, des bandits vont vous attaquer, tuez les tous et plus loin tuez l'autre bandit (le mieux pour lui est de lui faire un blocage nerveux et de le tuer quand il est inconscient). Une fois qu'il sera mort, avancez au levier, actionnez-le et sortez. Allez vers le bateau et dirigez-vous vers l'écoutille. Plusieurs bandits vont vous attaquer et ensuite ce sera le chef des bandits (lui aussi faites-lui un blocage nerveux.) Il vous a laissé la clé de la porte, ouvrez la porte et sauvez Faith. Vous avez droit à un petit didacticiel pour se servir des deux personnages et sortez de l'écoutille. Quittez le navire et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez devant des échelles cassées et vous avez encore droit à un didacticiel. Une fois l'échelle passée, vous vous retrouverez devant un vers de feu, capturez-le et donnez-le à Faith et mettez-la devant la porte. Sortez et des brigands vous attaqueront, activez ensuite tous les leviers puis montez sur le rouge et demandez à Faith qu'elle active le levier rouge, ensuite le vert, puis le bleu et pour finir le jaune, sautez dessus et restez en haut.
Activez le levier, prenez l'ascenseur et plus loin se trouve une longue poutre, marchez dessus (attention des brigands vous attaquent). Arrivez au bout et après la petite séance ! partez à gauche et allez sur les plates-formes qui bougent, arrivé au bout de cela, des brigands vous attaqueront. Plus loin, grimpez sur le mur et montez jusqu'à trouver une entrée. Allez vers la droite et passez par le plafond pour pouvoir aller à l'autre bout. De l'autre côté dehors, des brigands vous attaqueront de nouveau. Montez, récupérez les champignons (ne tapez surtout pas les tonneaux). En haut, récupérez les champignons, allez activer le levier puis montez sur la passerelle, à présent vous devez faire pivoter le bateau pour qu'il vous donne accès à la maison, montez tout en haut et poussez le gros levier, puis tirez le petit. Montez et tuez tous les brigands (ils sont très nombreux.).Une fois en haut, allez de l'autre côté et actionnez le levier, montez sur l'ascenseur et allez pousser le pignon. Allez réactiver le levier, et après la petite cinématique, Courez sur l'échelle, partez sur le toit du bateau et sautez dans la maison, courez après Jabez, vous avez un grand saut à accomplir et vous devrez vous rendre très vite en haut de la colline vers la droite. Après une cinématique, vous vous retrouvez face à deux colosses de Neptune, ils sont très impressionnants, mais faciles à tuer. Courez-leur dans le dos, montez-leur sur la tête et plantez votre épée, de cette manière, trois coups bien placés suffiront. Une fois ces deux colosses achevés, vous êtes dans un cratère, récupérez les champignons. Vous entrez à présent dans une course contre la montre, allez le plus vite possible en évitant tout ce que vous pourrez. A la fin de cette course, ce niveau se termine.

Niveau 3 : La tempête

Vous vous retrouvez en pleine mer, et vous devez nager vers le bateau en allant sous l'eau et en vous servant des rochers pour réussir à passer à travers le courant. Commencez par aller au fond et prenez le chemin de gauche, un peu plus loin se trouve un gros rocher à droite, mettez-vous derrière. Allez respirer un coup et continuez d'aller vers la droite, de rocher en rocher. Arrivé vers une sorte de pont fait en pierre, longez-le et allez de nouveau dans les chemins, arrivé au bout, ce niveau sera déjà terminé.

Niveau 4: La fosse aux esclaves

Vous vous réveillez dans une chambre sur un lit , vous pouvez récupérer un champignon et sortir par la porte blindée. A la sortie, vous affronterez une fille, battez-la et enlevez-lui son bandeau à la fin. Après ceci, c'est un monstre qui vous attaque, montez-lui sur la tête et tapez-le (trois coups devraient suffire). Entrez là où le monstre a effondré le mur, après la scène, activez les trois leviers, Quand Mioko tient le levier, partez en courant dans la porte. Arrivé vers des cages de fauves, évitez-les le plus possible et une fois arrivé au bout, vous affronterez le dompteur. (courez autour de lui tout le temps après et tuez-le petit à petit, il ne sert à rien de tuer les fauves, ils reviennent indéfiniment.) une fois fait, ouvrez les grilles pour que les fauves noir et jaune soient sur les extrémités des cases et qu'ils vous laissent le passage du milieu tranquille. Quand c'est fait, vous pourrez aller prendre votre clé tranquillement. Vous allez vous retrouver face à un tigre, tuez-le et évitez d'être trop près quand il charge. Sortez ensuite par la porte et dirigez-vous à droite dans les prisons, ouvrez la porte de votre compagnon de bord. Vous devez maintenant chercher de nouvelles clés, allez au fond de la prison, à gauche et à droite, des brigands vont vous attaquer. Avancez et vous tomberez dans un piège, tuez le monstre. Ramassez quelques champignons et remontez par le tuyau qui vous a descendu, vous arriverez dans une salle de torture, tuez les bandits, activez les leviers et ouvrez les grandes portes puis, tuez le bandit. Dirigez-vous dans une des deux portes que vous avez ouverte et prenez les deux clés. Dirigez-vous ensuite vers un chemin, avec des marteaux comme pièges, arrivé au bout, désactivez le piège avec le levier et enclenchez les deux clés dans la porte. Avec Bosum ouvrez la porte et courez vers la gauche et prenez la première porte à gauche. Pour la franchir, grimpez le mur et allez ouvrir le levier de l'autre côté. Montez, tuez vos ennemis et récoltez tous les champignons puis allez derrière le chapiteau. Eliminez vos ennemis, juste avant le pont à droite, grimpez sur le mur. Quand vous êtes à côté de la cascade, sautez sur l'autre rocher, puis grimpez sur le dernier et montez. Allez dans la porte grillagée et allez ensuite dans la deuxième entrée à gauche. Grimpez sur le mur pour éviter les pièges puis descendez les marches, arrivé dans une salle avec de grands escaliers, descendez les premiers et allez activer le levier puis montez tout en haut en éliminant les brigands s'opposant à vous. Vous arrivez devant une porte fermée, reculez un peu et derrière vous se trouve une porte qui vous mènera dehors. Traversez la poutre et montez le rocher à votre droite pour arriver au sommet. A gauche se trouve l'entrée d'une grotte, vous devrez aller activer le levier qui ouvrira une porte, tuez les brigands et montez jusqu'à arriver devant trois poteaux et ouvrez la porte grâce à eux, et ce niveau se terminera.

Niveau 5:Le palais des esclaves

En commençant ce niveau, vous serez bombardé par des catapultes, éloignez-vous en par la droite et courez jusqu'à arriver près d'une falaise, sautez sur le rocher et continuez de sauter de rocher en rocher (les écarts sont énormes à sauter). Arrivé au rocher le plus bas, éliminez vos ennemis, puis ensuite vous arriverez au bord d'une eau souterraine, plongez-y. Arrivé hors de l'eau, grimpez tout en haut jusqu'à sortir du puits. Eliminez vos ennemis puis dirigez-vous vers la droite, passez par les escaliers de gauche et tuez tous les ennemis de la forteresse (une potion de force se trouve au fond d'un puits rempli d'eau). Passez par l'allée grillagée et récupérez les champignons des alentours puis ouvrez le pont levis grâce au levier. Prenez les escaliers de droite et entrez dans l'enclos, tuez les panthères et ouvrez la porte. Allez ensuite dans la porte à droite prendre le trésor, et montez sur la catapulte. Ouvrez ensuite la porte et montez activer le levier. Parlez aux deux hommes qui viennent de sortir. Montez sur la catapulte qui vous projettera sur le toit bleu, avancez un peu et vous pourrez déverrouiller la porte, ouvrez-la et tuez les bandits. Allez vers le puits, après une rapide cinématique, tuez tout d'abord les bandits puis fouillez tout le palais. Commencez par aller dans la salle de gauche, grimpez en haut par la droite grâce aux tuyaux, tuez les bandits. Ensuite, prenez les escaliers, ouvrez la porte et remontez, montez sur la statue et brisez les boucles d'oreilles. La tête qui est tombée vous a ouvert le plancher, plongez dans l'eau en profondeur, et en bas allez vers la droite en nageant le long du tunnel puis prenez à droite à contre-courant car en haut se trouve un passage que vous devrez ouvrir (faites attention à votre souffle, économisez-le). Vous débarquez dans une salle pleine de rochers, montez en haut en tuant les brigands sur votre passage, utilisez le cabestan, tournez-le à 0 gauche jusqu'à entendre le son "clunk", allez ouvrir la porte. Retournez dans le hall principal, allez à la porte d'en face, tuez tous les bandits et activez les deux leviers, montez par la cheminée où vous pouvez désormais accéder. Tuez tous les brigands, descendez par le petit couloir de droite et ouvrez la porte, ensuite, remontez et allez ouvrir la porte du haut qui vous mènera dehors. Allez sur la catapulte et dirigez-vous vers la grande tour. Rentrez à l'intérieur, tuez le gardien, prenez sa clé, ouvrez la porte et descendez jusqu'à rencontrer Mioko. Pour libérer Mioko, sautez au-dessus du rayon puis allez voir le vieux maître, allez ensuite ouvrir la porte et tuez les brigands. Montez à l'étage, ouvrez la porte et parlez à Mioko. Retournez dans la salle avec la statue où vous aviez cassé la tête, retournez dans l'eau souterraine et nagez jusqu'à la grille puis remontez à la surface, ensuite allez vers le cabestan, tournez-le à gauche jusqu'à entendre "clunk" (trois fois) puis à droite jusqu'à entendre "clunk"(deux fois) puis de nouveau à gauche jusqu'à entendre "clunk"(une fois). Après la cinématique, montez les escaliers et rentrez , montez les escaliers en évitant les murs piégés et la trappe tombante. Tuez le brigand qui vous donnera une nouvelle clé à sa

mort (si vous possédez une potion de force, elle vous sera très utile). Descendez ensuite à l'entrée du palais, allez sur le pont levis et décrochez la chaîne, parlez au trésorier en haut de la tour, mettez-la dans le piédestal. Une fois la tour descendue allez essayer d'ouvrir et ensuite allez prendre la chaîne et accrochez-la à la porte et activez la serrure du pont levis puis faites montez la tour (en réutilisant la clé du piédestal). Une fois la porte arrachée, allez voir le trésorier, prenez le trésor, la clé et partez voir Mihoko, ! le petit singe ouvrira la porte. Eliminez les brigands, montez sur les escaliers puis montez sur la balançoire, allez dans la nouvelle et montez sur chaque extrémité des catapultes. Une fois arrivé au bout descendez, activez le levier, ensuite montez sur le plus haut pilier et suivez le dédale d'escaliers pour arriver au bout. Tuez tous les brigands et montez grâce à l'aide de Mihoko sur les échelles afin de monter jusqu'en haut. Montez les escaliers et tuez le dernier brigand portant une clé. Retournez dans le palais et allez y déposer les clés que vous avez récupérées (vous devez toutes les avoir). Tuez les ennemis puis faites monter l'ascenseur grâce au levier puis faites montez Rhama sur les poids, dites à Mihoko d'activer l'ascenseur. Une fois en haut, tuez les bandits et montez les escaliers, ensuite tuez le gouverneur en gardant en vie Faith. C'est la fin de ce niveau.

Niveau 6: Ankon

Allez sur la plage et examinez le Golem puis allez chercher les fragments qui manquent au fond de l'eau (il y en a cinq en tout). Retournez sur la plage et montez sur le Golem, ouvrez la porte qui se trouve sur son dos. Une fois que vous avez pris le contrôle du Golem, rentrez dans la ville, vous devrez envoyer le monstre dans la lave pour le tuer. Descendez la pente et rejoignez Faith et Mihoko. Après la cinématique, vous devrez tuer les squelettes et rejoindre Faith. Allez à la porte d'en face, ouvrez-la et tuez tous les squelettes , ensuite ressortez et montez tout en haut jusqu'à arriver à une porte qui vous demandera une clé. Trouvez les trois portes qui vous demanderont une clé, allez ensuite à gauche de la salle, à droite de la première porte que vous verrez se trouve une échelle, mettez-vous tous en bas, il faudra que Mihoko soit en haut pour aider Faith puis vous à monter. Amenez Faith à une porte fermée par magie et dites-lui de l'ouvrir, tuez tous les squelettes puis allez dans le petit tunnel éclairé par un cristal bleu. Tuez à nouveau tous les squelettes, ouvrez la porte à droite, sortez et amenez Faith au bouton se trouvant à l'étage et allez récupérer les deux clés (elles se trouvent tout en haut dans les rangées de livres). Montez dans l'arbre (au milieu dans la grande pièce) grâce aux champignons qui vous feront sauter beaucoup plus haut, ensuite descendez et tuez tous les squelettes, puis descendez encore dans le petit tunnel de droite, ouvrez la porte grâce à une clé et récupérez l'herbe qui se trouve au centre. Retournez voir Faith dans la bibliothèque, allez vers les cadrans et tournez-les de gauche à droite: rouge, rouge puis bleu. Attention aux oeufs, un hydre en sort, il vous faudra tous les tuer. Allez ensuite sous l'arbre près des racines, il y a un petit passage très étroit qui mène à une porte (qui s'ouvrira grâce à une clé trouvée), rentrez dedans, tuez l'hydre et récupérez le trésor se trouvant plus loin dans une autre pièce. Ensuite allez dans le gros tronc d'arbre au milieu de la pièce, il s'y trouve une ouverture, plus loin montez, arrivé tout en haut vous débarquez dans une bibliothèque en feu, il faudra récupérer la clé qui se trouve à droite tout en haut, il faut grimper à l'horizontal sur le mur pour l'atteindre et cela très rapidement (il y a aussi un trésor tout en haut). Allez ensuite à la porte qui a besoin de la clé oiseau, ouvrez-la et tuez le pantin de bois à l'intérieur, utilisez Faith pour ouvrir la porte magique et récupérer le fusible. Revenez au générateur et placez le fusible. Dirigez-vous ensuite vers la grande porte qui vient de s'activer. Activez les deux boutons en même temps, une fois dans la salle, partez à l'autre bout et descendez les escaliers jusqu'à arriver dans une petite pièce avec cinq lasers, bougez le rocher et remontez à la surface en éliminant les squelettes puis dirigez-vous vers l'ensemble des boutons noirs. Placez Faith devant le bouton deux, Mihoko sur le sixième et Rhama sur le neuvième, activez ensuite avec Rhama le bouton neuf, et ce niveau se termine.

Niveau 7: Epheremy

Sortez du bateau et dirigezvous dans la grande salle, prenez la porte à droite, montez sur les arbres à droite et une fois en haut, sautez en bas et récupérez l'anneau de transformation. Entrez dans le sanctuaire et transformez-vous à l'aide de Faith puis sortez, en face se trouvent de petits troncs d'arbres, grimpez-les et cherchez jusqu'à trouver la clé. Dirigez-vous ensuite vers le petit lac, plongez dans le tube à gauche, ensuite dirigez-vous vers une fissure derrière le bras du colosse, grimpez et cela vous mènera près d'une cage, déverrouillez-la puis poussez le cristal. Une fois le diamant libéré, descendez au premier étage puis à droite se trouve une petite corniche qui vous mènera à des petits bras en métal, montez grâce à eux et poussez le cristal. Descendez et placez-vous sur les deux boutons (non loin du colosse) puis attirez le pantin de bois pour qu'il donne un coup de poing sur chacun, ce qui activera les boutons. Remontez ensuite sur les bras métalliques qui sont maintenant articulés puis grimpez jusqu'à arriver sur la plate-forme au milieu de la pièce. Une fois arrivé sur la plate-forme, activez le levier, il vous offrira un raccourci. Dirigez-vous ensuite en haut sur le dernier étage de la plate-forme puis montez sur les bras à l'opposé d'où vous arrivez. Dirigez-vous vers

les bacs d'eau bouillante, et traversez les jets de vapeur, puis les scies sous le grillage, ensuite montez le grillage. Libérez le cristal et retournez vous faire transformer à l'aide de Faith puis récoltez tous les cristaux ainsi que l'anneaux. Allez dans la grande salle des statues et dirigez-vous vers l'autre porte. Vous arrivez dans les cieux, montez l'escalier, et en haut, allez dans la tour de droite puis montez l'escalier. Dirigez-vous vers la droite et sautez sur les parties d'escaliers qui flottent (attention des ennemis vous attaquent de loin.) Une fois en haut, vous devez longer le mur jusqu'à avoir l'anneau de l'eau. Retournez au deuxième escalier puis prenez à droite cette fois en bas plus loin, après avoir grimpé à droite, vous apercevrez un cercle d'eau. Vers le bas des rochers se trouve le cinquième fragment de colosse, allez le récupérer puis traversez le couloir. Grimpez sur le mur et au plafond se trouve une ouverture, sautez sur le pont à gauche et activez la borne d'eau, placez-vous à l'intérieur de la colonne et une fois en haut, sautez sur le rocher pour prendre le cristal. Allez ensuite dans une tour, montez au centre sur les escaliers et en haut un peu plus loin, activez la colonne d'eau puis récupérez l'anneau de l'air. Une fois fait, récupérez tous les autres cristaux (il y en a un sur un pont avec un colosse, un autre à droite sur un toit). Dirigez-vous ensuite dans la pièce où vous devez activer un bouton de l'eau (là où se trouvent les deux colosses en dessous des marches) activez le bouton puis allez sous l'eau, vous ressortirez dans une pièce avec trois colosses, activez le bouton de l'air. Vous pouvez à présent récupérer le dernier cristal, montez sur les rochers et quand le laser les coupe, sautez vite sur le clocher, votre quête des cristaux s'achève et après une cinématique, vous devrez revenir dans la pièce des statues, après avoir éliminé quelques brigands, refaites la statue. Une fois fait, montez sur l'arbre de la statue et grimpez jusqu'au sommet, puis en haut activez le bouton pour faire monter Faith et Mihoko. Vous devrez à présent chercher de nouveaux objets. Commencez par grimper sur la statue et une fois tout en haut, dirigez-vous vers les plateaux élevés et récupérez la broche cardiaque sur un pantin de bois au milieu du totem en rond, et à l'opposé, sur la colline vous devez activer un cercle de feu pour monter récupérer la racine de mandragore. Amenez tous cela à Faith, après une cinématique qui vous montre l'enclenchement des quatre cercles, vous devez monter les escaliers et ouvrir la porte grâce à Faith. Rentrez et appuyez sur le bouton, vous devrez tuer un boss (une potion de force vous facilitera grandement les choses.) rappuyez sur le bouton et vous affronterez encore un boss, rappuyez de nouveau sur le bouton, et il s'y trouvera le dernier de ces boss, récupérez la clé et ouvrez la grande porte avec. Après une petite cinématique vous devrez sauver Mihoko ou Faith. Après une autre cinématique vous devrez à présent vous battre contre Jabez transformé à cause de la plante. Pour le battre vous devrez monter sur les rochers et vous accrocher à son dos, il a une corne manquante, plantez votre épée. Ce coup va lui bloquer les nerfs et vous pourrez maintenant sauter sur sa tête et planter l'épée dans le peu de Jabez restant visible, répétez cette action trois fois et le jeu se terminera.

Gauntlet : Dark Legacy

© Midway

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom :

000000	Invisibilité permanente
10000K	10.000 unités d'or par niveau
1ANGEL	Anti-mort
ALLFUL	9 potions et clés
ARV984	Knight change d'apparence
AYA555	Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Knight en centurion romain
CAS400	Warrior en ogre
CEL721	Valkyrie en majorette
CSS222	Knight change d'apparence
DARTHC	Knight change d'apparence
DELTA1	Ennemis rétrécis
DES700	Wizard en pharaon
DIB626	Knight change d'apparence
EGG911	Pojo The Chicken
GARM00	Wizard change d'apparence
GARM99	Wizard avec une apparence de diable
ICE600	Dwarf change d'apparence
INVULN	Invincibilité
KAO292	Knight en serveuse
KJH105	Jester change d'apparence
MENAGE	Triplke tir permanent
MTN200	Warrior en orc
NUD069	Dwarf en costume SM
PEEKIN	Vision rayons X
PNK666	Jester change d'apparence
PURPLE	Turbo permanent
QCKSHT	Tirer rapidement
RAT333	Warrior avec une tête de rat
REFLEX	Tir réfléchi
RIZ721	Knight en quaterback
SJB964	Knight en karatéka
SKY100	Wizard en alien
SSHOTS	Super tir permanent avec gros viseur
STG333	Knight change d'apparence
STX222	Jester change d'apparence
SUM224	Wizard change d'apparence
TAK118	Knight en ninja
TWN300	Valkyrie change d'apparence
XSPEED	Courir vite

APPARENCE DES PERSONNAGES

ARV984	Knight en street style
AYA555	Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Knight en centurion romain
CAS400	Warrior en ogre
CEL721	Valkyrie en majorette
CSS222	Knight en civil avec batte en bois
DARTHC	Knight en chevalier noir
DES700	Wizard en pharaon
DIB626	Knight en camionneur avec sceptre
GARM00	Wizard en démon
GARM99	Wizard en diable
ICE600	Dwarf en MAC
KAO292	Knight en serveuse
KJH105	Jester en jason alumette
MTN200	Warrior en orc
NUD069	Dwarf en costume SM
PNK666	Jester en punk alumette
RAT333	Warrior avec une tête de rat
RIZ721	Knight en quaterback
SJB964	Knight en karatéka
SKY100	Wizard en alien
STG333	Knight en civil avec batte en alu
STX222	Jester en smiley alumette
SUM224	Wizard en mage jaune du jeu
TAK118	Knight en ninja
TWN300	Valkyrie en faucheur

Genma Onimusha

© Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Samanosuke

Finissez le jeu en mode Hard.

Kaede

Finissez le jeu avec un rank S (collectez toutes les fluorites)

MINI-JEUX

Trouvez au moins 20 fluorites pour débloquer les mini-jeux. Si vous les finissez, vous pourrez débloquer le mode Ultimate.

TOUS LES MODES DE JEU

Mode facile

Commencez une partie en mode normal et perdez cinq fois d'affilée.

Mode difficile

Terminez le jeu en moins de trois heures.

Mode ultime

Terminez le jeu en mode difficile avec un classement supérieur à S. .

Classement X

Terminez le jeu en mode difficile sans utiliser l'épée Bishamon, sans utiliser l'armure d'Ogre et en ramassant tous les Fluorites.

Ghost Master : Les Chroniques de Gravenville

© Empire Interactive / Sick Puppies 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLASMA AU MAX

Maintenez L + R et faites X, Y, X, Y.

PASSER LES NIVEAUX

Maintenez L + R et faites X, X, X, X à l'écran de sélection du niveau. Maintenez ensuite R pour passer les niveaux.

FIN RAPIDE

Pour terminer le jeu avant même qu'il n'ait commencé, répondez par la négative à toutes les questions qu'on vous pose lors du choix du nom.

Ghost Recon

© Ubisoft / Red Storm 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des ces codes en cours de jeu

Invincibilité

Maintenez Back et faites X, X, A, B, A en cours de jeu. Seul le leader sera invincible et vous ne pouvez pas débloquer de nouveaux niveaux avec ce code.

Grosses têtes

Maintenez Back et faites A, X, B, Y, A

Têtes de poulet

Maintenez Back et faites X, X, Y, A, B

Gros personnages

Maintenez Back et faites B, A, X, Y, A

Ralenti

Maintenez Back et faites Y, Y, B, X, A

Voix haut perchée

Maintenez Back et faites X, A, Y, B, X

NOUVEAUX PERSONNAGES

Accomplissez les objectifs spéciaux pour débloquer des personnages supplémentaires.

NOUVELLES MAPS

Terminez la campagne en mode Elite, Recruit et Veteran pour débloquer trois nouvelles maps.

Ghost Recon 2

© Ubisoft / Red Storm 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sélectionnez l'option "Enter cheats" au menu principal et faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité pour le chef d'équipe
B, B, X, A

Invincibilité pour toute l'équipe
B, B, X, B

Le plein de munitions
B, B, X, X

Gagner la partie
B, B, X, Y

Ghost Recon 2 : Summit Strike

© Ubisoft / Red Storm 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sélectionnez l'option "Enter cheats" au menu principal et faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité pour le chef d'équipe
B, B, X, A

Invincibilité pour toute l'équipe
B, B, X, B

Le plein de munitions
B, B, X, X

Gagner la partie
B, B, X, Y

Ghost Recon : Island Thunder

© Ubisoft / Red Storm 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Terminez tous les objectifs des dossiers en mission solo avant d'utiliser les codes suivants pendant la partie.

Invincibilité

Mettez le jeu en pause. Allez dans les options Cheat et faites X (2), A, B et A. Faites ensuite Retour pour reprendre la partie. Votre premier soldat sera invincible.

Grosses têtes

Faites Retour, puis A, X, B, Y, A.

Gros corps

Faites Retour, puis B (2), Y, X (2).

Explosifs poulets

Faites Retour, puis X (2), Y, A et B.

Mode papier

Faites Retour, puis B, A, X, Y et A.

Mode rallenti

Faites Retour, puis Y (2), B, X et A.

Mode rapide

Faites Retour, puis A (2), X, B et Y.

Voix aigues

Faites Retour, puis X, A, Y, B et X.

Ghost Recon Advanced Warfighter

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour débloquer le mode Warfighter (mode très difficile), vous devez terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Gladiator : Sword of Vengeance

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGE DES ARMES

Trouvez toutes les Tablettes des Titans, les Amulettes et les Médailles et placez dans les piliers correspondants. Une tablette appraîtra, en l'activant vous accèderez au challenge des armes.

Gladius

© Activision / LucasArts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Adversaires plus difficiles

En mode league, mettez la pose et faites : droite, droite, droite, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut, bas

Contrôle de la caméra

Pendant un combat mettez la pause et faites : haut, gauche, bas, droite, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut

Pas de limite à l'équipement

Appuyez sur Start dans le menu d'apprentissage et faites : droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, Y, Y, Y

MODE MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur n'est pas accessible d'entrée de jeu. Pour l'obtenir, vous devez brancher de 2 à 4 manettes et lancer une partie où la première région est terminée, donc Imperia pour Valens et Nordagh pour Ursula. Ensuite, vous verrez apparaître l'option multijoueur su rle menu principal.

Goblin Commander : Unleash the Horde

© SG Diffusion / Jaleco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez R + L + Y + bas pendant 3 secondes puis faites une des manipulations suivantes :

+ 100 âmes
R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R

+ 100 or
L, R, R ,R, R, L, Y, L, L, L

+ 1000 or et âmes
R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L

Augmenter la vitesse de 200%
R, R ,R ,R ,R, L, Y, R, R ,R

Brouillard de guerre
R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R

Choix du niveau (dans le profil "Bling")
Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y

Diminuer la vitesse de 50%
L, L, L, L, L, Y, Y ,Y ,Y, R

Gagner le niveau
R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y

God mode
R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R

Godzilla : Destroy all Monsters Melee

© Infogrames / Pipeworks Software

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez dans l'ordre L + B + R à l'écran du menu principal, puis relâchez B, R et L.

TOUTES LS VILLES ET TOUS LES MONSTRES

Entez le code 863768.

CODES DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Godzilla 2000

637522

Gigan

822777

King Ghidorah

939376

Rodan

724284 a

Destoroyah

352117

Mecha King Ghidorah

504330

Mecha Godzilla

643861

Orga

622600

CODES DE NIVEAUX

Monster Island

745749

Mothership

972094

Boxing ring

440499

PETITS JOUEURS

Joueur 1 petit

558277

Joueurs pairs petits

600095

Joueur 2 petit

689490

Joueurs impairs petits

853955

Joueur 3 petit

203783

Joueur 4 petit

495355

Tous joueurs petits

154974

Godzilla : Save the Earth

© Atari 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CINÉMATIQUE DE FIN

Terminez le jeu en mode Difficile.

DÉBLOQUER SPACE GODZILLA, KING GIDORAH ET JET JAGUAR

Terminez le jeu deux fois avec Megalon et Godzilla (version 90 ou 2000).

CHEAT MODE

A l'écran titre, appuyez sur L, B, R et maintenez ces trois boutons. Ensuite, relâchez d'abord B puis R et enfin L pour afficher le menu des codes.

246518	Master Code
525955	Tous les monstres
659996	Toutes les villes
294206	Galerie 1
409014	Galerie 2
532459	100 000 points
667596	150 000 points
750330	200 000 points
975013	Challenges
338592	Invincibilité Joueur 1
259333	Invincibilité Joueur 2
953598	Invincibilité Joueur 3
485542	Invincibilité Joueur 4
259565	Dégâts x 4 Joueur 1
927281	Dégâts x 4 Joueur 2
500494	Dégâts x 4 Joueur 3
988551	Dégâts x 4 Joueur 4
819342	Super énergie Joueur 1
324511	Super énergie Joueur 2
651417	Super énergie Joueur 3
456719	Super énergie Joueur 4
531470	Invisibilité Joueur 1
118699	Invisibilité Joueur 1
507215	Invisibilité Joueur 1
198690	Invisibilité Joueur 1
536117	Régénération
812304	Bâtiments indestructibles

122574 Une seule barre d'énergie

GoldenEye : Au Service du Mal

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Fort Knox.

Vous voici dans un hélicoptère, commencez par régler vos paramètres de mouvement et à peine fini, vous vous ferez attaquer par des bombardements pour vous retrouver dans un bâtiment. Allez tenter d'aider votre compagnon puis tuez les gardes qui arrivent par votre droite. Eliminez les hommes qui se trouvent sur l'étage en face puis descendez les marches à gauche et descendez deux étages. Prenez ensuite par la droite vers les caisses jaunes et les soldats qui vous tirent dessus puis au bout prenez la porte. Dans cette salle, vous apprendrez comment prendre en otages, prenez la porte de droite et essayez sur le garde que vous voyez de dos. Un peu plus loin, des hommes viendront vous attaquer, prenez la porte à droite. Attention, un ennemi va en sortir, entrez dans la salle des commandes et tuez tous les soldats puis descendez par l'échelle à gauche du tableau de commandes. Vous pouvez récupérer un harpon en bas de l'échelle et tuer tous les soldats. Parvenez au bout de cette salle pour prendre les escaliers qui commencent vers le chariot. Placez-vous devant l'ouverture dans le mur et tirez sur les vannes pour tuer les soldats, ça vous augmentera votre cruauté. Placez-vous ensuite sur le tuyau et descendez-le pour prendre les escaliers à droite de la chaufferie. Vous allez arriver dans une salle où tout est en feu, tuez tous les hommes puis allez au fond de la pièce pour contourner les débris. Vous arriverez devant une porte blindée de coffre-fort et au fond, vous verrez vos collègues se faire tuer bizarrement.

Mission 2 : Auric Enterprises.

Vous voilà dans une salle de conférence, tuez les hommes puis allez dans le laboratoire à gauche et nettoyez-le. Prenez ensuite la porte à droite et tuez les hommes à côté des barils à gauche. Allez dans le laboratoire basse température pour y réchauffer l'ambiance en faisant tout péter. Prenez la porte vers le fond de la pièce à gauche, vous pouvez récupérer un fusil EM dans la première ligne droite au fond puis un fusil à pompes sur un des soldats. Dirigez-vous ensuite dans le laboratoire de chimie pour continuer votre crise de nettoyage, vous pouvez prendre un détonateur sur les commandes à gauche de la grosse centrale. Descendez ensuite dans la partie inférieure au centre puis prenez la porte à droite. Le laboratoire de chimie est tout propre, enchaînez avec le laboratoire d'armement, nettoyez toute la salle de ses soldats. Essayez le missile pour augmenter votre cruauté et délirez un bon coup. Sortez ensuite de cette salle pour atteindre une salle avec des tests de lasers, entrez et tuez tout le monde puis prenez l'ascenseur.

Vous reprenez la partie sous le feu ennemi, ripostez puis prenez la salle au fond avec le voyant vert. Tuez tous les soldats et prenez les escaliers à gauche de la structure pour descendre d'un étage et arriver à la chaufferie. Descendez encore les escaliers à gauche pour arriver devant le premier conduit de filtrage. Détruisez-le en tirant sur la partie du bas puis allez tuer les ennemis un peu plus en arrière. Prenez la porte avec le voyant vert qui vous mènera à une autre chaufferie. Montez les escaliers, redescendez vers le mur, remontez à droite pour redescendre encore et arriver à une porte avec un voyant vert. Après cette porte vous serez dans la salle de coulée, commencez de suite par aller aider vos collègues, descendez dans le centre de la pièce puis tuez tous les ennemis à gauche et à droite. Déversez de l'or sur eux pour vous faire gagner en cruauté puis allez détruire le deuxième conduit de filtrage. Prenez la porte à droite, explosez tout le monde puis vous allez arriver dans une sorte de tunnel. Prenez à droite dans les débris et au bout prenez le passage dans le mur à gauche. Vous allez arriver dans une salle complètement détruite, sautez et prenez le tunnel à droite qui n'est pas mieux détruit. A la fin de ce tunnel vous serez au dôme principal, dehors dans le froid. Tuez les hommes qui arrivent par la droite et faites attention aux deux qui possèdent des harpons. Continuez votre route puis fuyez le dôme par un grand trou dans le dôme vers la gauche de la tour.

Mission 3 : Hong Kong.

Vous revoilà au chaud cette fois dans un immeuble avec pour commencer deux gardes devant vous. Tuez-les et prenez le petit plan incliné derrière qui vous mène dans un autre compartiment comme celui où vous vous trouviez. Prenez les escaliers à gauche, vous monterez d'un étage et après avoir tué les soldats, récupérez le sniper dans une caisse au milieu de l'entrepôt. Trahison, vous êtes tombé dans un piège, faites demi-tour en tuant tous les hommes et prenez le passage qui se trouve dans le sol pour atteindre un étage en dessous. Continuez votre carnage, prenez le plan incliné puis prenez l'ascenseur à droite à côté des caisses. Une fois tout en bas, prenez les fusils de sniper et tuez les hommes sur la plate-forme au loin. Une fois que vous aurez tué tout ce que vous pourrez, prenez le câble sur le mur à droite. A peine vous aurez touché le sol, des soldats arriveront par devant et par la droite. Tuez les tous puis au bout, il y a des petites balises qui contrôlent les panneaux gris, piratez-les avec le nouveau système prenez la petite descente du tunnel puis rejoignez-la en montant au bout.

Vous voilà devant un gros dragon (que vous pouvez pirater pour tuer un avion plus loin), tuez tous les hommes puis partez vers le pont, piratez à nouveau les dragons puis traversez le pont et prenez les escaliers à côté du dragon. Remontez et prenez le câble qui mène au prochain immeuble puis tuez tous les soldats une fois arrivé. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche puis prenez la porte qui va s'ouvrir à droite pour vous laisser l'accès à une échelle. Montez sur les toits et tuez tous les hommes puis dirigez-vous vers la descente. Prenez le câble dans l'angle de gauche pour arriver sur une place chinoise un peu plus bas. Montez les escaliers et prenez la porte rouge à droite puis montez l'échelle pour vous retrouver dans une maison chinoise. Sortez par la droite puis prenez les escaliers plus loin à gauche. Attention des hommes avec des harpons vont sortir vers la maison un peu plus haute. Prenez les escaliers et dirigez-vous vers les petits jardins à gauche. Montez dans l'autel pour affronter deux robots volants. Prenez ensuite le câble dans l'angle et montez pour prendre la porte au sommet puis ressortez de l'autre côté de l'immeuble par une autre porte. Vous allez arriver sur le toit du bâtiment chimique et vous serez attaqué de partout. Tuez-les puis quittez ce toit par les échelles pour monter sur les passerelles puis sur une tour à côté d'un pylône se trouve encore une échelle avec un câble. Tuez les hommes puis prenez la porte.

Vous allez arriver dans une armurerie, piratez les bornes sur les escaliers pour récupérer des données et servez-vous des pièges pour être toujours plus cruel. Piratez la deuxième borne sur les escaliers en face des premiers puis prenez la porte de gauche. Vous allez arriver sur une place avec un débouché sur l'aire, attention des avions vont venir vous bombarder avec des mitrailleuses, tuez-les tous. Vous pourrez récupérer à la fin dans la porte avec le petit symbole à trois dents un bouclier et une arme. Prenez ensuite le grappin à droite dans l'angle puis tuez tous les hommes qui se trouvent en bas ainsi que l'avion. Pénétrez ensuite dans le tunnel puis ne vous occupez pas de l'avion, prenez la porte à droite.

Après cette porte, vous allez avoir affaire à beaucoup de soldats, prenez toutes les armes qui passent et tuez les tous. Prenez ensuite la porte à côté gong. Vous allez entrer dans une salle de sauna, fermez tous les saunas pour tuer les hommes qui se trouvent dedans. Prenez ensuite la porte au bout du couloir des saunas et traversez le couloir. Prenez l'ascenseur puis en haut tuez l'informateur, c'est celui qui est en blanc. Sortez de la pièce et dehors prenez le câble à droite contre le mur. En bas, tuez les deux hommes puis défendez l'hélicoptère violet des avions. Tuez ensuite le gros hélicoptère bleu qui arrive, prenez les harpons à côté de la cabane centrale. Une fois que l'hélicoptère est mort, prenez le panneau qui vient de tomber puis parvenez au toit de la cabane de gauche. Prenez le câble, débarrassez la zone de tous les hélicoptères et des hommes et sauvez-vous.

Mission 4 : Casino Midas.

Vous voilà dans un luxueux casino, prenez les escaliers menant à la grande porte et derrière, vous verrez une femme qui s'enfuira en vous faisant tomber un lustre sur la tête. Courez fermer les rideaux de fer avec l'interrupteur à droite contre le mur. Tuez les soldats qui arrivent puis prenez les escaliers proches du bar. Dans ce couloir, défoncez tout le monde puis prenez la prochaine porte. Dirigez-vous vers les ascenseurs et prenez-en deux jusqu'à être arrivé dans un étage sans ascenseur en fonctionnement. Prenez les marches puis en bas, entrez dans le casino et faites de gros dégâts avec les soldats. Prenez ensuite le passage à gauche avec des machines à sous puis tuez les hommes. Prenez les conduits d'aération puis une fois que vous serez sur le sol, tuez tous les hommes puis prenez la porte au bout. Vous allez vous retrouver dans un casino avec un avion, descendez-le puis prenez à gauche vers les machines à sous. Prenez le passage éclairé en rouge au fond puis prenez la porte qui vous mènera dans un bar. Tuez tous les hommes

puis dirigez-vous vers la scène à droite de la pièce. Prenez la porte à droite puis montez les escaliers.

Allez tout droit, vous arriverez dans une salle des machines, tuez tous les hommes puis entrez dans le casino par les escaliers de droite. Prenez ensuite l'entrée du coffre, une fois dedans vous aurez l'entrée bouchée, passez par le tunnel que la grosse machine vient de creuser. Tuez tous les hommes le long du couloir puis au bout, prenez le trou dans le mur à droite pour arriver dans le coffre. Déverrouillez les portes à l'aide de la commande à droite puis avec votre piratage désactivez la mitrailleuse. Faites de même pour les quatre prochaines portes. Entrez ensuite dans le coffre au centre puis protégez l'omen. La faculté de voir à travers les murs est assez efficace dans cet endroit. Une fois que la fin de la protection est faite, testez l'Omen et partez par le centre de la pièce.

Mission 5 : Barrage Hoover Dam.

Vous débarquez sur un quai, retournez-vous, puis entrez dans le grand tunnel. Tuez tous les hommes puis au bout du couloir, prenez la porte à gauche dans le renfoncement. Dans cette pièce, prenez l'échelle à gauche proche des tableaux électriques puis en haut, passez à gauche de la porte avec un voyant rouge. Une fois sur le balcon, vous pouvez prendre un fusil de sniper pour faire du ménage dans la partie gauche de l'entrepôt. Descendez ensuite l'échelle et dirigez-vous vers les armoires avec au fond une porte de coffre. Tuez tous les hommes puis prenez le passage derrière à droite qui mène à un ascenseur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la salle de commande à gauche et tuez les trois hommes à l'intérieur. Prenez l'échelle de suite à gauche et en haut, traversez le couloir pour prendre la dernière porte à gauche. Après cette porte vous serez dehors sur un balcon, tuez l'avion puis prenez les escaliers menant au dessus. En haut, tuez les hommes puis l'avion. Prenez l'échelle à gauche dans le renfoncement du mur puis en haut tuez encore un avion puis prenez les escaliers qui montent en tuant les soldats. En haut, prenez la porte blindée à gauche.

Prenez l'échelle au centre de la pièce et tuez tous les hommes présents dans la pièce. Prenez ensuite la porte à droite traversez le couloir puis une fois dans la salle de contrôle, prenez la porte ouverte à gauche pour monter sur la passerelle. Vous allez avoir affaire à un char d'assaut…ça fait peur. Prenez le câble à gauche quand vous êtes au bout de la passerelle puis tuez les hommes en bas. Avancez et liquidez le char au fond avec des grenades ou même une mitraillette. Prenez la grande porte pour le tunnel en face puis cachez-vous derrière les petits blocs. Prenez le sniper et tuez les hommes que vous voyez. Prenez ensuite le passage de droite puis allez tuer le chef. Prenez la porte à gauche avant le barrage de blocs puis montez les escaliers à droite. Tuez tous les hommes, et en haut prenez le passage de droite à côté de tous les blocs explosifs. Montez l'échelle puis tuez les hommes avec l'aide des blocs oranges. Montez, prenez encore l'échelle à gauche puis en haut tuez les deux hommes sur le gros container au fond. En haut, montez sur le container grâce à l'échelle puis prenez la porte à droite.

Vous avez atteint la route, partez vers la gauche et commencez le massacre avec trois chars, trois transporteurs et les hommes. Au fond de cette route, butez les deux hommes puis faites chuter l'hélicoptère qui vous attaque. Prenez ensuite l'échelle dans la petite cabane à gauche. Traversez le couloir du bas pour remonter sur une autre échelle et se retrouver sur la route précédente mais après le grillage. Tuez les véhicules puis les hommes. Au bout, tuez tous les hommes cachés derrière des voitures puis affrontez à nouveau des véhicules. Après ces véhicules il ne vous reste plus que deux chars à tuer. Dirigez-vous au fond de cette route et tuez les derniers hommes puis prenez la porte à droite.

Prenez la porte, puis tuez tous les hommes qui se trouvent dans ce couloir. Prenez ensuite la porte en face. En sortant, tuez l'hélicoptère puis les hommes sur le chemin de droite. Atteignez le bout de la route puis prenez la porte à gauche avec la mention caution area au dessus. A l'intérieur, tuez tous les hommes qui arrivent devant vous par les petites machines qui tournent puis traversez le couloir de droite pour arriver sur une échelle. Montez en haut, puis tuez tous les hommes de cette grande pièce. Prenez ensuite la grande porte blindée au fond à droite puis tuez tous les hommes de cette pièce. Dans la prochaine pièce, attention des hommes sont sur les passerelles au dessus de votre tête et assez bien cachés en bas. Le prochain couloir est similaire, traversez-le puis atteignez la grande porte au fond.

Traversez cette porte puis planquez-vous derrière le pilier à droite. Attention au chef au fond avec son prédator, tuez tous les hommes puis allez activer la borne à gauche de la salle. Un ascenseur va descendre derrière vous vers le bloc jaune, montez sur l'ascenseur puis activez-le. Pendant votre ascension, tuez tous les hommes sur les côtés puis une fois tout en haut vous serez dans l'atelier recherché. Tuez tous les hommes puis atteignez la rambarde pour faire descendre la bombe dans le tuyau. Tout est en train d'exploser, partez vite vers la porte au fond à droite puis prenez le

tuyau. Longez le tunnel vers la gauche et récupérez le prédator c'est un conseil pour la suite, avancez ensuite jusqu'à être dans un ascenseur. Vous devez tuer xenia onatopp, elle se trouve dans l'avion au loin, tuez l'avion pour commencer puis une fois qu'elle sera à terre, achevez la.

Mission 6 : Octopus.

A peine commencé, vous êtes proche d'un ennemi, prenez-le en otage puis tuez tous les autres soldats. Dirigez-vous dans la salle d'accueil puis à l'étage. Prenez la porte, et une fois en haut, tuez tous les hommes qui débarquent et prenez ensuite la porte éclairée en vert. Vous allez arriver dans le compartiment des armes, tuez tous les hommes en prenant l'arme de votre choix puis prenez les escaliers après l'armurerie, piratez la commande en face. Prenez la petite passerelle qui vient d'apparaître et à présent la porte. Dans ce couloir, tuez le soldat puis dans la prochaine armurerie, tuez les hommes et prenez la porte de gauche à côté de la mitrailleuse que vous devez neutraliser avec le piratage. Dans la prochaine pièce, tuez tous les hommes en essayant d'avoir celui qui a le prédator d'abord, il fait pas mal de dégâts. Une fois que vous avez fait le ménage, dirigez-vous vers la porte au fond, derrière le gros submersible bleu. Neutralisez la borne en la piratant puis entrez dans l'ascenseur. Vous allez entrer dans la salle de sécurité, tuez tout le monde pour récupérer l'empreinte du chef. Prenez la nouvelle porte puis traversez les couloirs jusqu'à arriver dans une salle d'accueil avec au centre, pas mal de soldats. Après cette pièce vous serez dans une sorte de frigo tout bleu, planquez-vous derrière les caisses et tuez les hommes pour parvenir à la porte à gauche derrière les caisses. Dans la prochaine salle, dès votre entrée, activez le piratage sur la borne puis tuez les soldats qui arrivent sur vous. Entrez et tuez tout le monde en vous cachant bien, ils sont nombreux. Traversez les ponts puis dans la prochaine salle, prenez la porte de suite à gauche, vous serez dans un entrepôt rempli de containers. Tuez tous les hommes puis prenez la porte tout au fond de l'entrepôt pour arriver dans un hall luxueux. Tuez-les tous et dans la pièce suivante, tuez de nouveau tous les hommes et prenez la porte à l'étage mais derrière, pas celle qui est conduit par un petit mur. Traversez ce couloir de gaz et au bout, piratez la commande par la borne après la porte. Traversez ce couloir pour arriver devant l'ordinateur central.

Vous allez avoir affaire à une situation assez dure, planquez-vous de suite derrière l'ordinateur puis prenez le tesla et tuez tous les hommes. Dirigez-vous ensuite vers l'ordinateur central puis téléchargez les coordonnées et prenez l'élévateur. En bas, vous serez dans une salle avec deux étages, partez vite en dessous puis prenez le fusil EM. Les hommes étant au dessus, vous pourrez tous les tuer en vous plaçant en vue EM. Montez ensuite à l'étage puis prenez la porte. Vous arriverez dans la salle où se trouve le vaisseau submersible. Prenez l'ascenseur puis la porte à gauche. Vous allez arriver dans la salle des machines, tuez tous les hommes et prenez la porte qui mène à une salle avec un gilet pare-balles et une mitraillette. Prenez les deux et entrez dans la salle avec un énorme générateur au centre. Vous pouvez activer des pièges pour les électrocuter. Montez grâce à l'ascenseur au dernier étage puis prenez la porte tout en haut qui vous mènera à la salle des machines. Attention au vérin. Traversez cette pièce, la prochaine est assez étrange au premier coup d'œil. Avancez et à peine vos deux premiers pas faits, des soldats vont débarquer de tous les côtés. Tuez-les tous et prenez la prochaine salle. Vous serez dans une grande chaufferie, les pièges sont des jets de vapeur. Montez par les escaliers un peu plus loin du piège puis atteignez le troisième étage. Pour finir votre montée, prenez les ascenseurs puis la porte qui vous mènera à une pièce vue précédemment. Traversez la prochaine pièce qui ressemble beaucoup à une pièce pour plonger un sous-marin. Elle sera plus sévère. Tuez tous les hommes et servez-vous de la technique EM. Après cette pièce, achetez un hologramme dans le grand hall et prenez l'ascenseur. Dans la prochaine salle, reprenez l'ascenseur puis vous serez au premier hall que vous avez traversé, revenez ensuite à côté du bassin.

Mission 7 : Ile de Crab Key.

Vous voilà sur un quai de port, prenez le premier homme en otage pour vous aider, tuez les autres soldats. Piratez le pont pour qu'un côté s'affaisse, et tuez tous les autres hommes pour pouvoir abaisser le deuxième côté tranquillement. A peine arrivé sur l'autre rive, des hommes vont sortir des entrepôts dans tous les sens, renvoyez-les d'où ils viennent. Après la première attaque de soldats, à gauche dans un petit enfoncement de caisses se trouve une cabane avec un prédator et un gilet pare-balles tout neuf. Prenez ensuite le chemin qui mène à un croisement et une dizaine d'hommes plus un avion. Au fond, vous arriverez devant des escaliers qui montent sur une porte. Entrez et une fois dans l'entrepôt, commencez le carnage et attention, au bout se cache un chef. Prenez ensuite les escaliers au fond de la pièce pour arriver dans une salle avec de très hauts escaliers. Prenez pour le moment les escaliers, en haut, désactivez les portes puis retournez en bas et prenez l'autre porte pour être de nouveau dans un hangar. Le fusil EM et le passe

muraille sont pas mal dans ce passage, sortez ensuite à l'air libre pour affronter une horde de soldats. Je vous conseille de prendre le prédator assez proche de l'entrée car ils arrivent en groupe. Entrez ensuite dans la grande porte qui vient de s'ouvrir puis éliminez les deux avions qui vous arrivent par derrière, puis les deux soldats par la prochaine grande porte. Entrez ensuite dans la grande porte, tuez les deux hommes puis entrez dans un immense ascenseur un peu plus loin qui vous descendra dans la mine. A peine entré dans la mine, des hommes vous attaqueront de deux chemins différents. Rasez toute la pièce puis prenez le passage du milieu qui vous amènera au loin à une porte blindée qui vous mènera à l'air libre. Passez sous le gros camion et attention à l'homme avec le prédator. Prenez l'échelle un peu vers la droite pour prendre le câble qui vous transportera au bout. Au bout, planquez-vous de suite et allez tuer les soldats progressivement en vous servant pas mal de votre bouclier. Prenez le prochain câble pour arriver encore plus bas et affrontez des soldats et deux avions. Continuez de descendre avec le prochain câble puis placez la charge sur les silos. Tuez les hommes qui arrivent par le haut de la colline et dirigez-vous par le chemin de terre pour rejoindre la porte. Dedans, attention à la horde d'hommes qui vous attaque. Ressortez et défoncez tout le monde puis au bout, tuez les deux avions et tous les soldats qui arrivent par la droite. Prenez la porte et au bout de ce couloir, affrontez un chef, quelques soldats puis de nouveaux véhicules. Détruisez les véhicules puis prenez la grande porte.

Traversez le couloir puis tuez les deux soldats qui vous arrivent dessus. Entrez dans la salle, avec au milieu le centre de commandes puis activez le bouton en bas à droite. Des hommes vont arriver par une porte de droite, tuez-les puis prenez la porte qu'ils ont ouverte. Tuez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur puis prenez le prochain couloir, tuez les soldats puis l'avion qui arrivent par les fenêtres de gauche. Prenez la porte de droite, elle vous amènera dans une salle de commande où le Docteur No est enfermé. Dedans, commencez par tuer tous les gardes puis avec le piratage, désactivez les voyants verts au centre de la pièce sur la borne à côté du docteur NO. Récupérez ensuite un fusil EM ou deux même, et tuez le docteur No en passe muraille c'est plus facile. Une fois que vous l'avez tué, vous apprenez que vous avez été manipulé, prenez l'échelle à côté de la borne du centre. En bas, prenez la porte qui vous mènera à un avion, puis fuyez.

Mission 8 : Repaire du volcan

Vous avez atterri dans le repère, prenez l'ascenseur, il vous mènera dans une pièce assez grande avec à l'entrée, une arme sous le nom de omen (il est dur de toucher quelqu'un avec cette arme mais une balle tue instantanément.). Servez-vous en pour tuer tous les hommes de cette pièce bleutée. Descendez à l'aide du plan incliné devant le trou puis prenez le passage sur le bord à gauche du trou qui donne sur des escaliers. En bas, essayez de prendre le premier homme en otage pour vous aider à tuer tous les autres soldats qui se cachent vers le passage illuminé de vert qui arriveront. Allez ensuite dans la porte au fond du couloir, cette porte donne immédiatement sur des escaliers et vous devrez combattre un chef du nom de Steeve. Prenez la porte à droite derrière les boucliers puis montez les escaliers. Tuez les quatre hommes sur la plate-forme que vous atteignez puis au fond dans le couloir sombre, tuez-les tous. Attention à ceux qui tirent avec des fusils omen, ils vous tuent en un coup. En cas de mort vous reprendrez dans la montée des escaliers. Eliminez les quatre mitrailleuses qui se trouvent sur le plafond du couloir sombre puis au bout de toute cette tuerie, prenez les escaliers à gauche. Vous arriverez dans un couloir avec quatre hommes dont un chef. Dans le couloir, prenez immédiatement à droite pour prendre l'ascenseur. Cet ascenseur, vous emmènera dans la prison. Je vous conseille de prendre la predator car énormément de gardes vous attendent. Une fois que vous aurez tué tous les gardes, activez les bornes pour l'électricité puis prenez un ascenseur à droite dans les renfoncements. En haut, prenez la porte à droite puis tuez les gardes dans le couloir, faites attention à celui qui possède un omen. Prenez la porte puis dans la salle des prisonniers, tuez tous les hommes au rez-de-chaussée. Prenez l'ascenseur au bout du couloir de droite puis en bas prenez les escaliers à gauche pour atteindre la porte en face. Vous retournez dans une prison, anéantissez tous les soldats en vous aidant des pièges électriques puis traversez cette salle. Vous allez arriver dans une salle avec une borne vers la droite dans une sorte de cachot très sombre, délivrez les prisonniers grâce à ce bouton.

Vous allez être accueilli par des alliés, montez dans la surface toute rouge avec des carreaux de partout puis tuez les hommes. Allez ensuite dans la porte de l'autre côté puis tuez tous les hommes dans le couloir. Faites toujours attention aux hommes qui possèdent des omen. Prenez la porte à droite, elle vous mènera sur une surface identique à la rouge mais bleue cette fois et bien entendu plus dure que la précédente. Tuez les hommes se trouvant dessus en faisant extrêmement attention au fusil omen, vous allez probablement recommencer pas mal de fois à cause d'eux. Prenez le couloir puis faites le ménage vous atteindrez alors une pièce avec les carreaux verts. Tuez tous les soldats puis allez dans la partie de commandes puis prenez la porte. Descendez les escaliers puis tuez les hommes dans la grande salle

avec au centre un trou. Prenez la porte de droite, descendez les escaliers puis prenez le virus omen sur le fauteuil puis prenez la porte en face. Allez dans le couloir puis prenez la porte à gauche. Vous arriverez dans la salle technique avec au centre un noyau électrique. Tuez tous les hommes, il y en a en bas, à droite puis sur la pente à gauche. Montez tous les étages en tuant tous les hommes au dessus en vous aidant du passe muraille et des fusils EM. Une fois tout en haut prenez l'ascenseur à gauche. Vous allez arriver dans une salle déjà visitée et nettoyée. Prenez la porte à droite puis l'ascenseur qui vous amènera à une salle de réunion. Apres cette salle vous serez dans la salle de commandes, nettoyez-la de tous ses hommes. Prenez la porte au bout à droite, vous serez dans une nouvelle salle de réunion, après celle-ci entrez dans ce couloir gris et sombre puis nettoyez-le. Vous arriverez de nouveau dans une salle de réunion, la prochaine salle est toujours éclairée de bleu avec au centre un cône bleu fluorescent. Tuez tous les hommes, puis prenez le couloir sombre à droite. Après ce couloir vous serez dans une salle de réunion qui sert en fait de boss final, tuez tous les hommes, il y a une dizaine d'hommes et quatre chefs très difficiles (toujours faire attention aux omen). Prenez le prochain couloir, éliminez tous les soldats puis vous allez arriver dans une pièce fermée, vous arrivez enfin à la fin jeu. Goldfinger vous parle et vous verrez le volcan exploser.

Vous pouvez à présent recommencer les niveaux pour gagner des points et obtenir toutes les récompenses du jeu.

DÉBLOQUER DES OPTIONS MULTIJOUEUR

Il est possible de débloquer de nouvelles options en multijoueur : skins, cartes, powerups, options, ainsi que des galeries d'artwork. Pour cela, il faut obtenir de bons scores en mode missions.

Voici ce que vous débloquerez de façon globale :

2 jetons : galerie d'images
3 jetons : nouvelle carte
4 jetons : nouveau skin(apparence)
5 jetons : nouvelle option + 2ème galerie d'images

Voici maintenant les options à débloquer par niveau :

Fort Knox
Carte : Salle de pompage
Skin : Soldat d'élite d'Auric
Option : Armes aléatoires

Auric Entreprises
Carte : Imprimerie de Carver
Skin : Soldat d'élite du Dr. No
Option : Attaque mortelle (corps-à-corps)

Hong-Kong
Carte : Bains
Skin : Informateur de la triade
Option : Adrénaline

Casino Midas
Carte : Coffre principal
Skin : Oddjob
Option : Régénération

Barrage de Hoover Dam
Carte : Turbine inférieure

Skin : Xenia Onatopp
Option : Recharge max. Goldeneye

Octopus
Carte : Crevasse
Skin : Garde du repère
Option : Recharge rapide Goldeneye

Ile de Crab Key
Carte : Réacteur du Dr No
Skin : Dr No
Option : Vitesse turbo

Repaire du volcan
Carte : Refuge
Skin : Soldat d'élite du repère
Option : Chargeur rapide

CONSEILS POUR OBTENIR UN BON SCORE

Voici comment sont calculés les scores en fin de mission, et comment en tirer profit :

- Le pourcentage d'ennemis abattus : tuez-en un maximum afin d'obtenir un bon score.
- Le niveau de difficulté choisi : plus vous jouez dans un mode difficile, plus le bonus est grand.
- La précision : un objectif de précision est à atteindre pour obtenir un bonus de points.
- La cruauté : soyez sans pitié envers vos ennemis ! Parmi les différents points de cruauté existant, voici les plus utiles : tir à la tête, meurtre à coups de poings, par explosion, par piège.

Autres astuces :

- Prenez votre temps ! Le temps effectué pour une mission n'influe pas sur le nombre de points obtenus.
- Désactivez la visée automatique pour faire des tirs à la tête et désactivez également le recentrage automatique du curseur. (Menu pause: options) Pensez-y, surtout en refaisant la première mission qui remet vos commandes à zéro !
- Evitez de prendre des otages, vous perdrez votre seconde arme et vous perdrez du temps à traîner votre otage pendant qu'on vous attaquera par derrière...
- Dès qu'il est disponible, utilisez bien votre goldeneye, surtout dans les dernières missions.

CHEAT CODES

Le plein de santé

Sur l'écran pause faites : R, R, Noir, Blanc, Noir, R, L, Noir

Mode Paintball

Dans le menu des extras faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut

Recharger goldeneye

Sur l'écran pause faites : L, R, L, Blanc, Blanc, Noir, R, Blanc

Débloquer tous les pouvoirs

Sur l'écran pause faites : L, L, Noir, Noir, R, Noir, L, Blanc

Débloquer tous les niveaux et tous les power-ups du mode multijoueur

Dans le menu des extras faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche

Débloquer tous les skins du mode multijoueur

Dans le menu des extras faites : Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut

Débloquer le mode "Une vie"

Dans le menu des extras faites : Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Gauche, Bas

Grand Theft Auto : San Andreas

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

CJ Invulnérable au Feu
Terminez les 12 Niveaux des Missions Pompiers.

Activer le mode veille
Ne touchez pas à la manette pendant quelques minutes afin d'activer le mode veille. La caméra va dès lors se focaliser sur une action se produisant autour de vous : vol, poursuite, combat, dialogues entre passants...

Utiliser le godemiché comme matraque
Lorsque vous êtes à Los Santos, rentrez dans le commissariat afin de trouver les douches. Au fond de la pièce, un godemiché vous attend. Il s'agit avant tout d une arme donc utilisez-le comme une matraque. Dans ce même commissariat, vous trouverez également un gilet pare-balle, une matraque, un pistolet et un fusil à pompe. Cette dernière arme aura pour conséquence d'activer 2 étoiles de recherche.

Carl sans tête
Pour jouer avec Carl sans tête il y a une petite astuce qui exploite un bug du jeu :
- Tout d'abord procurez-vous un sabre.
- Ensuite rendez-vous à un point de jeux multijoueur.
- Appuyez sur une touche de la manette du port n°2.
- Le joueur n°2 contrôle un personnage ayant les mêmes armes que le joueur n°1.
- Le joueur n°2 doit couper la tête du joueur n°1 à l'aide du sabre.
- Echec de la mission 2 joueurs.
- Le joueur n°1 aura désormais toujours la tête coupée et du sang giclera.

Forcer la chance
Pour se faire pas mal d'oseille, vous devez déjà avoir accès aux bureaux de paris. Sauvegardez avant de jouer, puis jouez un cheval et tout votre argent. Vous avez 1 chance sur 5 de gagner. Jouez le dernier cheval (c'est celui qui rapporte le plus). Si vous perdez, rechargez votre partie et recommencez. Si vous gagnez, vous aurez plein d'argent. Sauvegardez après avoir gagné, et recommencez sans modération ! En trois-quatre paris gagnés, vous devriez avoir atteint la modique somme d'un million de dollars.

Garder CJ en forme
Pour garder CJ en forme il faut manger, mais certains d'entre vous voient peut-être pas la différence entre un CJ rassasié et un CJ affamé. Sachez que le fait de faire manger CJ lui permet de profiter au maximum de ses capacités en apnée, en endurance et en masse musculaire que vous lui aurez développé. Mais vous ne voulez pas qu'il prenne du gras pour ne pas avoir à lui faire perdre dans un gymnase sur un vélo d'appartement ? Alors prenez systématiquement des menus salade à 5$ dans les restaurants ! Mangez en plus que nécessaire pour vous assurer de sa bonne forme, mais n'en abusez pas, sinon CJ vomit !

Munitions illimités
Allez dans une ammu-nation pour acheter un fusil à pompe et une mitraillette. Allez dans le stand de tir et quittez-le dès que la séquence de tir démarre. Vous constatez que le nombre de munitions a doublé pour le fusil à pompe et la mitraillette. Répétez cette opération jusqu'à ce que le nombre de munitions ne s'affiche plus, ce qui voudra dire que celui-ci a dépassé les 10 000.

Aviation

Avant de débloquer la troisième ville (Las Venturas) allez à l'aéroport, devant le portail où il dit que votre habilité à conduire n'est pas suffisante pour entrer, garez votre voiture devant le poste gardé par un homme. Grimpez sur le toit de votre voiture puis sur celui du poste. Sautez par dessus le grillage. Vous voilà dans l'aéroport avec tous les avions (certains comme les jets seront fermés).

Réussir facilement la mission "Air Raid"
Pour commencer, allez parler à Zéro pour démarrer la mission. Ensuite, entrez le cheat appelé "ralentir le temps" (paragraphe "Autres" des cheats codes). Vous n'avez plus qu'à dégommer gentiment les petits avions qui voleront extrêmement moins vite.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voitures

Super GT : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite.
Bullet : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite.
HotKnife : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite.

Motos

Freeway : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Motos.
FCR-900 : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Motos.
NRG-500 : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Motos.

Bateaux

Marquis : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Conduite pour Bateaux.
Squallo : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Conduite pour Bateaux.
JetMax : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Conduite pour Bateaux.

Avions

Rustler : obtenez toutes les médailles de bronze à l'école de Pilotage.
Stunt Plane : obtenez toutes les médailles d'argent à l'école de Pilotage.
Hunter : obtenez toutes les médailles d'or à l'école de Pilotage.

Autre

Monster Car : terminez le challenge 8-Track.

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes doivent être faites pendant le jeu. Si elles ont été correctement effectuées, un message apparaîtra à l'écran.

Avertissement : il est déconseillé d'enregistrer votre partie après avoir utilisé l'un de ces codes. En effet, on a observé des cas où la sauvegarde est alors corrompue et inutilisable. En outre, le jeu peut aussi planter. Si jamais cela se

produit, éteignez la console et chargez une sauvegarde où vous n'avez pas triché.

Améliorer son personnage

Armes (rangée 1)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Armes (rangée 2)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche

Armes (rangée 3)
R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas

Armure max
Noir, Noir, L, Blanc, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, haut.

Vie et armure à 100% (répare aussi le véhicule dans lequel vous êtes) + 250 000 Dollars
R, Noir, L, A, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut

Augmenter le niveau de recherche
R, R, B, Noir, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Baisser le niveau de recherche
R, R, B, Noir, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas

Le joueur dispose d'un parachute
Gauche, Droite, L, Blanc, R, Noir, Noir, Haut, Bas, Droite, L

Muscles au maximum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Gauche

Muscles au minimum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Droite

Graisse au maximum
Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, B, Bas

Super coup de poing
Haut, Gauche, A, Y, R, B, B, B, Blanc

Apnée illimitée
Bas, Gauche, L, Bas, Bas, Noir, Bas, Blanc, Bas

Sauter plus haut
Haut, Haut, Y, Y, Haut, Haut, Gauche, Droite, X, Noir, Noir

Améliorer ou modifier les véhicules

Sauter sur de grandes distances avec le BMX
Y, X, B, B, X, B, B, L, Blanc, Blanc, R, Noir

Tous les véhicules que le joueur utilise sont indestructibles
L, Blanc, Blanc, Haut, Bas, Bas, Haut, R, Noir, Noir

Prise en main parfaite (après avoir entré ce code, appuyez sur L3 pour faire sauter votre voiture)
Y, R, R, Gauche, R, L, Noir, L

Voitures plus rapides
Droite, R, Haut, Blanc, Blanc, Gauche, R, L, R, R

Conduire sur l'eau
Droite, Noir, B, R, Blanc, X, R, Noir

Détruire les voitures
Noir, Blanc, R, L, Blanc, Noir, X, Y, B, Y, Blanc, L

Faire voler les bateaux
Noir, B, Haut, L, Droite, R, Droite, Haut, X, Y

Tirer en voiture
Haut, Haut, X, Blanc, Droite, A, R, Bas, Noir, B

Nitro sur les taxis
Haut, A, Y, A, Y, A, X, Noir, Droite

Faire apparaître des véhicules

Rhino tank
B, B, L, B, B, B, L, Blanc, R, Y, B, Y

Bloodring Banger
Bas, R, B, Blanc, Blanc, A, R, L, Gauche, Gauche

Ranger
Haut, Droite, Droite, L, Droite, Haut, X, Blanc

Hotring Racer #1
R, B, Noir, Droite, L, Blanc, A, A, X, R

Hotring Racer #2
Noir, L, B, Droite, L, R, Droite, Haut, B, Noir

Romero
Bas, Noir, Bas, R, Blanc, Gauche, R, L, Gauche, Droite

Stretch
Noir, Haut, Blanc, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

Camion poubelle
B, R, B, R, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

Caddie de golf
B, L, Haut, R, Blanc, A, R, L, B, A

Jet-pack
L, Blanc, R, Noir, Haut, Bas, Gauche, Droite, L, Blanc, R, Noir, Haut, Bas, Gauche, Droite

Monster truck

Bas, Droite, Haut, R, R, R, Bas, Y, Y, A, B, L, L

Avion
B, Haut, L, Blanc, Bas, R, L, L, Gauche, Gauche, A, Y

Avion de chasse
Y, Y, X, B, A, L, L, Bas, Haut

Bulldozer
Noir, L, L, Droite, Droite, Haut, Haut, A, L, Gauche

Limousine
Noir, Haut, Blanc, Gauche, Gauche, R, L, B, Droite

4x4
Haut, Droite, Droite, L, Droite, Haut, X, Blanc

Quad
Gauche, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, X, B, Y, R, Noir

Vortex
Y, Y, X, B, A, L, Blanc, Bas, Bas

Changer des éléments graphiques du jeu

Mode gore
X, L, B, Bas, L, R, Y, Droite, L, A

Traffic noir
B, Blanc, Haut, R, Gauche, A, R, L, Gauche, B

Traffic rose
B, L, Bas, Blanc, Gauche, A, R, L, Droite, B

Traffic de véhicules de campagne
L, L, R, R, Blanc, L, Noir, Bas, Gauche, Haut

Traffic de voitures de sport
Haut, L, R, Haut, Droite, Haut, A, Blanc, A, L

Tous les piétons sont en maillot de bain et les véhicules sont des voitures de plage
Haut, Haut, Bas, Bas, X, B, L, R, Y, Bas

Mode clown
Y, Y, L, X, X, B, X, Bas, B

Tous les feux de la ville sont verts
Gauche, R, Haut, Blanc, Blanc, gauche, R, L, R, R

Temps brumeux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, A

Temps orageux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, B

Temps nuageux
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, X

Temps ensoleillé
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Y

Temps très ensoleillé
Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Bas

Tempête de sable
Haut, Bas, L, L, Blanc, Blanc, L, Blanc, R, Noir

Autres

Se suicider
Droite, Blanc, Bas, R, Gauche, Gauche, R, L, Blanc, L

Emeute
Bas, Gauche, Haut, Gauche, A, Noir, R, Blanc, L

Les piétons ont des armes
Noir, R, A, Y, A, Y, Haut, Bas

Accélérer le temps
Y, Haut, Droite, Bas, Blanc, L, X

Ralentir le temps
Y, Haut, Droite, Bas, X, Noir, R

Bloquer le temps a 21h00
Gauche, Gauche, R, Droite, X, X, L, Blanc, A

Accélérer l´horloge
B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y

Mouvements rapides
Y, Haut, Droite, Bas, Blanc, L, X

Votre tête est mise à prix
Bas, Haut, Haut, Haut, A, Noir, R, Blanc, Blanc

Traffic aggressif
Noir, B, R, Blanc, Gauche, R, L, Noir, Blanc

Fête foraine
Y, Y, L, X, X, B, X, Bas, B

Traffic faible
X, Bas, Haut, Noir, Bas, Y, L, Y, Gauche

Gangs dans toutes les rues
Blanc, Haut, R, R, Gauche, R, R, Noir, Droite, Bas

SOLUTION COMPLÈTE

PLAN DES MISSIONS

I) LOS SANTOS

1) MISSIONS DE SWEET

- SWEET & KENDL
- RYDER
- TAGGING UP TURF
- CLEANING THE HOOD
- DRIVE THRU
- NINES AND AK'S
- DRIVE-BY
- SWEET'S GIRL
- CESAR VIALPANDO

2) MISSIONS DE CESAR

- HIGH STAKES, LOW-RIDER

3) MISSIONS DE RIDER

- HOME INVASION
- CATALYST
- ROBBING UNCLE SAM

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

- OG LOC
- RUNNING DOG
- WRONG SIDE OF THE TRACKS
- JUST BUSINESS

5) MISSION D'OG LOC

- LIFE'S A BEACH
- MADD DOGG'S RHYMES
- MANAGEMENT ISSUES
- vH0USE PARTY

6) MISSIONS DU CRASH

- BURNING DESIRE
- GRAY IMPORTS

7) MISSIONS DE SWEET (2ème partie)

- DOBERMAN
- LOS SEPULCROS
- REUNITING THE FAMILIES
- GREEN SABRE

II) BADLANDS

- BADLANDS
- FIRST DATE
- TANKER COMMANDER
- BODY HARVEST

KING IN EXILE
FIRST BASE
AGAINST ALL ODDS
SMALL TOWN
LOCAL LIQUOR STORE
WU ZI MU
FAREWELL, MY LOVE
ARE YOU GOING TO SAN FIERRO

III) SAN FIERRO

1) MISSIONS DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
555 WE TIP
DECONSTRUCTION
PHOTO OPPORTUNITY
ICE COLD KILLA
PIER 69
TORENO'S LAST FLIGHT
YAY KA-BOOM-BOOM

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
T-BONE MENDEZ
MIKE TORENO
OUTRIDER

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

SNAIL TRAIL

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
SUPPLY LINES
NEW MODEL ARMY

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
RAN FA LI
LURE
AMPHIBIOUS ASSAULT
THE DA NANG THANG

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
HIGHJACK
INTERDICTION
VERDANT MEADOWS

2) MISSION DE VOL

LEARNING TO FLY
N.O.E.
BLACK PROJECT
SLOWAWAY

GREEN GOO

V) LAS VENTURAS

1) MISSION DU CASINO

FENDER KETCHUP
EXPLOSIVE SITUATION
YOU'VE HAD YOUR CHIPS
DON PEYOTE
INTENSIVE CARE
BUSINESS
MISAPPROPRIATION
FISH IN A BARREL
MADD DOGG
FREEFALL
HIGH MOON
SAINT MARK'S BISTRO

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
KEY TO HER HEART
DAM & BLAST
COP WHEELS
UP UP AND AWAY !
BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
VERTICAL BIRD
HOME COMING
CUT THROAT BUSINESS

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
GROVE 4 LIFE

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
LOS DESPERADOS
END OF THE LINE

I) LOS SANTOS

Enfourchez le BMX et dirigez-vous vers les initiales CJ sur la carte. Vous rejoindrez alors Big Smoke, une ancienne connaissance. Marchez dans le cercle rouge pour enclencher la première séquence narrative.

1) MISSIONS DE SWEET

SWEET & KENDL
Pour cette première mission, vous devez tenter d'échapper au gang des Ballas, à grand coup de pédales, sur votre Bicross. Suivez vos potes et ne les perdez pas de vue durant la partie et ne les dépassez pas non plus. Accélérez la cadence lorsque le gang adversaire se rapproche de vous. Vos amis sont symbolisés par des points bleus sur le radar.

Une fois la course poursuite terminée, rentrez dans la zone rouge pour finir. Rentrez ensuite dans la maison désignée par la flèche jaune et sauvegardez. Vous pouvez également récupérer l'appareil photo à l'étage.

Récompense : Respect +

RYDER
Allez voir Ryder (le R sur la carte), puis grimpez dans sa caisse, vous avez alors le volant. Prenez garde à ne pas écraser le groupe des 3 racailles (ça fait désordre) et foncez vers le point jaune indiqué par le radar. Vous arriverez rapidement devant un salon de coiffure. Entrez à l'intérieur et choisissez une nouvelle coiffure. Ressortez, puis traversez la rue pour vous rendre à la pizzeria. Commandez à bouffer, peut importe la nourriture choisie, et remontez à toute vitesse dans la caisse lorsque le caissier sortira l'artillerie lourde. Revenez devant chez Ryder pour boucler cette courte mission.

Récompense : Respect +

TAGGING UP TURF
Avancez directement jusqu'au cercle de lumière rouge. Vous allez devoir recouvrir les tags des Ballas par le blason de votre gang. Dirigez-vous vers le point jaune. Une fois descendu de la voiture, traversez la route et taguez le premier sigle. Faites ensuite le tour du pâté de maisons et vous trouverez le deuxième tag à recouvrir près de quelques membres du gang des Ballas (si vous faites assez vite, vous éviterez l'affrontement). Remontez dans la voiture, et partez jusqu'à Los Santos. Votre ami vous laissera alors s'occuper de cette zone. Traversez la rue et taguez le premier insigne puis passez par-derrière en escaladant les clôtures. Vers deux mecs des Ballas se trouve votre deuxième cible. Ripostez s'ils venaient à vous chercher des noises, puis montez sur les toits grâce au petit bloc vous servant d'appui. Sur les hauteurs, un nouveau tag est à recouvrir. Montez ensuite dans la caisse quand votre collègue revient vous chercher. Il ne vous reste plus qu'à revenir au quartier.

Récompense : 200 dollars, Respect +

CLEANING THE HOOD
Avancez jusqu'à la marque rouge, toujours indiquée par le radar, et prenez garde à ce que Ryder soit à vos basques. Après avoir été lourdement refoulé par vos collègues de chez B Dup, trouvez le dealer et flanquez-lui une raclée. L'homme à terre, ramassez la batte et partez en direction du triangle jaune sur le radar. Entrez dans la baraque signalée " planque de crack ". Il sera alors temps pour vous de tester votre nouvelle arme. Quatre types débarquent rapidement, faites-leur comprendre qu'une batte ne sert pas qu'à jouer au base-ball. Retournez ensuite devant chez Sweet.

Récompense : Respect +

DRIVE THRU
Passez dans le cercle rouge près de votre pied à terre pour entamer la mission. Grimpez dans la caisse, coté conducteur. Foncez jusqu'au drive indiqué par la carte. Vous croiserez alors une voiture du gang ennemi : les Ballas. Prenez-les en chasse et laissez vos collègues leur tirer dessus. La conduite du véhicule n'étant pas des plus agréables, prenez garde à ne pas partir en dérapage lors de vos pointes de vitesse. Lorsque leur véhicule prendra feu, restez à proximité de manière à ce que ses passagers ne puissent s'échapper. Revenez ensuite devant chez Sweet, puis ramenez Smoke chez lui.

Récompense : 200$ + Respect +

NINES AND AK'S
Filez jusqu'au point rouge devant chez Sweet. Montez dans le véhicule et roulez jusqu'au point jaune. Vous débarquerez alors chez Emmet, un vieux vendeur d'armes à feu, à la sauvette bien sûr. Une séance de tir s'en suivra alors. Laissez-vous guider par ce tutorial pour en apprendre un peu plus sur le système de jeu. Reconduisez ensuite Big Smoke à son domicile puis allez acheter des sapes vertes chez Binco, la boutique située un pâté de maisons plus loin.

Récompense : Respect +

DRIVE-BY
Montez dans la caisse mise à votre disposition et partez en direction du point indiqué par la carte. Parti en territoire ennemi, il va vous falloir conduire pendant que vos potes tireront les Ballas comme des lapins. Plusieurs groupes sont à descendre. Tuez-les au fur et à mesure pour qu'ils apparaissent à l'écran. Durant l'affrontement, veillez à ne pas trop rester immobile pour ne pas constituer une cible facile pour vos ennemis.
N'oubliez pas de descendre de la voiture pour ramasser les thunes près des cadavres. Enfin, pensez également qu'un ennemi sous vos roues est un ennemi en moins. Ecrasez-en quelques-uns pour gagner du temps. A la fin du carnage, un indice de recherche de 2 étoiles vous sera remis en récompense. Suivez le point jaune du radar pour vous rendre au garage de peinture. De cette manière, les flics vous oublieront rapidement. La manipulation peut être réalisée à n'importe quel moment dans le jeu, il suffit juste de trouver un garage. Celui-ci se situe à Idlewood. Retournez ensuite chez Sweet pour en finir avec cette mission.

Récompense : 500$, Respect +

SWEET'S GIRL
Sweet a besoin de votre aide. Montez dans la caisse non loin, et foncez vers le point jaune. En chemin, vous pouvez vous arrêter chez Emmet pour acheter une arme. Ce n'est pas réellement nécessaire mais cela apporte une sécurité supplémentaire au joueur. Arrivé sur place, plusieurs types vous tireront dessus sans ménagement. Roulez-leur dessus jusqu'au dernier (et finissez-les au pistolet si vous avez investi). Lorsque Sweet vous en donnera le signal, cherchez un véhicule 4 portes pour pouvoir le transporter lui et sa nana. Revenez alors jusqu'à la marque rouge avec la tire et conduisez jusqu'à son domicile en fuyant face à vos assaillants.

Récompense : Respect +

CESAR VIALPANDO
La soeurette batifole avec un des membres du gang espagnol et c'est vous qui êtes nommé par le reste de la famille pour aller la surveiller. Partez pour Willowfield afin d'obtenir un Low-Rider, sorte de véhicule tuné à souhait. Effectuez quelques modifications si vous le désirez puis partez rejoindre le point de rendez-vous. Un concours riche en rebondissements (et c'est le cas de le dire :)) débutera alors. Le jeu étant relativement facile, n'hésitez pas à parier un max lorsque votre adversaire vous proposera un deal. Pour triompher, appuyez sur les flèches adéquates lorsque celles-ci passent au niveau du cercle. Un vrombissement de la manette viendra vous avertir de la manipulation réussie. Sortez de l'affrontement avec plus de points que votre adversaire pour remporter le défi.

Récompense : votre mise X 2

2) MISSION DE CESAR

HIGH STAKES, LOW-RIDER
Se munir d'un Low-Rider pour cette mission est indispensable. Arpentez le quartier andalou si vous peinez à mettre la main sur ce type de véhicule. Ceci étant, vous pourrez participer à une des courses organisées par César. Suivez-le jusqu'au point de rendez-vous. Lors de la course, suivez les longues marques rouges partant du sol et montant vers le ciel. Les véhicules adverses ne sont pas très rapides, mais veillez à ne pas faire trop de hors piste pour ne pas perdre les précieuses secondes qui vous apporteront la victoire.

Récompense : 1000$

3) MISSION DE RYDER

HOME INVASION
Pointez-vous vers le R sur la carte, entre 12 et 22H. Ryder vous propose alors d'aller cambrioler un colonel à la retraite. Conduisez direction East Beach, en suivant l'habituelle marque à l'écran, et garez la camionnette devant la maison, pile sur la marque rouge. A l'intérieur du bâtiment, il vous faudra trouver trois caisses d'armes. La première se trouve au rez-de-chaussée, derrière le bazar vers la porte. Les deux autres sont à l'étage. Durant cette séquence de cambriolage,

un indicateur de bruits vous informera du boucan que vous produisez. Veillez à ne pas faire grimper la jauge à l'extrême pour éviter de réveiller le vieux. Il ne vous reste plus qu'à planquer le véhicule dans un garage de Playa Del Seville pour finir. A noter qu'à partir de cette mission, les casses deviennent disponibles et vous permettent de gagner de l'argent.

Récompense : Respect +

CATALYST
La police fait appel à vos services. Montez dans la voiture de Ryder et conduisez jusqu'au train. Là-bas, vous vous apercevrez que d'autres ont eu la même idée que vous. Descendez du véhicule pour les flinguer un par un. Les Ballas débarqueront alors à leur tour. Tuez-les puis grimpez à l'intérieur du train en passant par la marque rouge. Passez 10 caisses dans la bagnole de Ryder en moins d'une minute 30 pour poursuivre (maintenez la touche rond enfoncée pour gagner en distance par rapport à vos lancers). Affublé d'un indice de recherche de 3 étoiles, foncez jusqu'au garage de peinture puis roulez sur Grove Street pour rentrer au bercail.

Récompense : Respect +

ROBBING UNCLE SAM
Montez dans la camionnette devant chez Ryder et gagnez les docks. Observez la jeep passer puis pénétrez à l'intérieur de la base. Trouvez l'interrupteur et tirez dessus pour déverrouiller le système de sécurité. Tuez tous les gardes présents sur place.
Lorsque vous aurez récupéré le monte-charge (faites sauter l'interrupteur de l'entrepôt juste devant la camionnette pour le trouver à l'intérieur), chargez les caisses dans le van (il y en a 6 au total, essayez de prendre celles du hangar + deux autres juste au-dehors pour aller plus vite) et n'hésitez pas à descendre du véhicule pour flinguer les emmerdeurs qui débarqueront au cours de votre chargement. Il vous faut ensuite prendre la fuite, et de nombreux gardes vous poursuivent alors. Klaxonnez lorsque leurs véhicules viennent vous coller de trop près de manière à ce que Ryder se mette à balancer des explosifs sur vos assaillants. Gagnez la planque sain et sauf pour terminer la mission.

Récompense : Respect +

4) MISSIONS DE BIG SMOKE

OG LOC
Allez chez Big Smoke, et déposez toute la clic au poste de police de Pershing square. Emmenez Og Loc là où il vous demandera d'aller et placez-vous sur le repère rouge pour stopper le véhicule. Après avoir sonné à la porte du voleur, une course poursuite effrénée en moto s'en suivra. Votre cible roule en BMX, il est donc facile de le rattraper. Collez l'individu qu'il vous faut suivre et ne le perdez pas de vue. Lorsque celui-ci s'immobilisera, il tentera de se débarrasser de vous avec l'aide de quelques collègues à lui. Tuez-les en visant en priorité le chef de bande. Enfin, déposez Og Loc pour finir. De nouvelles missions auprès Og Loc sont à présent disponibles !

Récompense : Respect +

RUNNING DOG
En possession d'un flingue, allez voir Smoke. Celui-ci vous demandera d'aller retrouver sa cousine avec lui. En chemin, une altercation avec des dealers d'un gang adverse fait que vous devez rattraper un gars et faire parler la poudre. Coursez-le à pied avant qu'il ne s'échappe et tirez-lui dessus lorsque vous aurez la cible à portée. Bien sûr ne comptez pas sur le gros Big Smoke pour tenir la cadence !

Récompense : Respect +

WRONG SIDE OF THE TRACKS
Rendez-vous au point indiqué afin de débuter la première partie de cette mission. Arrivé à proximité de vos ennemis, ceux-ci prendront la fuite en grimpant sur le train. Ne les perdez pas de vue et roulez sur leur droite en restant près des mexicains pour que Smoke puisse s'occuper convenablement d'eux. Pensez à quitter les rails lors des chocs occasionnés avec les véhicules. Prenez garde également à l'entrée du second tunnel où un train déboulera en sens

inverse. Lorsque BS vous proposera de poursuivre sur le chemin de terre, suivez son conseil puis revenez à portée du train. Roulez ensuite jusqu'à ce que Smoke puisse éliminer les derniers passagers (ne collez par trop le côté du train de manière à ce que Smoke ne souffre pas d'un angle de vision trop fermé). Ramenez ensuite votre hôte à la maison pour finir.

Récompense : respect +

JUST BUSINESS
Allez voir Smoke et partez en balade avec lui. La balade de santé tourne rapidement à l'affrontement lorsque vous atteignez le building de Pershing Square. Restez à couvert grâce au muret et canardez vos ennemis de cette position. N'oubliez pas de ramasser les nombreux items sur les cadavres des russes puis suivez Smoke pour finir le boulot. Attention, les ennemis sont nombreux dans cette zone, il en vient même du balcon ! Grimpez ensuite à l'arrière de la moto (Smoke s'improvisera alors comme pilote), et canardez les véhicules ennemis de manière à dégager la route pour votre ami. Les motos sont les plus dangereuses pour votre santé, mettez-les en déroute en priorité. Cette séquence riche en émotions finira même par vous faire atterrir jusque dans les égouts. Tuez vos derniers assaillants en vous servant des barils et Smoke ne devrait pas tarder à vous déposer au quartier en un seul et même morceau.

Récompense : Respect +

5) MISSION D'OG LOC

LIFE'S A BEACH
Pointez vous au Burger entre 22 heures et 6 heures pour pouvoir accéder à la première mission qu'OG Loc vous propose. Ayant besoin d'une nouvelle chaîne hi-fi, le gangster vous enverra jusqu'à Maria Beach pour lui trouver une belle occase ou devrais-je dire une très très belle occase vu qu'elle ne lui coûtera pas un centime ! Arrivé à bon port, stoppez votre véhicule près des autres en stationnement puis avancez vers la femme près du van. Répondez à l'affirmatif à ses questions (appuyez pour cela plusieurs fois sur la flèche de droite) pour que vous puissiez vous donner à une courte séquence façon " Bust a Groove ". Appuyez sur les bonnes touches lorsque celles-ci, à l'écran, apparaissent dans les cercles et marquez plus de 4000 points pour réussir. Vous bénéficierez alors du privilège de pouvoir monter à l'intérieur du van. Sautez côté conducteur et tirez-vous avec le véhicule. Foncez vers le nouvel endroit indiqué par votre radar pour achever cette mission avec succès.

Récompense : Respect +

MADD DOGG'S RHYMES
Au Burger Shot, allez parler avec Og Loc. Le bougre vous enverra à présent voler les partitions d'un certain Madd Dogg's, dans sa villa à Mulholland. Rendez-vous donc à l'endroit en question et passez par l'issue de derrière. Tuez les gardes en les attaquant par surprise et en vous dissimulant dans les zones d'ombres (quelques bons conseils vous l'indiquent auparavant). Arrivé au bar, progressez discrètement par la gauche en étant accroupi pour que les deux hommes ne vous remarquent pas. Récupérez l'armure dans la pièce plus à l'ouest puis filez jusqu'à l'autre issue pour tuer le garde patrouillant non loin. Prenez ensuite les partitions et revenez sur vos pas. Au départ du salon, tuez le garde pour récupérer son silencieux. Utilisez l'arme pour neutraliser le mélomane. Contournez le barman et tuez le garde suivant que vous rencontrerez. Evitez le second et prenez le vélo pour retourner au Burger Shot.

Récompense : Respect +

MANAGEMENT ISSUES
De retour au Burger Shot, parlez à Og pour enclencher cette mission. Ce dernier veut que vous éliminiez le manager de Madd Dog. Sortez et partez à la poursuite du véhicule de son chauffeur. Suivez le point rouge clignotant sur le radar pour le localiser et heurter sa voiture de plein fouet. L'homme sortira alors pour vous canarder. Ne vous préoccupez pas de lui et montez à l'intérieur de sa tire pour la lui voler. Allez faire réparer celle-ci grâce au magasin N Spray le plus proche puis garez-vous entre les deux véhicules de manière à rejoindre le cortège partant pour la cérémonie. Le patron dans la cage (j'entends par là, dans votre véhicule), foncez jusqu'à Verona Beach pour jeter la caisse dans les eaux profondes de la mer.

Récompense : Respect +

HOUSE PARTY
Og donnant une petite fiesta avant de retourner en tôle, partez vous relooker à sa demande puis filez jusqu'à Grove Street. Malheureusement pour vous, la fête est gâchée par toute une bande de Ballas en furie. Les ennemis viennent de partout lors de cette fusillade, et rester en vie demeure être un véritable défi. Utilisez les véhicules sur place pour vous protéger lors de vos tirs et pensez systématiquement à vous placer dans des positions à angles fermés de manière à ne pas vous faire surprendre par derrière ou sur l'un des côtés. Enfin, pensez à laisser travailler vos potes et à ne pas trop vous investir dans la bataille pour pouvoir durer suffisamment longtemps et en voir le bout.

Récompense : Respect +

6) MISSIONS DU CRASH

BURNING DESIRE
Décidément, la racaille prédomine partout à San Andreas, même chez les poulets ! L'officier Tenpenny fait appel à vos services et vous demande de vous déplacer jusque dans la boutique située à l'est de Vinewood. Partez ensuite sur le point indiqué par le radar et ramassez les cocktails Molotov dans la ruelle près de Los Santos. La maison du type rejointe, lancez vos projectiles dans chacune des 5 fenêtres du bâtiment. Eliminez les membres du voisinage qui débarqueront pour tenter de mettre un terme à votre projet. Votre affaire pleinement en marche, vous apercevrez une jolie fille prise dans les flammes. Foncez dans le bâtiment en feu et prenez l'extincteur. Progressez jusque dans la chambre où Denise (une de vos futures conquêtes) vous y attend résignée. Sortez de la maison avant qu'elle ne tombe en morceaux et usez de l'extincteur pour progresser si besoin. Raccompagnez la demoiselle jusqu'à son domicile pour finir. A partir de cet instant, un indicateur symbolisé par un coeur sur le radar vous permettra de revoir la belle ultérieurement.

Récompense : Aucune

GRAY IMPORTS
Retournez voir Tenpenny et discutez avec lui. Celui-ci vous enverra du coté des Docks. Roulez suivant les indications de votre radar

Récompense : Aucune

7) MISSIONS SWEET (2ème partie)

Vous aurez accès à ces dernières missions lorsque Burning Desire (voir missions Crash) aura été menée à bien.

DOBERMAN
Dirigez-vous à Ammu-Nation au Market. Armez-vous jusqu'aux dents. Cette mission marque votre toute première expérience de guerre des gangs. Ceci vous sert en fait à agrandir votre territoire. La cible visée est ici Glen Park. Pour pouvoir faire de ce lieu le vôtre, il vous faudra éliminer tous les Ballas qui s'y trouvent. Sachez que vous pouvez obtenir de l'aide en passant par Grove Street. Lorsque vous serez fin prêt (en plus des armes pensez à vous équiper d'un bouclier) foncez jusque dans la zone ennemie symbolisée par la couleur violette sur la carte. Attaquez alors vos ennemis pour enclencher l'affrontement. Venez à bout de tous les Ballas et tuez leur chef pour remporter cette mission.

Récompense : Respect +

LOS SEPULCROS
Rendez-vous dans le quartier East Lost Santos entre 9 heures et 17 heures.
Recrutez vos deux gardes du corps (les bonhommes avec des flèches bleues au-dessus de leur tête) et conduisez jusqu'au cimetière. Si vous ne les trouvez pas, ils sont peut-être dans la rue de la maison à CJ. Arrêtez-vous à la marque rouge puis pénétrez à l'intérieur de cette nécropole moderne. Tuez Kane et tous ses potes puis prenez la fuite grâce au véhicule disponible non loin. Voilà c'est aussi simple que ça ! Prenez toutefois garde à ne pas être trop embêté

par la police sur le retour, car le fait de tuer Kane vous affiche deux étoiles d'indice de recherche.

Récompense : Respect +

REUNITING THE FAMILIES
Partez chez Sweet et laissez-le vous conter ses projets. De nouveau escorté, montez dans la caisse et suivez le repère indiqué par le radar. Arrivé au motel, vous serez pris en embuscade par les forces de l'ordre. Flinguez alors les flics présents à l'extérieur puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment. Préparez-vous alors à lutter contre bon nombre d'unités spéciales. Encore une fois, il est fortement conseillé de vous munir de gros calibres ainsi que d'un bouclier. Une fois Sweet retrouvé, un hélicoptère vous assiège sur les toits. Tirez sur les SWAT avant qu'ils ne descendent votre ami. Détruisez l'hélicoptère avec Sweet puis suivez ce dernier. Montez dans la caisse et tirez sur les voitures pour les faire exploser. Plusieurs cascadeurs chez la police tenteront de sauter sur votre véhicule. Débarrassez-vous alors de ces gêneurs en priorité. Votre petit souci de calibre marquera la fin de cette mission mais mieux encore, votre succès !

Récompense : Respect +

GREEN SABRE
Allez voir Sweet pour entamer cette mission. Après le coup de fil passé par Cesar, rendez-vous jusqu'au point de rencontre. Observez l'horrible vérité lors de la séquence narrative, puis grimpez dans la voiture sous le porche. Rejoignez la prochaine étape au plus vite et éliminez tous les Ballas qui s'y trouvent. Faites en sorte que la barre de vie de Sweet n'atteigne pas son seuil critique puis patientez jusqu'à l'arrivée des poulets.

Récompense : Respect +

II) BADLANDS

BADLANDS
Au commencement, sauvez la partie grâce au point de sauvegarde tout proche. Prenez ensuite le tec-9 derrière le cabanon puis enfourchez un bolide pour retrouver votre cible. Tuez-le puis prenez une photo de votre exploit. Revenez au campement pour finir.

Récompense : Respect +

FIRST DATE
Après le coup de fil de César, sautez dans une bagnole et roulez jusqu'à Dillimore. Suivez le point d'interrogation sur la carte et rencontrez la nana. Ca y est, cette pseudo mission est déjà terminée...

Récompense : Respect +

TANKER COMMANDER
Toujours à Dillimore, rejoignez le premier point de rendez-vous pour débuter la mission. Montez dans le camion citerne et engagez une marche arrière de manière à accrocher le cabanon avec l'arrière du camion. Démarrez plein gaz et emportez votre butin avec vous. Conduisez prudemment pour ne pas perdre l'objet de votre transport mais d'une manière suffisante pour ne pas vous faire rattraper par ceux à qui ça n'a pas l'air de plaire.

Récompense : 5000 $

BODY HARVEST
Votre rêve de toujours est de conduire une moissonneuse-batteuse ? Quel merveilleux hasard ! Vous allez enfin en avoir l'occasion. Un étranger au bout du fil vous demande de le rejoindre dans un motel de Angel Pine. Rendez-vous à l'endroit que vous indique le radar pour rencontrer le gaillard. Acceptez de l'aider et partez trouver l'engin agricole. Une fois aux commandes, écrasez un maximum de gêneurs et allez rentrer tranquillement le véhicule dans la grange de Vérité.

Récompense : Respect +

KING IN EXILE
César appelle à l'aide et il n'en revient qu'à vous de le sortir du pétrin dans lequel il s'est fourré. Retrouvez-le et embarquez-le avec votre soeur à Angel Pine. Retrouvez la sécurité du campement pour finir.

Récompense : Aucune

FIRST BASE
Catalina a de nouveau besoin de vous. Elle vous convoque cette fois-ci à Fern Ridge. Retrouvez-la pour débuter les 3 nouvelles missions de braquages.

Récompense : Aucune

AGAINST ALL ODDS
Montez dans le véhicule présent dans le parking et roulez jusqu'à Montgomery. Rentrez dans la zone cerclée, et lancez une charge explosive sur la porte rouge du bâtiment. Actionnez l'interrupteur contrôlant la mise à feu (via votre inventaire). Répétez ensuite la même opération sur le coffre à l'intérieur. Une alarme se déclenche alors et ni une ni deux, vous voilà recherché par la police. Allez donc faire repeindre votre véhicule dans le magasin spécialisé du coin (à Dillimore). Retournez voir Catalina pour toucher votre argent.

Récompense : 2000 $

SMALL TOWN
Vous poursuivez votre ressourcement en campagne avec le braquage d'une petite banque de Palomino Creek. Garez-vous sur le repère rouge devant le bâtiment, et braquez votre arme sur les banquiers. Lorsque l'alarme sera donnée, récupérez le fric contenu par les trois distributeurs de billets puis prenez la fuite derrière votre belle. Secourez-la lorsqu'elle vous en implorera puis ramenez-la jusque dans son repère pour boucler cette dure mission.

Récompense : 10000 $

LOCAL LIQUOR STORE
Rendez-vous à Blueberry pour le dernier braquages orchestrés par Catalina. Stoppez dans la marque rouge et observez les voleurs chourer sous votre nez le butin tant convoité. Grimpez alors rapidement sur votre quad et prenez en chasse chacun des voleurs dans le but de les tuer un par un, et ainsi de pouvoir récupérer leur/votre butin.

Récompense : 1000 $

WU ZI MU
Cette mission vous propose de concourir dans une nouvelle épreuve. Prenez le Buffalo et roulez jusqu'aux initiales CV apparaissant sur la carte. N'hésitez pas à couper à travers champs pour gagner du temps sur vos adversaires. Enfin, passez le plus rapidement possible en tête de manière à jouir d'une vue non troublée par la poussière soulevée par vos concurrents. Prenez également garde à ne pas finir dans la flotte. Bon courage !

Récompense : 5000 $

FAREWELL, MY LOVE
Vous voilà déjà de nouveau embarqué dans une course de bolide. Acceptez sans hésiter le défi que vous lancent Catalina et son mec, la récompense est de taille. Il s'agit d'un garage privé dans San Fiero.

Récompense : Clefs du garage de San Fierro

ARE YOU GOING TO SAN FIERRO
Cette mission vous débloquera l'accès à San Fierro. Après le coup de fil de Monsieur Vérité, conduisez jusqu'à Leafy Hollow pour retrouver votre homme. Malheureusement pour vous deux, la police débarque par hélicoptère. Vous disposez alors de 5 minutes montre en main pour aider La Vérité et brûler ses récoltes. Saisissez-vous alors du lance-flammes et faites cramer toute présence végétale. Allez ensuite voir votre collègue pour que celui-ci vous remette

un lance-roquettes.
Concentrez-vous alors rapidement et visez la cible avec dextérité avant qu'elle ne prenne le large. Partez pour San Fierro pour finir (vers votre garage).

Récompense : Respect +

III) SAN FIERRO

1) MISSION DU GARAGE

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR
Accompagné de La Vérité, allez dans votre garage et montez à bord de la caisse qui s'y trouve. Foncez jusqu'à Easter Basin, et arrivé à destination (inutile à ce stade de la soluce de vous rappeler qu'il vous suffit de suivre le point indiqué par le radar pour savoir où vous déplacer), klaxonnez pour rameuter Jethro. Partez ensuite pour Santa Flora, et continuez ce petit manège de point en point. En plus de visiter vos nouveaux quartiers, vous rameutez tout un tas de beau monde pour mettre à neuf votre garage. La classe quoi.

Récompense : Aucune

555 WE TIP
Tenpenny vous passe un coup de fil pour vous demander à nouveau un coup de main. Rendez-vous là où vous indique le radar. Sur place, suivez le portier jusqu'au parking du sous-sol puis tuez-le. Récupérez alors son uniforme et rejoignez ses collègues à l'extérieur. Attendez que la voiture qui vous intéresse débarque puis montez dedans avant les autres portiers. Amenez le véhicule au point indiqué puis reconduisez-le au parking. Enfin, appelez la police.

Récompense : Aucune

DECONSTRUCTION
L'heure est aux règlements de compte... Les ouvriers derrière votre garage ont manqué de respect à Kendl, vous ne pouvez tolérer une telle chose (c'est pas un rigolo CJ). Rendez-vous donc sur le chantier, et montez à l'intérieur du Bulldozer. Foncez dans les 6 bâtiments blancs en construction afin de les démolir (évitez les barils d'essence au passage). Poussez ensuite les cabines de toilettes dans le fossé, puis dirigez-vous jusqu'au point rouge afin de déverser ce que j'appellerai la touche finale ! Au cours de cette revanche, pensez à rouler sur les ouvriers sortant des armes afin d'éviter toute complication.

Récompense : Respect +

PHOTO OPPORTUNITY
Le coup de fil de César reçu, allez à Red County pour le rencontrer. Montez dans sa caisse et roulez jusqu'au point indiqué. Une fois arrivé à destination (vous verrez la route est longue), montez les escaliers de l'immeuble et débrouillez-vous pour en atteindre le toit. Positionnez-vous sur le point rouge et préparez-vous à une séance photo. Tirez le portrait aux quatre personnes présentes à la réunion et l'affaire est dans le sac !

Récompense : Respect +

ICE COLD KILLA
Pour cette mission, l'horloge du jeu doit impérativement se trouver entre 20 heures et 6 heures. Arrivé devant la boîte, il vous est impossible d'entrer. Passez alors par le toit de derrière où vous vous hisserez à l'aide d'un échafaudage. Une fois sur le toit, glissez-vous par la lucarne pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Gagnez l'étage inférieur, et tentez d'approcher discrètement l'homme près du bar. Celui-ci n'est autre que Jizzy, celui à qui vous devez piquer le téléphone portable. Lorsque celui-ci vous aura repéré, poursuivez-le sans relâche. Tuez-le pour récupérer ce qui vous intéresse (si Jizzy prend une bagnole, faites en sorte qu'elle prenne feu puis attendez qu'il en sorte pour le descendre avec une arme).

Récompense : 12 000 $, Respect +

PIER 69
Allez à la rencontre de César sur Esplanade North. Rejoignez-le sur les toits en empruntant la courte ruelle à droite. Prenez le fusil sniper, et abattez les 6 types sur le toit à proximité. T-Bone et Ryder viennent alors s'en mêler. Foncez vers le quai et tuez T-Bone. Ryder préfère prendre la fuite et plonge dans les eaux. Faites de même et poursuivez-le. Lorsque le traître aura choisi son navire, prenez le bateau restant et ne le lâchez pas. Approchez-vous de son embarcation pour que CJ puisse y mettre le feu ou tirez dessus à l'aide d'une arme à feu jusqu'à ce qu'il explose (vous devez alors posséder suffisamment de munitions). Enfin, écartez-vous avant le feu d'artifice de manière à ne pas être pris vous aussi dans les flammes.

Récompense : 15 000 $, Respect +

TORENO'S LAST FLIGHT
Après la courte discussion avec Woozie, rendez-vous à l'héliport de Downtown. Eliminez les gardes présents à l'entrée et montez les quelques marches. Plus haut, récupérez le lance-roquettes puis retournez à l'extérieur. L'hélico étant la cible à atteindre, dépêchez-vous de choper une caisse et partez à sa poursuite. Lorsque vous arriverez suffisamment à hauteur (essayez de le dépasser légèrement pour pouvoir couper sa trajectoire), descendez en visant juste à l'aide de votre gros calibre. Un missile ne suffit pas, réitérez donc plusieurs fois l'opération jusqu'à ce que l'hélicoptère ne tienne plus.

Récompense : 18 000 $, Respect +

YAY KA-BOOM-BOOM
Cette dernière mission du garage, un peu à part, n'est accessible qu'une fois que vous aurez rempli à bien celles de " Toreno's Last Flight " et " Da Nang Thang " (lire plus loin).
Rendez- vous au magasin d'explosifs de Downtown, et prenez possession du véhicule piégé. Conduisez prudemment jusqu'à l'usine de crack. Débarrassez-vous des gardes devant l'entrée pour poursuivre. Sans vous soucier du monde alentour, foncez jusqu'à l'entrepôt indiqué par votre radar (en chemin écrasez joyeusement les gêneurs). Placez alors votre véhicule près des containers, puis déclenchez le système piégé à l'aide de la touche rond. Prenez la fuite et retournez à l'entrée de la zone. Flinguez tout le beau monde que vous croiserez en chemin. Les portes principales s'étant refermées sur vous, prenez la rampe indiquée pour vous envoler vers la liberté.

Récompense : 25 000 $, Respect +

2) MISSIONS DU SYNDICAT

JIZZY
Après la visite de Woozie, rendez-vous à Battery Point et entrez à l'intérieur du cercle rouge. Après la courte discussion, montez dans la caisse et raccompagnez la demoiselle de petite vertue jusqu'à son hôtel. La suite de cette mission vous amènera à assassiner une racaille de bas étage. Trouvez et tuez l'homme avant la fin des deux minutes pour pouvoir poursuivre. Volez ensuite à la rescousse d'une des filles de Woozie. Celle-ci en effet se trouve en difficulté. Soyez donc rapide et sauvez-la avant que sa barre de vie ne s'épuise. Enfin, pour finir, occupez-vous des types mentionnés par Woozie. Ce dernier laisse sa voiture entre vos mains. Partez la faire repeindre si vous désirez la garder (il vous sera alors possible d'effectuer les missions de mac) ou abandonnez-la si vous n'y voyez aucun avantage particulier.

Récompense : 3000 $, Respect +

T-BONE MENDEZ
Allez au Pleasure Dome Club afin d'entamer une nouvelle mission confiée par Jizzy. Roulez jusqu'au point indiqué et observez les motards fuir avec leurs paquets. Vous devez récupérer chacun de ces colis et les ramener au club. Il y a quatre motards en tout et donc quatre paquets. Pour en redevenir le propriétaire légitime, rien de plus simple. Approchez-vous suffisamment près des bécanes et actionnez L1 lorsque la touche s'inscrit à l'écran (conduisez alors une moto), ou alors choisissez de conduire une voiture pour les percuter puis ramassez les colis. Récupérez toute la

marchandise avant que les motards n'arrivent à destination pour réussir cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

MIKE TORENO
Vous recherchez un type coincé à l'arrière d'un van chargé de substances illicites. En moins de 5 minutes et 30 secondes, il vous faudra le retrouver. Plusieurs fois au cours du trajet, il vous faudra emprunter des itinéraires contraires (vous avez un indicateur de proximité pour vous aider). Lorsque vous apercevrez le van en question, libérez miky et détruisez le van. Avancez ensuite jusqu'au nouveau repère rouge. Un indice de recherche de 3 étoiles vous sera alors attribué. Longez la ligne de chemin de fer jusqu'au Pay N Spray le plus proche, puis revenez au bercail.

Récompense : 7000 $, Respect +

OUTRIDER
Allez à la rencontre de T-Bone en vous dirigeant vers Easter Bassin. Sur place, on vous informe qu'il vous faudra escorter un van jusqu'à bon port. Constatez la présence du véhicule non loin et ramassez le lance-roquettes ainsi que le fusil à lunettes. Passez en tête du convoi pour escorter le van. Dégagez alors la route de tout obstacle pour permettre au van de progresser tranquillement. Explosez les véhicules du premier barrage, puis finissez les intrus au sniper. Quatre embuscades au total vous attendent tout au long du parcours. Respectez votre engagement jusqu'au bout puis filez faire repeindre votre voiture afin de vous faire oublier par les poulets.

Récompense : 9000 $, Respect +

3) MISSION DU CRASH (2ème partie)

Cette unique mission est disponible lorsque les missions du syndicat ont été menées à bien.

SNAIL TRAIL
Tenpenny fait à nouveau appel à vos doux services. Cette fois-ci, et pour changer, ce sont des meurtres qu'il vous faudra réaliser. Vos cibles : un journaliste et sa source. Avant de partir en chasse, faites un détour derrière votre garage et embarquez le fusil sniper gentiment mis à disposition pour vos beaux yeux. Partez ensuite pour Cranberry Station (choisir une moto comme moyen de transport est fortement conseillé lors de cette mission) et trouvez le train. Suivez-le en prenant garde d'emprunter les mêmes rails sur lesquels il circule afin d'éviter tout accident tragique avec d'autres trains. Arrivé à Los Santos, vous repèrerez alors le journaliste. Suivez-le à distance raisonnable et attendez qu'il choisisse de prendre un taxi pour poursuivre. Tout en veillant à ce que sa barre de stress ne s'emballe pas trop, réalisez le trajet derrière. Suivez l'homme de nouveau lorsque celui-ci continuera sa route à pieds.
Enfin, lors de la rencontre entre les deux cibles (elles se mettront à papoter face à face), dégainez votre fusil à lunettes et visez juste pour abattre les deux hommes.

Récompense : Aucune

4) MISSIONS DE ZERO

AIR RAID
Allez rencontrer Zero dans sa boutique et acceptez la mission qu'il vous propose. Derrière une mitrailleuse, vous devez abattre plusieurs coucous piégés et ainsi les empêcher de détruire les antennes de transmission de Zero. Canardez sans cesse vos ennemis et prenez garde à ne pas plomber votre nouvel ami. Sauvez au moins une des antennes et l'affaire est dans le sac.

Récompense : 3000 $

SUPPLY LINES
Retournez voir Mister Zero pour débuter cette nouvelle mission. Vous devez stopper par le feu 5 véhicules en moins de 5 minutes et 30 secondes. Passé ce délai, c'est la panne sèche ! Vos cibles se déclinent en 3 camionnettes et deux

motos. Assurez-vous d'éliminer les conducteurs des véhicules car ceux-ci peuvent prendre la fuite. Le carton terminé, revenez sur le toit pour clore la mission.

Récompense : 5000 $

NEW MODEL ARMY
C'est la guerre des modèles réduits !! Vous contrôlez l'hélicoptère, et vous devez soutenir Zero qui lui pilote une voiture radiocommandée. Faites disparaître les obstacles pour laisser le champ libre à votre collègue puis explosez tous les tanks (il faut vous ravitailler en bombes en passant à la base entre chaque tir). Placez les planches pour fabriquer des ponts et enlevez les barils lorsque ceux-ci gêneront. Finissez avant la fin du temps imparti pour triompher. A noter qu'après cette mission, il vous sera possible de revenir effectuer la même sorte de mini-jeu et ainsi vous remplir les poches de manière assez simple.

Récompense : 3000 $

5) MISSIONS DE WOOZIE

MOUNTAIN CLOUD BOYS
Woozie étant une personne non voyante, vous devez le conduire jusqu'à plusieurs gars. Arrivé sur place, et après l'horrible découverte, une fusillade éclate. Il vous faut alors protéger Woozie tout en mettant le gang adverse en déroute. Un sniper et une deuxième vague d'ennemis viendront vous compliquer la tâche. Heureusement pour vous, le non voyant s'avère être un excellent tireur ! Au dehors, en prenant la fuite, deux véhicules du Da Nang gang vous prendront en chasse. Essayez alors de maintenir votre allure au niveau de vos ennemis pour que Woozie puisse les canarder. Tout danger écarté, reconduisez notre ami dans sa résidence.

Récompense : 5000 $, Respect +

RAN FA LI
Au cours de cette mission, vous devez vous rendre dans le souterrain d'un parking de San Fierro. Suivez les indications que l'on vous donne et montez dans le second véhicule pour vous apercevoir que tout ceci n'est qu'une vulgaire embuscade. Sortez alors du parking au plus vite puis conduisez jusqu'au point rouge.

Récompense : 6000 $, Respect +

LURE
Montez dans la voiture appât et roulez à l'endroit indiqué par le radar. Une course poursuite débute alors. Vous devez échapper à deux types en MotoCross. Passez tous les check points pour réussir la mission. Il vous faut également veiller à ce que votre véhicule ne soit pas trop endommagé. Enfin, si jamais vos poursuivants se font trop collants, n'hésitez pas à virer du volant pour les percuter, et ainsi les ralentir.

Récompense : 8000 $, respect +

AMPHIBIOUS ASSAULT
Passées 20 heures et avant 6 heures, allez voir Woozie pour cette mission sous-marine. Partez pour le point rouge afin de gagner la mer. Sous l'eau suivez le parcours imposé pour trouver le repère de l'ennemi. Une fois à bord du bateau, progressez discrètement afin de ne pas attirer l'attention des gardes. Rendez-vous tout à fait à l'arrière pour planquer le mouchard. Il ne vous reste plus qu'à ressortir et à nager jusqu'à la rive.

Récompense : 11 000 $, Respect +

THE DA NANG THANG
Envie de changer d'air ? Qu'à cela ne tienne, vous vous envolez en hélico pour gagner les hauteurs lors de cette mission. Au commencement donc, vous êtes posté en tant que tireur dans l'hélico, et votre cible est un bateau. Sur celui-ci tuez un maximum d'ennemis avant le crash de votre véhicule. Lorsque vous vous retrouvez à la flotte, nagez

jusqu'à la marque rouge du navire afin de grimper à l'intérieur. A partir de cet endroit, il est conseillé de rester discret lors de votre progression. Avancez jusqu'au sous-sol en usant de votre couteau dès que possible. Là bas, prenez garde au lanceur de grenades et libérez tous les réfugiés en fond de cale. Revenez sur vos pas, et vous ne tarderez pas à rencontrer le capitaine du bateau et son katana. Enclenchez la visée automatique pour pouvoir esquiver plus facilement, puis frapper à plusieurs reprises pour venir à bout de cet ennemi pas si costaud que ça.

Récompense : 15 000 $, Respect +

IV) LE DESERT

1) MISSIONS DE TORENO

MONSTER
La première mission de Mike Toreno vous place en tant que pilote de Monster Truck. Ceux n'ayant jamais utilisé le code visant à en faire apparaître un apprécieront la conduite jouissive de l'appareil (plus de soucis de relief et 4 roues motrices en enclenchant R1). Quoi qu'il en soit, filez le long des 35 repères pour terminer le parcours avant le temps imparti (6 minutes et 30 secondes exactement).

Récompense : quelques milliers de dollars suivant vos performances.

HIGHJACK
Sur votre belle moto, foncez jusqu'au pont indiqué par votre fidèle radar. Dans ces lieux, repérez le camion (il est symbolisé par un point clignotant sur la carte), et approchez-le du mieux que vous pouvez. Maintenez alors votre allure au niveau du conducteur et attendez que César s'improvise passager du gros véhicule. Lorsque celui-ci sera arrêté, montez à bord puis conduisez la bête jusqu'à votre garage. Conduisez prudemment pour ne pas décrocher la remorque à l'arrière.

Récompense : 7000 $

INTERDICTION
Au commencement, prenez l'arme à proximité puis dirigez-vous vers le buggy afin de, comment dirais-je pour ne pas dire voler... de l'emprunter ! Récupérez le bazooka et allez vous positionner au sommet des collines, comme vous l'indique gentiment votre radar. Le FBI en personne ne tardera pas à vous chercher des noises. Epaulez alors votre arme massive et détruisez les engins volants avant qu'une nuée d'ennemis ne débarque pour vous tuer. Après le carnage, il ne vous reste plus qu'à récupérer le colis de contrebande et vous diriger vers le point suivant.

Récompense : 1000 $

VERDANT MEADOWS
Ceci n'est pas une véritable mission en elle-même. Vous devez disposer de 80 000 $ pour acheter l'ancienne piste de pilotage. Après coup, les missions de vol deviennent accessibles.

2) MISSION DE VOL

Vous devez au préalable avoir investi 80 000 $ dans la vieille piste aérienne.

LEARNING TO FLY
Avant d'avoir accès aux véritables missions d'aviation, il va vous falloir passer par celle qui vous apprendra à piloter en 10 leçons. Durant celles-ci, vous contrôlerez plusieurs véhicules aériens et devrez empocher des médailles pour valider votre diplôme. Soyez attentif aux conseils prodigués et donnez le meilleur de vous-même pour voir le bout de ces parfois sympathiques mais bien souvent éprouvantes épreuves.

Récompense : Respect +

N.O.E.
Vous disposez de 10 minutes pour mener à bien cette mission. Aux commandes d'un avion, il vous faut survoler une zone sans que votre indicateur de visibilité ne s'affole. Dans le cas contraire, le système de défense aérienne vous détectera. Voler à basse altitude constitue un réel défi dans les zones urbaines. Un virage mal négocié et c'est dans un immeuble que s'arrêtera votre mission. Pensez donc à contourner par les eaux si le pilotage aérien n'est pas votre fort. La cargaison livrée, il ne vous restera plus qu'à revenir à votre point de départ.

Récompense : 15 000 $

SLOWAWAY
Un intrus vient de débarquer sur votre territoire, et vous décidez d'aller jeter un coup d'oeil par vous-même. Enfourchez alors la moto et dirigez-vous vers le Boeing tout en évitant les obstacles. Gagnez ensuite la rampe pour atteindre l'avion et entrer ainsi à l'intérieur. Débarrassez-vous alors des gardes (n'utilisez pas d'armes à feu pour éviter tout risque d'explosion) et récupérez le parachute sur le corps d'un des cadavres. Déposez la sacoche à l'avant du véhicule puis revenez sur vos pas pour faire exploser la bombe et sauter en chute libre.

Récompense : 20 000 $

BLACK PROJECT
Débutez cette mission après 20 heures (pas trop tard non plus car celle-ci prend fin à 5H30) et avancez vers la base ennemie. A l'aide du fusil sniper, dégommez tous les gardes et les projecteurs. Empruntez ensuite l'échelle, et dirigez-vous vers la tour indiquée par le radar. L'alerte déclenchée, passez la porte jaune et récupérez l'armure non loin. Eliminez alors les hommes à votre recherche (le fusil sniper est terriblement efficace si vous vous postez sur la corniche) puis progressez vers le point jaune clignotant dès que celui-ci fera son apparition sur la carte. Une fois que vous aurez ce que vous voulez, prenez le jet pack et gagnez l'extérieur pour rencontrer la Vérité.

Récompense : Aucune

GREEN GOO
Utilisez à nouveau le jet pack pour vous rendre jusqu'au lieu de votre prochaine mission. Rejoignez la locomotive et filez-lui le train (ha ha ha). Ne laissez pas les hommes qui débarquent voler les caisses et tirez-leur dessus pour les repousser. Brisez ensuite les caisses pour trouver l'objet Alien et ramenez-le à la Vérité pour finir.

Récompense : 10 000 $ maxi + Jet pack dispo constamment à proximité de l'aéroport

V) LAS VENTURAS

1) MISSIONS DU CASINO

FENDER KETCHUP
Allez faire un tour sur Las Venturas histoire de jeter un oeil sur le nouveau casino de Woozie (le dragon sur la carte). Rencontrez-le dans son bureau et il vous demandera de vous occuper d'un gars cachant certaines informations. Votre objectif est alors des plus simples, conduisez l'homme cible en prenant garde à lui foutre la trouille dès que cela devient possible (routes à contresens, coups de frein à main, cascades.). Restez vivant et faites grimper l'indicateur de peur pour mener à bien cette mission.

Récompense : 5000 $, Respect +

EXPLOSIVE SITUATION
Maintenant que vous avez le nom de la famille mafieuse, Woozie désire réagir. Après ses quelques directives, suivez les triangles jaunes sur la carte pour gagner la carrière précédemment citée. Lorsque vous pénétrerez dans le cercle rouge, il vous restera seulement 2 minutes 30 pour agir. Montez alors dans le camion non loin et servez-vous en pour défoncer les caisses et révéler ainsi les explosifs. Désamorcez ensuite les bombes, puis récupérez-les toutes. Cela

étant, on vous enfermera sans ménagement sur le chantier. Repérez la moto et fuyez grâce à l'engin en suivant le cheminement des checkpoints (gare aux sauts foireux). Trouvez le contact de Woozie afin de lui remettre les explosifs pour finir.

Récompense : 7000 $, Respect +

YOU'VE HAD YOUR CHIPS
Un problème de contrefaçon, et Woozie vous appelle directement à l'aide. Ressortez du casino et volez une voiture pour vous rendre à l'usine fabriquant les fausses cartes et jetons. Là bas, naturellement, les grilles principales se dresseront devant votre nez : fermées. Passez alors dans une ruelle sur le côté et escaladez par-dessus la grille. A l'intérieur du périmètre, les gardiens des lieux ne mettent guère longtemps à rappliquer. Partez vous planquer le plus vite possible, et bousillez-les tous en restant de temps à autre à couvert. Lorsque le chemin sera partiellement dégagé (inutile d'essayer de tuer tous les gardes car il en arrive continuellement de tout côté), partez détruire les machines responsables du petit ennui de votre patron et coéquipier Woozie. Il ne vous reste plus qu'à grimper dans une caisse et à retourner au casino pour achever la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

DON PEYOTE
En pénétrant dans le nouveau repère rouge, la Vérité vous passe un coup de fil. Piquez une caisse, et roulez vers l'endroit indiqué. Vous devrez alors récupérer deux de ses amis. Arrivé dans la ferme, des fermiers feront feu sur vous. Descendez-les puis allez rejoindre Rosie, aux portes de son casino.

Récompense : Respect +

INTENSIVE CARE
Vous devez récupérer un collègue à l'hôpital, mais celui-ci est déjà parti en promenade en ambulance. 3 véhicules de ce genre circulent sur les lieux. Partez en chasse de ceux-ci et tentez de les percuter. Si le véhicule ne semble pas résister, c'est que ce n'est probablement pas le bon. Par contre, s'il s'affole et semble prendre la fuite, c'est sûrement votre cible ! Ne lâchez donc plus l'ambulance et heurtez-la plusieurs fois d'affilée pour qu'enfin elle s'immobilise. Descendez alors de votre véhicule et expédiez le conducteur 6 pieds sous terre. Prenez sa place et conduisez jusqu'à l'abattoir pour finir. Attention car vous aurez toutefois droit à la mafia aux fesses !

Récompense : 5000 $, respect +

THE MEAT BUSINESS
Au Caligula's Palace, allez parler avec Rosie. Partez pour les abattoirs, et faites en sorte d'être repéré par la famille Sindacco. Une grosse bataille s'engage alors. Tuez tous ceux qui oseront se dresser contre vous et progressez à l'intérieur des murs en laissant à Rosie le soin de s'occuper de l'incendie. Ressortez et prenez la fuite jusqu'au casino lorsque le carnage sera terminé. Pensez également à protéger Rosie pour ne pas voir votre mission s'arrêter sur un échec.

Récompense : 8000 $, Respect +

MISAPPROPRIATION
L'officier Tenpenny est dans une bien mauvaise posture. Un dossier relatant toutes ses magouilles est sur le point d'être rendu aux autorités compétentes. Votre but est de le récupérer. Pour cela, commencez par vous rendre au point de rendez-vous, vers la ville fantôme. L'endroit étant hautement protégé, mieux vaut agir prudemment. Se poster sur un point en hauteur et ouvrir le feu sur chaque garde se révèle être une excellente technique. L'homme porteur du dossier devrait apparaître à proximité de l'hélicoptère. Essayez de vous en débarrasser avant qu'il ne monte à son bord. Si vous y parvenez, foncez pour récupérer le dossier. Sinon, volez le deuxième hélico et poursuivez votre cible pour vous en occuper un peu plus loin. Attendez alors qu'il se pose pour pouvoir achever votre objectif.

Récompense : Aucune

FISH IN A BARREL
Une signature, et envoyez c'est pesé !

MADD DOGG
Madd Dogg traverse une bien mauvaise passe, et tente de mettre fin à ses jours en sautant du toit d'un immeuble. Se sentant quelque peu responsable (Cf : mission " Madd Dogg's Rhymes "), CJ décide de lui venir en aide. Foncez donc jusqu'au parking et montez à l'intérieur du camion rempli de cartons. Roulez jusqu'au cercle rouge sous le bâtiment et une vue aérienne s'enclenchera alors. Ne touchez pas aux touches de direction et accélérez ou reculez en fonction des mouvements qu'effectue le pauvre homme plus haut. Au bout de quelques secondes, le malheureux se jettera dans le vide. Faites en sorte qu'il atterrisse dans votre chargement, et non pas sur le trottoir. Conduisez-le ensuite jusqu'à l'hôpital en évitant d'occasionner le moindre choc.

Récompense : Respect +

FREEFALL
Vos petites affaires terminées avec Woozie, sortez du casino et allez au prochain point de rendez-vous. Salvator, le nouveau Boss du Caligula's est pris pour cible par des tueurs à gages. Ressortez et grimpez sur la bécane pour vous rendre jusqu'à l'aéroport. Là bas, prenez possession d'un des avions et envolez-vous pour aller à la rencontre de l'avion transportant les tueurs. Positionnez-vous alors au-dessus en entrant dans le cercle rouge, et CJ le cascadeur grimpera de lui-même dans le nouvel avion. A l'intérieur, butez tous les tueurs ainsi que le pilote, puis prenez les commandes pour aller poser le jet à l'aérodrome de Las Venturas. Une mission riche en émotions !

Récompense : 15 000 $, Respect +

HIGH MOON
CJ est décidément un personnage très demandé. A peine est-il sorti du jet que son téléphone se met à sonner. Cette fois-ci, c'est Tenpenny qui recourt à nouveau à vos services. Allez jusqu'au point de rendez-vous, et vous vous retrouverez très vite en tête-à-tête avec Pulaski, le deuxième flic corrompu, partenaire inséparable de Tenpenny. Après avoir tenté de vous tuer, une course poursuite s'engage. Suivez le véhicule du flic et ne le laissez pas s'échapper. Tuez l'homme pour finir.

Récompense : respect +

SAINT MARK'S BISTRO
Rosie appelle à l'aide et vous devez voler à son secours. Foncez au Caligula's casino pour voir Salvatore. Libérez Rosie et ses potes puis laissez-vous guider par le radar. A l'aéroport, montez dans l'avion et gagnez le prochain repère. Arrivé au Bistro, débarrassez-vous des gardes de Forelli. D'autres se trouvent au balcon sous l'appartement. Occupez-vous en également. Vos petites affaires terminées, fuyez jusqu'à l'aéroport de Las Venturas.

Récompense : 20 000 $, Respect +

2) LE CASS DU CASINO

ARCHITECTURAL ESPIONAGE
Allez voir Woozie dans le casino et celui-ci vous demandera de lui fournir les plans de l'établissement. Partez alors pour les quais et repérez le touriste portant un appareil photo. Frappez-le à mort pour récupérer son appareil photo puis dirigez-vous au service de l'urbanisme indiqué par la carte. Allez voir le réceptionniste et répondez à l'affirmatif à toutes ses questions. Gagnez l'étage supérieur par les escaliers à gauche pour que CJ se rende compte qu'il y a bien trop de gardes. Redescendez alors vers les archives et explosez le climatiseur. Remontez de suite et allez prendre des photos des plans dans la pièce au bout du couloir. Sur le chemin du retour, tuez tous les gardes et marchez jusqu'à l'extérieur, en direction de votre voiture. Filez au casino Four Dragons pour finir.

Récompense : Respect +

KEY TO HER HEART
Comme à l'accoutumée allez voir Woozie au casino pour débuter la mission. Vous devez vous rendre devant le Caligula's Palace. Entrez dans le cercle rouge puis attendez de voir passer le croupier. Il s'agit de Millie, suivez-la jusqu'au sex-shop sans vous faire repérer. Positionnez-vous sur le nouveau repère à l'intérieur ; laissez passer la séquence puis entrez dans la pièce de droite pour enfiler un costume. Retournez au dehors et continuez à suivre la demoiselle qui rentre chez elle. Sortez alors de la voiture et tabassez le mec avec son gode afin de pouvoir le récupérer (attention car ce personnage n'est pas indiqué par le radar). Sonnez chez Millie et profitez de la cinématique qui suit. Et voilà, CJ n'est plus seul ! Soyez extrêmement sympa avec elle si vous désirez récupérer sa carte d'accès (allez chez elle entre 14H et 18H et sortez-la, offrez-lui des cadeaux dont le gode, trouvez de belles bagnoles pour la conduire et revêtez le costume en cuir du sex-shop). Vous en avez en effet impérativement besoin pour effectuer la mission "Breaking the bank at Caligula's ". Mais la charmer n'est pas l'unique moyen d'obtenir la précieuse carte.
Réglez-lui son compte pour activer une courte mission visant à récupérer son bien si vous ne voulez pas vous embêter à la séduire.

Récompense : Respect +

DAM & BLAST
Au Four Dragons, allez vous entretenir avec Woozie puis dirigez-vous vers l'aéroport de Las Venturas. Là-bas, volez un avion et prenez de l'altitude en volant jusqu'au prochain point. Arrivé à destination, enclenchez la touche triangle pour sauter. Ouvrez alors votre parachute et rapprochez-vous un maximum du barrage. Après avoir atterri, récupérez le couteau et débarrassez-vous des deux gardes sur place. Marchez dans le cercle rouge. A l'intérieur, il vous faut détruire 5 générateurs à l'aide de bombes. Agissez discrètement pour que l'alarme ne soit pas donnée. Au commencement, passez par les escaliers de gauche pour trouver le premier générateur. Faites de même avec les quatre suivants et tuez constamment dans l'ombre. Le sale travail accompli, gagnez le repère rouge et fuyez à la nage, retournez au bercail pour finir.

Récompense : Respect +

COP WHEELS
Durant cette mission, il vous faudra récupérer quatre bécanes de poulet. Vous disposez de 12 minutes pour mener votre petite affaire à bien. Montez sur les véhicules indiqués par votre radar et déposez-les sur le camion. Finissez dans les temps pour triompher.

Récompense : Respect +

UP UP AND AWAY !
Partez pour la base militaire au Nord de Las Venturas. Profitez du passage du véhicule militaire pour entrer dans la base. Bataillez avec les gardes et allez récupérer l'armure à proximité. Un peu plus tard, quand le sang aura coulé, deux hunters viendront vous chercher des noises. Utilisez alors la mitrailleuse pour vous en débarrasser. Plus loin, piquez l'hélico équipé de la remorqueuse et volez jusqu'au prochain point de rendez-vous. Vous devez réussir à tracter un camion du Caligula's. Déployez le treuil juste au dessus pour y parvenir. Allez ensuite déposer le camion à l'endroit indiqué puis déposez l'hélico dans la zone rouge.

Récompense : Respect +

BREAKING THE BANK AT CALIGULA'S
Avant d'entamer cette mission, il vous faut veiller à posséder la carte d'accès de Millie. Pour commencer cette longue mission, pénétrez à l'intérieur du casino sans arme au poing. Un compte à rebours de 4 minutes se déclenche alors. Vous devez parvenir à faire infiltrer votre équipe avant la fin du décompte. Dirigez-vous vers le point jaune et ouvrez la porte. Trouvez Zero qui vous emmènera un étage en dessous. Un peu plus tard, ce dernier coupera le courant. Enfilez alors vos lunettes thermiques et tournez à gauche pour suivre le couloir réservé aux employés. Près du distributeur se trouve une issue où vous devrez utiliser votre carte d'accès. Après la cinématique, suivez les indications du radar et trouvez le monte-charge pour bloquer la porte et ainsi permettre aux autres membres de l'équipe de rentrer. La deuxième phase du plan débute alors et un nouveau temps vous est donné. 2 minutes, c'est tout ce dont vous disposerez pour voler et ramener l'argent jusqu'au fourgon. Devancez l'équipe et flinguez tous les gardes rencontrés,

puis lorsque l'on vous signalera que l'électricité pourrait prochainement être rétablie à cause des techniciens, gagnez l'étage supérieur et tuez toute l'équipe. Avant de repartir, placez des explosifs sur les générateurs de secours. Equipez-vous de la télécommande et faites sauter les charges à distance raisonnable. Lorsque vos potes auront fait exploser les portes du coffre, une jolie petite équipe de mafieux viendra vous rendre visite. Récupérez le bouclier avant de vous frotter à eux. Plusieurs vagues d'ennemis tentent alors de pénétrer dans la zone du cass. Ne les laissez pas faire. Vous prenez ensuite le chemin de la sortie. Comme précédemment, prenez les devants pour couvrir la team. Vos collègues au van, prenez l'ascenseur et dirigez-vous vers le point jaune montré par le radar. Montez alors constamment jusqu'à gagner les toits (porte de droite au bout du couloir après l'ascenseur). Là haut, les forces de police vous prendront en chasse. Foncez vers le parachute et tuez toutes les forces ennemies qui tenteront de vous retarder. Lorsque vous aurez récupéré l'objet tant convoité, une courte séquence vous montrera deux flics et un hélico, postés sur un immeuble à proximité. Sautez alors en direction de cette infrastructure et enclenchez votre parachute directement (en fait, celui-ci va plus vous servir de planeur). L'objectif atteint, débarrassez-vous des deux poulets et piquez l'hélicoptère.
Il ne vous reste plus qu'à suivre le point jaune indiqué par le radar, à vous poser, et enfin, à ouvrir bien grand vos poches !

Récompense : 100 000 $

VI) RETOUR A LOS SANTOS

1) MISSIONS DE MADD DOGG'S

A HOME IN THE HILLS
Le manoir de Madd Dogg's vous intéresse ? Qu'à cela ne tienne grâce à cette mission vous pourrez en faire votre seconde résidence. Après être passé au casino pour débuter la mission, vous voilà largué d'un avion avec tout de même un parachute. Visez le toit et éliminez les ennemis présents. Descendez ensuite les escaliers et pénétrez par les portes principales du manoir. Après plusieurs autres combats à l'intérieur des murs, Big Poppa, sera signalé par le radar, il demeure à partir de cet instant votre objectif principal. De nombreux ennemis vous font face au cours de cette mission, pensez donc bien à récupérer tous les items que vous pouvez en fouillant chaque pièce du manoir. Sortez au dehors en poursuivant Big Poppa. Celui-ci tentera alors de filer en voiture. Ne le lâchez pas et percutez sa caisse jusqu'à ce qu'elle explose. Ceci fait, le manoir est votre.

Récompense : Respect +, Manoir de Madd Dogg's

VERTICAL BIRD
Rendez-vous par la voie des eaux jusqu'au cargo. Arrivé sur place, escaladez les caisses et glissez-vous dans la trappe. Passez ensuite par la fenêtre suivante et progressez discrètement jusqu'au cercle rouge. Désactivez le lance-missiles et gagnez l'autre bout du navire. Choisissez un des hélicos et prenez la fuite. 3 autres engins volants vous prendront alors en chasse. Luttez du mieux que vous pouvez contre eux et allez vous poser à l'aérodrome dans le hangar pour finir. Le véhicule deviendra alors toujours accessible depuis ce point.

Récompense : 50 000 $, Hydra accessible en continu

HOME COMING
Munissez-vous de quelques gros calibres et partez chercher Sweet au poste de police de Pershing Square. Sous sa demande, ramenez-le à Grove Street. Votre véritable mission débute alors. Il vous faut nettoyer la zone de tous les dealers des gangs adverses. Repérez les points rouges sur la carte et partez en chasse. Allez ensuite vous frotter aux Ballas pour déclencher une émeute. Veillez à la santé de Sweet et faites face aux vagues d'ennemis venues à votre rencontre.

Récompense : respect +

CUT THROAT BUSINESS

Au manoir, allez à la rencontre de Madd Dogg's. Bougez sur le lieu du tournage, et une course poursuite débutera alors. Vous devez rattraper Og Loc en hydroglisseur. Maintenez le cap et suivez sans relâche. Le bougre changera de véhicule pour poursuivre sur un kart. A nouveau, lancez-vous à sa poursuite. Ne le perdez pas de vue et la mission sera bientôt réussie.

Récompense : respect +

2) MISSIONS DE GROVE STREET

BEAT DOWN ON B-DUP
En allant chez B-Dup, vous vous rendez compte que ce dernier a déménagé en plein territoire Ballas. Partez pour Glen Park en compagnie de Sweet et essayez de recruter quelques collègues en chemin. Armez-vous jusqu'aux dents et dirigez-vous vers le point de rencontre. Vous devez alors reprendre le contrôle du territoire. Plusieurs vagues d'ennemis débarqueront. Faites un carton et restez vivant jusqu'à ce que l'on vous indique de rentrer dans le baraquement afin d'éliminer une fois pour toutes B-DUP.

Récompense : respect +

GROVE 4 LIFE
Encore une histoire de territoires à reprendre. Allez voir Sweet et acceptez de l'aider dans sa requête. A Idlewood, tuez plusieurs ennemis pour entamer une nouvelle guerre des gangs. Les territoires détenus par les Ballas sont symbolisés par un coloris violet sur la carte. Reprenez-en au moins deux pour terminer avec succès la mission.

Récompense : 10 000 $, Respect +

3) MISSIONS D'EMEUTES

RIOT
Une émeute éclate dans les rues lorsque la populace apprend que les charges d'accusation à l'encontre de Tenpenny n'ont pas été retenues. Vous devez déplacer Sweet d'un point à un autre sans vous faire tuer. Dehors, tout fait penser à Armagedon. Soyez donc vigilant et privilégiez les grandes routes afin de bénéficier d'une plus grande liberté de manoeuvre.

Récompense : Aucune

LOS DESPERADOS
Recrutez deux gars autour de vous et rejoignez le gang de Cesar pour lui venir en aide. Vos cibles sont les Vagos, ils sont représentés par des points rouges sur la carte. Trouvez-les tous et tuez-les un par un. Lorsque cette première séance de nettoyage sera terminée, entrez dans le repère rouge pour entamer la seconde phase. Vous devez alors résister à deux vagues d'ennemis. Durant celles-ci un type équipé d'un lance-roquettes et un autre d'un lance-flammes vous prendront directement pour cible. Dégommez-les en priorité puis maîtrisez tout le beau monde restant.

Récompense : respect +

END OF THE LINE
Pour pouvoir lancer la mission, il vous faut au minimum contrôler 35 % du territoire de Los Santos.
Allez chercher Sweet chez lui et filez au QG de Big Smoke à East los Santos. La police est déjà sur place et peut vous être utile. Prenez le BMX et volez le blindé pour pouvoir défoncer le bâtiment, visez entre les deux gardiens pour faire mouche. Une fois à l'intérieur, continuez de progresser en écrasant les sous-fifres de Smoke à travers le couloir. Ce dernier réside au quatrième étage du bâtiment, et il va vous falloir les gravir un par un pour le retrouver. Montez au premier et faites parler vos armes. Gagnez ainsi le dernier étage. De l'énergie, des armes et des armures se trouvent dispersées de part et d'autre. N'oubliez pas d'en profiter à bon escient. Une cinématique s'enclenchera lorsque vous aurez trouvé le gros pépère. Le tuer prend un certain temps et sa vie descend très lentement. Restez donc le plus près

possible du traître pour l'avoir en pleine pomme. Smoke éliminé, Tenpenny refait surface et met le feu au bâtiment. Sortez vos lunettes thermiques. Vous disposez de 7 minutes pour fuir et de nouveaux ennemis se mettront en travers de votre route. Sachez qu'il vous est possible de repousser les flammes à l'aide des extincteurs pour pouvoir progresser plus facilement. A l'extérieur, le flic ripoux piquera le camion de pompier pour prendre la fuite. Sweet grimpe à l'échelle et parvient ainsi à se constituer passager clandestin. Volez une voiture et suivez-les. Patientez derrière sans tenter la moindre attaque. A un moment donné, Tenpenny tentera de faire chuter Sweet. Avancez alors votre bagnole pour que votre ami puisse se réceptionner sans le moindre mal. Dans la partie qui suit, vous céderez le volant à Sweet et passerez alors en position de tireur. Un travail de titan vous attend tant les poursuivants sont nombreux. Surveillez la barre d'état du véhicule et tirez sur tout ce qui roule et vous suit. Lorsque le camion quittera le pont pour s'écraser plus bas, vous aurez enfin triomphé. Profitez bien des séquences de fin et relancez la partie après coup. Il reste tant à faire et de plus, vous disposez d'un joli crédit supplémentaire !

Récompense : 500 000 $, Respect +

PILOTER UN AVION SANS ALLER À L'ÉCOLE DE PILOTAGE

Avec une voiture/camion, allez vous coller à la grille de l'école de pilotage. Sortez et sautez sur votre véhicule puis au dessus de la grille. Ainsi vous pourrez piloter l'avion de votre choix.

AVOIR UN SWAT TANK

Durant la dernière mission, vous devrez entrer dans un bâtiment en cassant un mur à l'aide d'un tank bien spécial. Lorsque vous serez dans ce tank, revenez chez vous et garez le tank dans votre garage. La mission aura échoué mais le véhicule sera en votre position.

RÉPARER N'IMPORTE QUEL VÉHICULE GRATUITEMENT

Pour réparer votre véhicule (voiture, 4x4, moto, etc...) gratuitement, il existe une astuce toute simple. Dirigez-vous vers une de vos maisons avec garage (comme celle du début du jeu), garez votre véhicule à l'intérieur et sauvegardez votre partie. Votre véhicule sera comme neuf.

PILOTER L'AVION DE LIGNE AT-400

Pour piloter l'avion de ligne "AT-400" rendez-vous à la troisième ville "Las Venturas". Allez à l'aéroport et entrez dedans si vous avez votre brevet de pilote. Allez à votre gauche et vous apercevrez un grand hangar qui se fond plutôt bien dans le décor. Approchez-vous de celui-ci et il s'ouvrira. Vous voilà devant l'AT-400, montez les petits escaliers et entrez à l'intérieur. Cependant, cet avion n'est pas toujours dans le hangar. Pour savoir quand il s'y trouve, allez consulter les horaires de vols au guichet de l'aéroport.

TUER LE BOSS FINAL TRÈS FACILEMENT

Attention : l'astuce qui suit dévoile un moment clé du jeu.

Avant de commencer la mission finale où vous devez tuer Big Smoke, trouvez un "minigun". Pour trouver cette arme, aller à la planque de Toreno qui se trouve au nord de "San Fierro". Commencez ensuite la mission, au moment ou vous devrez tuer big Smoke, munissez-vous du minigun et tuez-le en une balle (deux dans le corps).

ANNULER L'ATTAQUE D'UN GANG

Lorsque vous n'avez pas conquis 100 % des territoires de gang et que vous êtes attaqué par un gang qui refuse le conflit, entrez dans une voiture de police, ambulance, camion pompier, etc. Puis activez la mission secondaire du véhicule pour annuler l'attaque du gang. Ensuite, annulez la mission secondaire.

CAMBRIOLAGES INFINIS

Pour pouvoir faire des cambriolages infinis sans attendre, entrez le code **OVIAC** pour que l'heure soit à 21h afin de pouvoir immédiatement cambrioler les gens. Répétez le code pour recommencer si vous le désirez.

AUGMENTER SES COMPÉTENCES D'ARMES

Prenez l'arme que vous voulez améliorer, mettez une voiture dans votre garage de spawn et ouvrez le garage pour tirer sur votre voiture. Dès qu'elle s'enflamme, éloignez-vous pour que la voiture se répare lorsque le garage se referme. Répétez ceci pour augmenter vos compétences d'arme en très peu de temps sans attirer les flics.

AUGMENTER RAPIDEMENT SA JAUGE DE RESPECT

Eliminez un maximum de flics pour augmenter votre jauge de respect le plus possible. Si vous voulez faire ceci sans mourir, saisissez le code d'invincibilité **BAGUVIX**.

NE PAS ATTENDRE LE RECHARGEMENT DE NITRO

Dès que votre nitro est à sec, descendez de votre véhicule et remontez immédiatement pour que la nitro soit à nouveau chargée.

ACCÉLÉRER SA VITESSE À MOTO

Roulez normalement et appuyez plusieurs fois rapidement sur le bouton qui permet de se mettre debout sur la moto.

OBTENIR LA VOITURE DE COURSE

Pour récupérer la voiture dédiée aux courses en ville, lancez une course et rendez-vous dans votre garage de spawn. Là, sortez du véhicule et attendez que le temps imparti soit terminé avant de revenir à votre garage où se trouvera désormais la voiture de course.

Grand Theft Auto : Vice City

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2004

FBI WASHINGTON

Lorsque vous débouchez de la rue qui mène à l'arène, prenez à droite et continuez jusqu'à la pizzeria. Juste après celle-ci, vous verrez un chemin à droite. Engagez-vous y et vous trouverez la FBI Washington dans un angle du mur de droite.

LE BRAQUAGE DE BANQUE

Plus votre hold up dure longtemps, plus vous empochez d'argent. Attention toutefois à l'alarme, si elle est déclenchée, vous aurez deux étoiles de recherche.

LES PAQUETS

Voilà ce que vous pourrez obtenir en découvrant les paquets cachés.

10 paquets	Armure
20 paquets	Tronçonneuse
30 paquets	Python
40 paquets	Lance-flamme
50 paquets	Fusil de sniper
60 paquets	Minigun
70 paquets	Lance-Roquettes
80 paquets	Sea Sparrow (hélicoptère)
90 paquets	Tank (Fort Baxter Air Base)
100 paquets	Le véhicule Hunter est disponible à l'héliport d'Ocean Beach.

ACCÉDER À L'AUTRE ÎLE

Première méthode : Allez au nord de la ville à l'endroit du dernier pont qui relie les deux îles. Faites le code pour obtenir un tank puis celui pour le faire un peu voler (voitures Dodo). Prenez le maximum d'élan, pointez le canon du tank vers l'arrière puis foncez vers le pont. Lorsque vous aurez un peu décollé, tirez pour vous propulser dans les airs et ainsi traverser le pont.

Deuxième méthode : Prenez une voiture quelconque puis faites le code voitures votantes et dirigez-vous vers la mer pour atteindre par la voie maritime la plage de la 2e île.

GAGNER DE L'ARGENT SUR DEUX ROUES

Parcourez la plus longue distance possible sur deux roues pour gagner un peu d'argent.

GAGNER DE L'ARGENT

Juste après la mission "Copland", montez sur le toit de l'ex-villa de Diaz, à coté de l'hélicoptère. Placez-vous au bord de la toiture, juste au dessus du symbole de dollar. Regardez vers ce symbole et vous constaterez que le montant grandit à vue d'oeil. Ramassez ensuite l'icône $ pour gagner cette somme.

Pour pouvoir se faire de l'argent sans avoir les flics aux fesses et sans codes, prenez une voiture assez solide, allez dans le quartier du "centre" (à côté de l'arène) et renversez les parcmètres près du "Mars Café" et aux environs. Une fois cassé, le parcmètre lache de l'argent que vous pouvez aller chercher.

MODIFIER LA TAILLE DE LA LUNE

Munissez-vous d'un fusil sniper avec visée laser. Tirez sur la lune pour changer sa taille.

MASSACRE À LA TRONÇONNEUSE

Juste en dessous du pay 'n' spray de la première île, vous trouverez un petit groupe d'appartements. Entrez par la porte ouverte de l'appartement 3C (premier étage, sud). Vous trouverez dans la salle de bains, une tronçonneuse au milieu d'un mare de sang.

AVOIR L'HÉLICOPTÈRE "HUNTER"

1ere méthode : Après avoir tué Sonny Forelli, rendez-vous au fond du Fort Baxter en portant le costume de policier (disponible dans le commisariat d'Ocean Beach). Vous pourrez y trouver l'hélicoptère Hunter.

2ème méthode : Vous pourrez trouver le hunter dans la base militaire une fois sur trois. Pour le trouver plus facilement survolez la base avec un helicoptère.

3eme méthode : Allez voir vos stats et regardez si vous avez 60% de réussite de jeu. Si vous les avez, le hunter sera à vous. Il se trouve dans la base militaire.

UNE VOITURE INDESTRUCTIBLE

Dans la mission Ange Gardien au lieu de poursuivre l'homme en moto, placez-vous devant la voiture de Diaz et tirez dans le pare-brise pour le faire sortir (visez-le). Prenez la voiture, celle-ci resiste à tout, sauf aux tonneaux. Il est aussi possible de faire la mission normallement Au lieu de le tuer pour prendre sa voiture, faites la mission normalement et une fois qu'il vous remercie pour lui avoir ramener son argent et qu'il s'en va suivez-le et vous trouverez sa voiture sur la gauche(là où il y a tous les hotels). Prenez-là et vous aurez une voiture indestructible.

HYMAN MEMORIAL STADIUM

Rendez-vous au Stade Hyman entre 19H00 et minuit. Vous pourrez alors participer aux courses d'obstacles du Dirt Ring et du Blood Ring Derby, mais aussi à la course du Hot Ring.

CHAUFFEUR DE BUS

Entrez le code pour devenir l'idole des femmes et montez dans un bus. Toutes les filles vous suivront à l'intérieur et payeront leur place dans le bus.

RÉCUPÉRER DE LA VIE

Au volant d'une belle voiture, allez chercher une prostituée et faites-là monter à vos côtés. Roulez jusqu'à trouver un coin calme et garez-vous. Vous verrez vos points de vie remonter tandis que votre argent diminuera.

GAGNER FACILEMENT LA 1ÈRE MISSION DE BIG MITCH BAKER

Au lieu d'utiliser n'importe quelle moto pour la course, volez plutôt celle de l'un des concurrents. Elles sont bien plus rapides et vous permettront d'arriver premier plus facilement.

RECHARGER PLUS VITE

Lorsque vous aurez terminé la mission Malibu Club de Phil Cassidy, retounez à l'Ammunation de la seconde île. Vous serez testé au tir. Si vous reussissez l'épreuve avec un score supérieur à 45, vous gagnerez un bonus de 500 $ et vous pourrez recharger plus rapidement.

LES BONNES PIZZAS

Si vous n'avez plus beaucoup d'énergie,entrez dans une pizzeria et approchez-vous du comptoir. Restez immobile pendant un instant. Vos verrez alors votre énergie remontez tandis que votre argent diminuera.

L'HÉLICOPTÈRE

Lorsque vous serez à la deuxième île, rendez-vous près du parcours de moto. Achetez le Condo derrière les bâtiments (aidez-vous de la carte pour le trouver). Il vous en coûtera 14000$. A l'intérieur, vous trouverez un hélicoptère. Grâce à lui, vous pourrez explorer la ville vue d'en haut.

TERMINEZ LES MISSIONS DE POLICE TRÈS RAPIDEMENT

Volez une voiture de flic et mettez-la dans un de vos garages (pas dans le Pay-n-Spray). Enclenchez la mission de police, sortez de votre voiture et du garage puis faites le code pour faire exploser toutes les voitures. Remontez dans votre voiture et sortez du garage. Vous aurez ainsi terminé une mission. Recommencez pour toutes les faire et gagner beaucoup d'argent.

FAIRE DU BATEAU

Commencez par entrer le cheat code Dodo et celui qui permet aux voitures de planer. rendez-vous ensuite au yacht du colonel et avec une voiture rapide, foncez au-dessus des barrières. Il ne vous reste plus qu'à "glisser" jusqu'à un bateau utilisable.

CONDUIRE UNE VOITURE EXPLOSÉE

Combinez les codes voitures explosées et le code de vie pour conduire une voiture en feu.

TERMINER RAPIDEMENT LES MISSIONS DE POLICE

Utilisez le hunter pour terminer les missions de police rapidement.

NE PAS PERDRE DE L'ARGENT EN POLICE ET HOPITAL

Si vous ne voulez pas perdre d'argent lorsque vous vous faites attraper par les flics ou lorsque vous devez aller à l'hopital, prenez soin de sauvegarder après chaque missions. Ainsi, si des dépenses imprévues s'annoncent, il vous suffira de relancer votre partie pour repartir avec un portefeuille plus important.

COURSE RADIO-GUIDÉE

Sur la première île, rendez-vous au circuit de moto-cross amènagé sur la plage (nord). Montez dans le camion Top Fun. On vous proposera alors de participer à une course de voitures radio-guidées. Vous pouvez également en faire sur le toit du parking du centre commercial de Vice Point, et à l'entrée est de l'aéroport près des docks.

JONGLER AVEC UN BALLON

Lorsque vous arrivez de Washington Beach, entrez dans le jardin de la première maison de droite. Allez vers la piscine. il y a un ballon, vous pouvez vous amuser à faire des têtes. Le nombre de rebonds est par la suite comptabilisé dans les statistiques du jeu.

GAGNER FACILEMENT LA MISSION COLÈRE (CHAOSMETRE)

Cette mission est bien plus facile à terminer lorsque vous aurez trouvé au moins 90 paquets cachés. Enfilez alors un uniforme de flic et rendez-vous dans la base de Fort Baxter près de l'aéroport. Placez-vous aux commandes du tank puis filez débuter la mission. Il ne vous reste alors plus qu'à tirer et à foncez sur tout ce qui bouge.

Une autre solution consiste à se munir d'une mitrailleuse et à tirer sur l'hélicoptère de police après avoir obtenu trois étoiles de recherche. La jauge se remplira alors très rapidement.

GAGNER LES COURSES DU GARAGE "SUNSHINE AUTO"

Ramassez le bazooka dans la piscine de l'hôtel près du port et de l'aéroport. Commencez ensuite une course et tirez une roquette sur vos concurrents pour détruire leurs voitures. terminez alors tranquillement le parcours à votre rythme.

CONDUIRE UN TAXI ZEBRA

Terminez les missions de l'agence Kaufman et allez là-bas pour y trouver le taxi en question.

GRENADES

Rendez-vous au commissariat de Washington Beach. Suivez une route pour rejoindre une voiture de patrouille un peu plus haut. Près d'ici, vous trouverez une grenade.

HÉLICO DE LA POLICE

Allez au comissariat du centre. Longez le mur et trouvez un passage sur la droite qui mène à des escaliers. Vous pouvez ainsi montez jusqu'à l'héliport et prendre l'hélicoptère.

TERRAIN DE JEU EN MOTO PCJ

Sur la première île, suivez la route qui longe Washington Beach vers le nord jusqu'à un virage à 45 degrés. Prenez à droite après ce virage vers un espace vert près de l'hôtel Standing Vice Point. Face à vous se trouve une moto PCJ 600. Prenez-la et un mini-jeu vous sera proposé.

BONNE CONDUITE

Si vous voyez un flic courir après un type, frappez le fuyard pour recevoir une récompense.

150 POINTS D'ARMURE

Allez à la pizzeria du centre et enfourchez le scooter pour commencer la mission. Faites une livraison et retournez à la pizzeria. Juste avant d'aller sur le fond rose, entrez le code pour l'armure (voir la liste des codes). Vous verrez alors avec surprise vos points d'armure montez jusqu'à 150 ! Sauvegardez. Maintenant, à chaque fois que vous ferez le code, vous aurez vos 150 points !

TUER LES CUBAINS PLUS SIMPLEMENT

Dans la mission Raclée du gang haïtien, pensez à prendre l'adrénaline qui se trouve sous l'escalier avant de monter sur le toit.

TENIR PLUS LONGTEMPS SUR LA ROUE ARRIÈRE

Enfourchez une moto cross et dirigez-vous vers une ligne droite. Faites une roue arrière puis lâchez l'accélération tout en maintenant la touche Bas enfoncée. Vous parcourerez ainsi une plus grande distance sur la roue arrière.

DES LUMIÈRES TRÈS SPÉCIALES

Rendez-vous devant le Malibu Club peu avant minuit. placez-vous devant l'entrée et observez les immeubles. Les lumières de celui de gauche se mettront à dessiner une partie très intime de l'anatomie masculine.

HORODATEURS

Rendez-vous au magasin Amunation de la seconde île, dans ce quartier, trouvez un café avce des chaises rouges. Le long du trottoir, vous devriez voir des parcmètres. Dégommez les en voiture et ramassez l'argent.

HÉLICO À ROUES

Si vous êtes bon pilote, entrez dans un garage avec un hélico, il ressortira avec des roues. Si vous faites ensuite le code des voitures flottantes, vous pourrez transformer l'hélico en bateau.

PATRIOTE

Allez chez Phil Cassidy (Little Haiti) pour trouver un véhicule militaire dans le garage au toit rond.

OBTENIR UNE MOTO PCG 600

Rendez-vous au nord de la seconde île et allez directement devant le bar de Mitch Baker. Il y a un magasin tout près. A l'intérieur, vous trouverez la PCG 600.

LE TANK DÉTRUIT TOUT SUR SON PASSAGE

A bord du tank, retournez la tourelle en sens inverse et tirez un bon coup. Propulsé droit en avant, le tank défoncera tout sur son passage.

150 POINTS DE VIE

Pour obtenir 150 pts de vie, il faut finir toutes les missions de pizzaiolo. Finissez le jeu à 100% pour obtenir 200 pts de vie.

BRAQUER LES MAGASINS

Munissez-vous d'une arme autorisant la visée automatique et entrez dans le magasin que vous voulez braquer. Visez le vendeur et vous verrez votre portemonnaie grimper pendant que le niveau de recherche grimpe lui aussi.

CASCADES

Entre 20h00 et minuit, allez au stade de la seconde île pour faire des rodéos de voitures et gagner un peu de blé.
Le mode Demolition derby donne 1 000 $.
Le mode Nascar donne 1 000 $.
Le mode parcours d'obstacles donne 5 000 $ si vous le faites en moins de 20 minutes et 10 000 $ si vous êtes rapide et que vous le réussissez en moins de 10 minutes.

COSTUME DE CUBAIN

Une fois la mission avec le cubain terminé, entrez dans le magasin où se trouve le vêtement et marchez jusqu'au marqueur rose qui symbolise un vêtement pour vous habiller en cubain.

MAUVAIS RÉPARATEURS

Avez-vous déjà vérifié les compétences des garagistes de "pay'n spray's" ? Pour cela, volez un "Pony" et abîmez-le jusqu'à ce qu'il perde son pare-choc avant. Ensuite amenez-le en réparation. Surprise, le pare-choc est monté à l'envers ! Cette astuce marche aussi avec un camion Top Fun.

CHEAT CODES

Toutes les armes (méthode 1)

Faites R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Toutes les armes (méthode 2)

Faites R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas(2), Gauche en cours de jeu.

Toutes les armes (méthode 3)

Faites R, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas(3) en cours de jeu.

Santé (à faire aussi dans une voiture si vous voulez la réparer)

Faites R, Noir, L, B, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Bouclier

Faites R, Noir, L, A, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Augmenter le niveau de recherche

Faites R, R, B, Noir, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite en cours de jeu.

Baisser le niveau de recherche

Faites R, R, B, Noir, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Bloodring Banger (méthode 1)

Faites Haut, Droite, Droite, L, Droite, Haut, X, Blanc en cours de jeu.

Bloodring Banger (méthode 2)

Faites Bas, R, B, Blanc, Blacn, A, R, L, Gauche(2) en cours de jeu.

Caddy

Faites B, L, Haut, R, Blanc, A, R, L, B, A en cours de jeu.

Hotring Racer (methode 1)

Faites R, B, Noir, Droite, L, Blanc, A, A, X, R en cours de jeu.

Hotring Racer (methode 2)

Faites Noir, L, B, Droite, L, R, Droite, Haut, B, Noir en cours de jeu.

Limousine

Faites Noir, Haut, Blanc, Gauche(2), R, L, B, Droite en cours de jeu.

Tank:

Faites B, B, L, B(3), L, Blanc, R, Y, B, Y en cours de jeu.

Sabre Turbo:

Faites Droite, Blanc, Bas, Blanc, Blanc, A, R, L, B, Gauche en cours de jeu.

Traffic aggressif

Faites Noir, B, R, Blanc, Gauche, R, L, Noir, Blanc en cours de jeu.

Traffic rose

Faites B, L, Bas, Blanc, Gauche, A, R, L, Droite, B en cours de jeu.

Voiture plus rapide

Faites Droite, R, Haut, Blanc(2), Gauche, R, L, R, R en cours de jeu.

Voiture Dodo

Faites Droite, Noir, B, R, Blanc, Bas, L, R en cours de jeu.

Bateaux dodo

Faites Noir, B, Haut, L, Droite, R, Droite, Haut, X, Y en cours de jeu.

Les voitures flottent

Faites Droite, Noir, B, R, Blanc, X, R, Noir en cours de jeu.

Changer la taille des roues

Faites R, A, Y, Droite, Noir, X, Haut, Bas, X en cours de jeu.

Voitures détruites

Faites Noir, Blanc, R, L, Blanc, Noir, X, Y, B, Y, Blanc, L en cours de jeu.

Meilleure conduite

Faites Y, R, R, Gauche, R, L, Noir, L en cours de jeu. Cliquez sur un stick pour faire sauter la voiture.

Emeutes

Faites Bas, Gauche, Haut, Gauche, A, Noir, R, Blanc, L en cours de jeu. (si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Les piétons vous attaquent

Faites Bas, Haut(3), A, Noir, R, Blanc(2) en cours de jeu. (si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Les piétons sont armés

Faites Noir, R, A, Y, A, Y, Haut, Bas en cours de jeu. (si vous sauvegardez, l'effet du code sera permanent)

Les policiers deviennent des mort-vivants.

Faites B, L, Bas, Blanc, Gauche, A, R, L, Droite, A en cours de jeu.

Tenues des piétons

Faites Droite, Droite, Gauche, Haut, L, Blanc, Gauche, Haut, Bas, Droite en cours de jeu.

Tenue de Candy Suxxx

Faites B, Noir, Bas, R, Gauche, Droite, R, L, A, Blanc en cours de jeu.

Tenue de Hilary King

Faites R, B, Noir, L, Droite, R, L, A, Noir en cours de jeu.

Tenue de Ken Rosenberg

Faites Droite, L, Haut, Blanc, L, Droite, R, L, A, R en cours de jeu.

Tenue de Lance Vance

Faites B, Blanc, Gauche, A, R, L, A, L en cours de jeu.

Tenue de Jezz Torrent

Faites Bas, L, Bas, Blanc, Gauche, A, R, L, A, A en cours de jeu.

Tenue de Dick

Faites R, Blanc, Noir, L, Droite, Noir, Gauche, A, X, L en cours de jeu.

Tenue de Mercedes

Faites Noir, L, Haut, L, Droite, R, Droite, Haut, B, Y en cours de jeu.

Tenue de Phil Cassidy

Faites Droite, R, Haut, Noir, L, Droite, R, L, Droite, B en cours de jeu.

Tenue de Ricardo Diaz

Faites L, Blanc, R, Noir, Bas, L, Noir, Blanc en cours de jeu.

Tenue de Sonny Forelli

Faites B, L, B, Blanc, Gauche, A, R, L, A, A en cours de jeu.

Suicide:

Faites Droite, Blanc, Bas, R, Gauche, Gauche, R, L, Blanc, L en cours de jeu.

Ralentir le gameplay:

Faites Y, Haut, Droite, Bas, X, Noir, R en cours de jeu.

Gameplay plus rapide

Faites Y, Haut, Droite, Bas, Blanc, L, X en cours de jeu.

Temps plus rapide

Faites B, B, L, X, L, X, X, X, L, Y, B, Y en cours de jeu.

Météo normale

Faites Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Bas en cours de jeu.

Temps ensoleillé

Faites Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, Y en cours de jeu.

Temps pluvieux

Faites Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, B en cours de jeu.

Brouillard

Faites Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, A en cours de jeu.

Ciel couvert

Faites Noir, A, L, L, Blanc, Blanc, Blanc, X en cours de jeu.

Femme en bikini armées

Faites Droite, L, B, Blanc, Gauche, A, R, L, L, A en cours de jeu.

Corbillard

Faites Bas, Noir, Bas, R, Blanc, Gauche, R ,L, Gauche, Droite en cours de jeu.

VOLER UNE SANCHEZ NOIRE

Allez dans la deuxième partie de la ville, au nord, à l'emplacement du terrain de cross. Faites le mini jeu des motos cross sanchez. Au bout du deuxième tour vous serez poursuivi par des haitiens pilotant des Sanchez noires. Descedez de votre moto, ils descendront aussi pour vous poursuivre et tenter de vous tuer. Voler alors l'une de leurs moto et fuyez. Vous aurez une Sanchez noire.

VOIR UN ARC-EN-CIEL

Lorqu'il pleut, allez au bord de la deuxième partie de la ville, près du stade. Regardez en direction de la mer lorsque le soleil reviendra (nord) pour y voir un bel arc en ciel.

VOIR DES ANIMAUX MARINS

Passez quelques temps au bord de l'eau et vous pourrez y distinguer des formes en mouvement. En fait il s'agit d'animaux marins. Dans le canal près du Malibu vous pourrez voir des requins, dans le port près du parking du colonel Cortez vous verrez des dauphins, et entre les deux iles (près du terrain de golf) vous trouverez des tortues et des bancs de poissons exotiques.

NOURIR LES POISSONS

Volez une voiture, et arrangez vous pour que le propriétaire essaye de récupérer son véhicule. S'il fait une tentative, placez votre voiture de façon a ce qu'il soit obligé de passer par le coté passager. Lorsqu'il a ouvert la porte, accélérez à fond. Le proprio ne pourra pas vous ejecter et sera coincé à l'intérieur en hurlant. Balancez le dans l'eau pour 'nourrir les poissons'. Le nombre de personnes ainsi noyées apparaitra dans les stats sous le titre de 'poissons nourris'.

PERDRE LE CONTRÔLE DU CADDY

Allez au terrain de golf et faites la meme manipulation que dans l'astuce "nourrir les poissons" afin que le propriétaire du cadie se retrouve a coté de vous. Il ne vous ejectera pas mais prendras le controle du caddy. C'est vous a présent qui ne pouvez plus rien faire. Appuyez sur triangle afin de sortir du véhicule.

ABATTRE UN AVION

Lorsque vous êtes sur la plage vous pouvez parfois apercevoir un avion tractant une banderolle publicitaire. Vous pouvez le faire sauter avec un bazooka (ou avec le hunter) , mais cela vous couteras trois étoiles de recherche d'un coup!

50 000 $

Si vous êtes un bon pilote de moto, allez au stade à 20 heures pendant l'épreuve de "dirt-ring". Ramassez tous les ponts roses en moins de 5 minutes et vous toucherez une grosse récompense de 50 000 $.

GAGNER DE L'ARGENT LÂCHEMENT

Attendez qu'un flic poursuive quelqu'un et reparte après l'avoir neutralisé, puis allez frapper l'homme à terre avec l'arme de poing. Chaque coup de pied vous permettra de recevoir $50 pour bonne conduite.

101ÈME PAQUET CACHÉ

Rendez-vous au Ocean Beach Hotel et montez jusqu'à votre chambre pour trouver, sur une table située à droite en entrant, le 101ème paquet caché. C'est le seul qu'on ne peut pas ramasser.

100 %

Lorsque vous terminez le jeu à 100%, c'est a dire en ayant terminé le mode story, toutes les missions annexes, trouvé tous les paquets, les sauts et les rampages, que vous avez fait les missions de police, pizza, ambulance et pompier, bref que vous avez tout fait, vous aurez le plaisir de trouver dans votre bureau, dans la villa de tommy, le costume de Franky (" c'est un t-shirt blanc avec le texte "i finished vice city and all i got is that funkin' t-shirt" sur le devant). vous aurez aussi les munitions infinies pour toutes les armes, la voiture que vous piloterez verra ses degats divisé par 2 et enfin vous pourrez embaucher 2 hommes de main. Pour embaucher les hommes de main, allez dans la petite piece sur la droite lorsque vous rentrez dans la villa de Tommy. Chaque homme de main vous coutera 1000$. Ils sont armés de mitraillettes et vous suivent partout (ils montent aussi dans les voitures).

DES PISCINES EXCENTRIQUES

Survolez Starfish Island (l'Ile centrale sur laquelle vous avez votre maison), et jetez un oeil aux piscines pour y découvrir quelques surprises.

DES BORNES DE JEUX VIDÉO

Lorsque vous entrez dans votre compagnie de taxi, longez le mur qui se trouve a votre droite pour y découvrir des bornes de jeux d'arcade. Malheureusement, elles ne sont pas jouables.

DES FLICS DANS LES ARBRES

Vous pouvez monter aux palmiers les plus inclinés (il y en a quelques-uns le long de la longue avenue de la deuxième île). Si vous êtes poursuivi par les flics, montez à l'arbre, et patientez jusqu'à ce qu'un flic se retrouve près de vous dans les feuilles !

NE PAS EXPLOSER SON VÉHICULE

Si vous voulez récupérer une voiture qui n'explose pas quand elle se retourne, vous devez commencer par lancer une mission pompier normalement. Ensuite, allez éteindre le véhicule en feu. Puis, quand le feu est éteint, prenez la voiture que vous venez d'éteindre, elle n'explosera pas en se retournant. Malheureusement, elle est quand-même sensible aux balles, au lance-flammes et aux chocs.

COURSE EN AVIONS TÉLÉCOMMANDÉS

Allez jusqu'au North Point Mall sur la première île et montez sur le parking à étages. Vous trouverez un camion "Top Fun" dans lequel vous pourrez accéder à un défi.

DES DOLLARS A GOGO

Prenez un Hunter au Fort Baxter et faites des missions Brown Thunder. Il suffit de finir les niveaux. Si le Hunter fume, faites le code de santé. Vers le niveau 100, vous gagnez 500 000 $ à chaque niveau fini.

RÉCUPÉRER DE LA VIE (2)

Si vous souhaitez récupérer rapidement de la vie, rendez-vous vite dans l'une de vos maisons ou dans votre hôtel. Allez sur l'icône de sauvegarde, validez mais sans nécessairement sauvegarder. Retournez ensuite au jeu, vous possédez maintenant 100 points de vie.

Grand Theft Auto III

© Take 2 Interactive / Rockstar North 2004

LES AUTRES VÉHICULES

L'avion
Rendez-vous sur la piste de décollage de l'aéroport de Francis. Vous trouverez l'avion rouge dans un des hangars. Pour voler, accélérez en maintenant la flèche du bas, et au moment où des étincelles se forment au niveau de la queue, relâchez la touche directionnel bas pendant une demi-seconde. L'avion va décoller, et vous pourrez controler son vol avec la touche directionnelle bas en appuyant puis en relâchant pour qu'il reprenne de la hauteur.

Le bateau
Les bateaux se trouvent au port de Stauton. Avec celui de la police, vous pourrez tirer en appuyant sur .

Le train
Entrez dans les trains de la gare de Portland

Le métro
Entrez dans le métro dans les stations des villes.

POT DE VIN À LA POLICE

Il faut faire 10 victimes pour avoir un pot de vin, il y en a 2 par ville soit 6 au total. Il n'y a pas besoin de les faire à la suite.

CHEAT CODES

Tank

Faites B, B, B, B, B, B, R, Blanc, L, Y, B, Y en cours de jeu.

Voiture Volante

Faites Droite, Noir, B, R, Blanc, Bas, L, R en cours de jeu.

Niveau de recherche à zéro

Faites Noir, Noir, L, Noir, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

Niveau de recherche au max

Faites Noir, Noir, L, Noir, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

Toutes les armes

Faites Noir, Noir, L, Noir, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Santé au max

Faites Noir, Noir, L, R, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Bouclier

Faites Noir, Noir, L, Blanc, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Plus d'argent

Faites Noir, Noir, L, L, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut en cours de jeu.

Détruire toutes les voitures

Faites Blanc, Noir, L, R, Blanc, Noir, Y, X, B, Y, Blanc, L.

Meilleure conduite

Faites R, L, Noir, L, Gauche, R, R, Y en cours de jeu. Cliquez sur un stick pour faire sauter la voiture.

Plus de sang

Faites X, L, B, Bas, L, R, Y, Droite, L, A en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

Brouillard

Faites L, Blanc, R, Noir, Noir, R, Blanc, A en cours de jeu.

Ciel nuageux

Faites L, Blanc, R, Noir, Noir, R, Blanc, X en cours de jeu.

Pluie

Faites L, Blanc, R, Noir, Noir, R, Blanc, B en cours de jeu.

Météo normale

Faites L, Blanc, R, Noir, Noir, R, Blanc, Y en cours de jeu.

Roues invisibles

Faites L, L, X, Noir, Y, L, Y en cours de jeu.

Accélérer le gameplay

Faites Y, Haut, Droite, Bas, X, L, Blanc en cours de jeu.

Ralentir le gameplay

Faites Y, Haut, Droite, Bas, X, R, Noir en cours de jeu.

Accélérer le temps

Faites B, B, B, X, X, X, X, X, L, Y, B, Y en cours de jeu.

Nouvelle tenue

Faites Droite, Bas, Gauche, Haut, L, Blanc, Haut, Gauche, Bas, Droite en cours de jeu.

Les piétons sont fous

Faites Bas, Haut, Gauche, Haut, A, R, Noir, Blanc, L en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

Les piétons sont armés

Faites Noir, R, Y, A, Blanc, L, Haut, Bas en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

Les piétons vous attaquent

Faites Bas, Haut, Gauche, Haut, A, R, Noir, L, Blanc en cours de jeu. (si vous sauvegardez, le code sera permanent)

DES ÉTUDIANTES STUDIEUSES

Allez à l'université de l'ile de Staunton, et tuez une étudiante en vous débrouillant pour qu'elle tombe sur le dos. Rgardez ces feuilles de cours.

RÉTRÉCIR LA LUNE

Pour rétrécir la taille de la lune, prenez un fusil sniper, visez la lune et tirer dessus : vous verrez ainsi la lune diminuer ou augmenter.

TEMPS INFINI POUR LES MISSIONS DE POMPIER

Pour obtenir du temps infini aux missions de pompier, il faut d'abord faire une mission. Débrouillez-vous pour éteindre le feu à 0 seconde, juste avant que ne s'affiche "Mission échouée". Le timing doit être PARFAIT. Le temps aura disparu, mais vous continuerez la mission jusqu'à ce que vous sortiez de la voiture. Attention, vous devrez refaire la manip à chaque fois que vous voudrez du temps infini pour les missions de pompier.

Gravity Games : Bike Street, Vert, Dirt

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIVERS CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu des triches.

Super code
LOTACRAP

Stats max pour tous
MAXSTATS

Tous les personnages
PIKARIDE

CODES DE NIVEAUX

Oil Refinery
OILSPILL

Train Depot
CHOOCHOO

Museum District
ARTRIDER

Museum District Competition
ARTCOMP

Fuzzy's Yard
FUZYDIRT

Mount Magma
VOLCANO

Gravity Games Street
PAVEMENT

Gravity Games Vert
GGFLYER

Gravity Games Dirt
MUDPUDLE

Greg Hasting's Tournament Paintball

© Activision / WXP 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Lors d'un tournoi solo, optimisez au maximum toutes les statistiques de votre personnage et appuyez sur Blanc dans le menu "My Character" pour accéder aux options God Mode, Slow Motion et Extra Team Decals. Vous pourrez les acheter si vous disposez de 25 points d'expérience pour chacune d'elles.

TOUS LES PERSONNAGES

Placez-vous dans les trois premiers sur l'ensemble des challenges de chaque tournoi solo.

JOUEUR PRO EN MODE SOLO

Allez sur l'écran "Mon personnage" puis maintenez le stick analogique gauche vers la gauche (ou vers la droite) tout en appuyant sur Y pour remplacer votre personnage par le joueur pro de votre choix.

Guilty Gear X2 Reload

© Zoo Digital / Sammy 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Combattants EX

Battez un combattant EX en mode Survival puis maintenez Blanc quand vous choisissez ce personnage pour l'avoir en version EX. Autrement, terminez 30 missions.

Combattants SP

Battez un combattant SP en mode Survival puis maintenez L quand vous choisissez ce personnage pour l'avoir en version EX. Autrement, terminez 80 missions.

Modes GGX et GGXX

Terminez 70 missions.

Jouer avec Kliff

Terminez 50 missions ou accumulez 72 heures de jeu.

Jouer avec Justice

Terminez 50 missions ou accumulez 72 heures de jeu.

Affronter les combattants d'or

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez L quand vous les sélectionnez.

Affronter les combattants EX

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez Blanc quand vous les sélectionnez.

Affronter les combattants EX d'or

Mettez en surbrillance les options Arcade ou M.O.M puis maintenez L + Blanc quand vous les sélectionnez.

Gun

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

Gun Metal

© Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Stick gauche/droite = Cliquez sur le Stick gauche/droite

Choix du niveau

Stick gauche, Noir, R, stick droit, Blanc en cours de jeu.

Passer le niveau

Stick gauche, stick gauche, Blanc, Blanc, stick droit, Blanc en cours de jeu.

Changer les musiques.

Stick gauche, stick gauche, stick droit, stick droit, L, R, à l'écran principal.

Gun Valkyrie

© Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGE MODE

Complétez intégralement le jeu pour débloquer le Level Selector

NOUVEAU COSTUME POUR KELLY:

Atteignez le niveau 8 pour obtenir une nouvelle tenue pour Kelly

GunGriffon : Allied Strike

© Tecmo / Game Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'HÉLICO DU NIVEAU 2

Au cours de la mission du niveau 2, un hélicoptère viendra larguer des soins et des munitions. Rendez-vous sur place et empêchez l'hélicoptère d'être détruit, autrement plus aucun hélicoptère ne viendra vous aider au cours de ce niveau.

Half-Life 2

© Electronic Arts / Valve 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE APPARAÎTRE UNE TROUSSE DE SOIN

Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A. Vous aurez une trousse de soin rechargeant votre santé de 25 points.

Halo

© Microsoft / Bungie 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TUER DISCRÈTEMENT

Pour ne pas alerter tous les ennemis du niveau, essayez d'être le plus discret possible. Par exemple, lorsque vous croisez des ennemis endormis, ne tirez pas pour les tuer, mais passez dans leur dos et brisez leur la nuque d'un coup de crosse.

DANS 343 GUILTY SPARK

Une fois arrivé dans la salle inférieure où se trouvent un conteneur blanc, des Covenants morts, un Jackal et des Marines, passez simplement derrière le conteneur et sautez sur la plate-forme triangulaire (la seconde). Gardez le cap pour sauter de nouveau et atterrir sur la partie de l'étage écrasé.

NOUVELLE SÉQUENCE DE FIN

Lorsque vous aurez terminé le dernier niveau en mode "legendary", une nouvelle séquence de fin remplacera l'ancienne. Vous pourrez y voir un humain et un alien en train de se battre.

DANS SILENT CARTOGRAPHER

Une fois que vous aurez désactivé le système de sécurité et que vous serez de nouveau entré dans l'endroit où se trouve le silent cartographer, vous verrez une animation de vous lançant un caillou dans un trou. A la place de refaire tout le trajet inverse, il suffit de vous retourner et de sauter à gauche de la plate-forme tout en avançant vers le mur devant vous. Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous tuez l'un de vos Marines, vous pourrez récupérer ses munitions. Attention tout de même aux représailles si vous en tuez trop.

VIE ET MUNITIONS AU MAXIMUM

En mode campagne à deux, les vies sont infinies. Profitez-en et lancez une partie à deux. Tuez votre équipier pour lui prendre ses munitions. Lorsque vous réapparaissez, vous aurez 3 chargeurs pour la mitraillette ainsi qu'une arme extraterrestre. Récupérez alors votre pistolet. Vous pourrez continuer le jeu avec vos vies au max.

QUELQUES MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Au début du jeu, lorsque le capitaine vous donne un pistolet, baissez la tête et repartez ainsi. Vous trouverez alors quelques munitions supplémentaires

TUER UN HUNTER D'UNE BALLE

Lorsqu'un hunter lève le bras pour vous frapper, faites un pas de côté et repérez au bas de son dos, une zone où il n'y a pas d'armure. Tirez un seul coup avec le pistolet.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Lorsqu'il ne reste plus qu'une balle dans votre chargeur, placez-vous au-dessus d'une arme, rechargez et changez d'arme. Vous aurez ainsi les munitions illimitées. Cette astuce ne fonctionne qu'avec les armes possédant un chargeur.

MARINES INVINCIBLES

Dans le premier niveau, allez voir le capitaine Keye's et tuez-le. Des marines invincibles vont vous attaquer.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Terminez le jeu en mode légendaire pour débloquer une nouvelle cinématique d'ouverture.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Le "Pillar of Autumn".

Après une rapide cinématique vous vous trouvez dans une pièce où vous êtes réanimé et où un soldat vous demande d'effectuer les gestes de base. Vous devrez tourner la tête, faites un tour complet ça suffira. Il vous informe ensuite qu'il active votre santé et vous donne la permission de sortir de votre tube cryogénique en utilisant la touche X. Une fois fait, vous vous voyez sortir, et il vous demande de vous déplacer et de le rejoindre pour faire un diagnostic, il se trouve juste un peu à droite de vous. Il vous demande de vous placer dans un petit creux rouge et de regarder cinq points jaunes placés contre le mur. Passez dessus avec le viseur pour les faire changer de couleur. Ceci fait, sortez de votre creux et allez à l'autre bout de la pièce dans un même style de bac. Regardez le soldat et un test de votre bouclier se lancera. Appuyez ensuite sur A pour continuer le test. Cette épreuve finie, un message d'alerte vous annonce que vous êtes attendu d'urgence au poste de commandement, vous n'avez donc pas le temps de finir votre entraînement (point de contrôle).

Sortez de la pièce par la gauche, le soldat vous y attend et court vers une porte qui va exploser. Vous devez retourner en arrière et sauter par dessus les tuyaux après, prenez la porte à droite, continuez tout droit, attention à l'explosion en approchant de la porte (point de contrôle). A votre gauche, une porte semi-ouverte, baissez-vous et allez tout droit, puis prenez la premier porte à gauche, traversez le couloir en ouvrant la porte, vous verrez un Elite, reculez un peu et attendez que les soldats de gauche l'occupent, passez ensuite sans vous faire toucher à gauche puis à droite où des soldats sont en train de tirer sur des Grunts. Allez tout droit, traversez la pièce en suivant le soldat qui est là pour vous guider. Vous arrivez au poste de commandement où le capitaine Keyes vous attend. (Cinématique). A la fin de cette cinématique le capitaine vous remet un pistolet M6D : votre première arme. Sortez de la pièce par là où vous êtes entré, repartez vers la gauche puis à droite, au milieu du couloir votre arme et trois Grunts apparaissent, prenez ensuite la porte en face, vous y récupérerez votre deuxième arme : le fusil d'assaut MA5B.

Un Elite se bat contre quelques soldats, aidez-les à le tuer. Cet Elite tué, des Grunts et d'autres Elites arrivent. Tuez les tous et récupérez leurs armes si vous le souhaitez. Sortez par la porte où ils sont arrivés et allez à gauche où trois Grunts vous attendent et une trousse de médecine sera à droite de la porte. Traversez le couloir, vous arrivez derrière un Elite, éliminez-le (point de contrôle) et allez vers les soldats, puis rejoignez ceux qui se trouvent vers les nacelles de survie. La nacelle explose tuant les deux soldats, et plusieurs Grunts sortent avec deux Elites. Allez dans la nacelle de survie tout au fond se trouvent des boucliers, ressortez et allez à droite. Suivez les soldats, une porte à droite est ouverte, la pièce est dans le noir, allumez votre torche. Un Grunt vous attend, prolongez votre parcours après le point de contrôle et allez à droite où un Grunt si trouve, tuez-le et continuez dans cette direction, un Elite vous attaquera. Continuez et plusieurs Grunts et un Elite se battent contre les soldats. Prenez deux fois de suite à droite, quelques Grunts à l'intérieur du couloir vous attendent. Ramassez les cartouches puis continuez votre chemin, éliminez les ennemis se trouvant sur votre passage. Continuez et vous vous retrouverez vers une nacelle de survie, tuez tous les ennemis et à l'intérieur de cette nacelle se trouvent deux boucliers. Continuez vers une porte semi-fermée, quand vous la traverserez, plusieurs Grunts débarqueront par la gauche (il y a des médecines sur la porte de gauche et de droite au fond).

Continuez votre route (point de contrôle), vous arriverez dans une salle avec un escalier central qui est rempli d'ennemis, montez les marches et rejoignez les soldats. Poursuivez votre route ,des cartouches et une médecine vous attendent sur le sol plus loin. Vous arrivez dans un couloir avec trois nacelles fermées, tuez les Grunts plus loin et attendez que la porte grillagée s'ouvre. Prenez de suite à gauche et dirigez-vous vers la porte avec le voyant vert. Une porte coincée vous barre la route, défoncez-la avec votre arme (touche B) puis prolongez votre marche avec quelques Grunts et Elites à éliminer sur le passage. Allez au fond de la pièce où une médecine vous y attendra. Prenez la porte où elle se trouve, vous arrivez vers une pièce en feu, allez à droite puis à gauche. Vous entrez dans un couloir sombre, prenez à gauche puis à droite, sortez et allez à gauche, plein de Grunts vous y attendent, prenez ensuite la porte à gauche qui emmène vers un tunnel sombre, allez où vous voulez et rejoignez les nacelles de survie et voici la fin de ce niveau.

Niveau 2 : Halo

Vous commencez ce niveau dans une nacelle de survie qui vient de se crasher. Sortez et récupérez tout ce que vous pouvez, à gauche se trouve une passerelle, un vaisseau Covenants arrive avec un Banshee (fuyez ou détruisez tout ce petit monde au choix), montez au sommet de la colline, quelques ennemis vous y attendent plus loin. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une base alliée qui se fait assaillir par les feux ennemis. Aidez vos collègues à tuer tous les ennemis qui arrivent par vagues. Une fois ces affrontements finis, une jeep arrive par un vaisseau allié, montez dedans et partez tout droit (point de contrôle). En descendant vous arrivez dans une sorte de grotte. Après un rapide trajet à l'intérieur, vous arrivez devant un long et vaste couloir, plusieurs ennemis s'y trouvent, tuez-les. Allez vers la droite où un chemin montant vous amènera à un tableau digital, vous pourrez y activer un pont de lumière pour traverser ce couloir immense (point de contrôle).

Une fois hors de ce tunnel, montez au sommet de la colline puis allez à la nacelle à gauche, allez vers le premier chemin avec des balises bleues clignotantes. Vous arrivez dans un repère allié où les Covenants ont envahi la base, tuez-les tous et sauvez le plus de soldats possible enfermés dans les sous-sols. Retournez à la nacelle de survie, tuez les ennemis se trouvant sur votre passage. A ce moment un point de navigation apparaît, suivez-le jusqu'a être arrivé dans une base alliée, éliminez tout le monde et rejoignez vos collègues en haut de la colline. Ceci fait, un autre point de navigation apparaît : suivez le (point de contrôle), vous arrivez vers des carrières infestées de Covenants où des marines se défendent ,aidez-les. A la fin de ce massacre un vaisseau vient vous ramasser : c'est la fin de ce niveau.

Niveau 3 : Le "Truth and Reconciliation".

Votre vaisseau vous dépose avec plusieurs soldats à suivre. Vous arrivez dans un endroit rempli de Covenants, anéantissez-les. Allez tout droit vers un petit chemin longeant la falaise où se trouve une autre zone hostile. Une fois sorti de cette zone, continuez vers un chemin au bord de la falaise pour rencontrer une autre zone hostile avec cette fois-ci une capsule de camouflage optique derrière un arbre. A cette zone, du renfort Covenants arrive. Les ennemis anéantis, allez dans le cratère et engagez-vous dans une faille dans la falaise. Une petite troupe d'ennemis vous accueille avant d'arriver à la dernière zone où beaucoup de Covenants et les premiers Hunters apparaissent. A la fin de ce massacre, placez-vous au milieu de la plate-forme qui vous téléportera dans un vaisseau Covenants.

Vous voilà dans leur vaisseau, les Covenants arrivent pour vous faire la peau, détruisez-les (point de contrôle) , allez ensuite vers une grande porte qui vient de s'ouvrir et descendez au pied de la porte puis remontez et passez par là où les ennemis sont arrivés. Prenez à droite, une fois arrivé dans une immense pièce remplie de Covenants, éliminez-les tous, ils arrivent par toutes les portes de la pièce. Ouvrez la grande porte pour laisser entrer les marines qui vous aideront. (Point de contrôle). En face de la porte d'où vous venez de faire entrer les marines, se trouvent un pack médicinal et quelques munitions. En face de cet endroit, une porte blanche vous emmène un peu plus bas, prenez-la et descendez à gauche, éliminez le peu d'ennemis qui se trouvent sur votre chemin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous arriviez dans un hangar avec un vaisseau Covenants en l'air et plusieurs ennemis au sol. Un bouclier se trouve derrière une caisse dans la seconde partie du hangar. Une fois tout ceci fini un point de navigation s'active pour vous montrer le chemin.

Longez ce tunnel en tuant tous les Covenants. Attention un Elite invisible vadrouille avec plusieurs Grunts. Vous arrivez au premier étage du hangar où encore un Elite invisible vous attaque par la gauche. Dirigez-vous vers le pont central, à gauche se trouve un tableau digital qui activera la porte de plate-forme de la navette. Partez ensuite à la porte à droite, plusieurs groupes d'ennemis vous croiseront et ce tunnel est très linéaire. Arrivé à une porte (point de contrôle)) des Covenants vous attaquent de loin par la droite. Allez à gauche où d'autres ennemis vous attaqueront par la droite, puis par derrière. Allez dans la porte où la dernière attaque a surgi. Sur la gauche un peu plus loin se trouvent un cadavre avec plusieurs munitions et médecine. En entrant dans la nouvelle pièce plusieurs Covenants s'y trouvent dont un Elite avec une épée de lumière, assez dangereux, éliminez-le au plus vite. Allez ensuite à la porte en face puis à gauche. Plus loin à gauche se trouve une porte, allez au fond de la salle et activez sur le panneau digital les ouvertures des cellules, dans certaines cellules on peut trouver des munitions et médecines. Repartez et allez tout droit, en descendant se trouve une salle identique à la précédente mais remplie de Covenants, dont deux Elites invisibles et un Elite avec une épée de lumière et plusieurs Grunts. Libérez le capitaine keyes, grâce au tableau digital au fond de la salle. (Cinématique).

Après sa libération, vous repartez avec une petite troupe de soldats et le capitaine. Attention à la fin de la cinématique deux Elites invisibles vous attaquent. Retournez à présent à la plate-forme du hangar (le plus facile est de suivre les

ennemis). Beaucoup d'ennemis vous ralentiront tout le long. Arrivez à la salle du premier Elite au sabre, en rentrant vous verrez deux Elites invisibles à épée de lumière. Sur la petite tour au milieu de la pièce se trouvent plusieurs cadavres dont beaucoup de munitions. Une fois arrivé au point de navigation, des Grunts arrivent de tous les cotés, tuez-les et suivez le point de navigation en allant tout droit. Arrivé au quai actionnez le tableau digital et ce niveau est terminé.

Niveau 4 : Le cartographe silencieux.

Vous débarquez dans une zone en plein conflits, éliminez toute espèce hostile et attendez qu'une jeep se face déposer par un vaisseau allié. Une fois dans la jeep patientez pendant que deux marines montent avec vous et partez tout droit. En arrivant vers des collines, quelques jacklas vous attendent, continuez tout droit, derrière la colline se trouvent plusieurs Covenants. Entrez dans le bunker et descendez, les portes se verrouilleront et vous devrez retourner dehors. Reprenez votre jeep et allez à la plage en dessous où se trouve un bouclier, ensuite allez tout droit où une jeep renversée et des tonnes de munitions vous attendent. A ce niveau-là montez en éliminant toutes oppositions.

En haut de la colline vous trouverez des munitions et un peu plus bas deux Hunters si possible à tuer avec discrétion avec le pistolet. Deux boucliers se trouvent au pied des caisses où un Hunter se trouve. Les Hunters tués, d'autres ennemis arriveront d'en face. Allez dans leur direction, d'autres troupes vous y attendent. Arrivez à la porte d'un autre bunker, à gauche s'y trouvent plusieurs boucliers. Entrez dans le bunker en descendant, deux Hunters vous attendent. Vous arrivez devant un système de sécurité, coupez-le. Retournez au premier bunker là où la porte s'est fermée. En faisant demi-tour à la place des deux Hunters, deux Elites invisibles vous attaquent. A la sortie du bunker vous retournez à l'emplacement où se trouvaient les Hunters, un vaisseau Covenant a débarqué plusieurs jacklas, tuez-les et continuez votre route. Quand vous serez sur la plage où se trouvait la jeep retournez-vous et allez à gauche pour récupérer de l'artillerie lourde(du style un bon bazooka). Ceci fait, retournez au premier bunker. Arrivez à son entrée, deux hunters vous attendent. Une fois à l'intérieur, descendez à la porte et continuez votre route, allez d'abord à droite puis allez à gauche, vous arrivez dans une pièce où les Covenants ne sont pas en alerte donc vous pouvez tenter de les tuer par surprise. Descendez ensuite par la porte de gauche. Vous arrivez dans une pièce avec deux Hunters, continuez de descendre par là où se trouvent les Hunters. Descendez au plus bas où quelques ennemis vous attendent et continuez de descendre jusqu'à ce que vous voyez un tableau digital : activez-le. Continuez tout droit pour récupérer un bouclier dehors. Remontez ensuite à la surface en tuant toutes les troupes qui s'opposent à vous. Vers la surface un Elite au sabre vous attend et à la sortie deux Elites invisibles. Sortez et montez dans le vaisseau allié. Ce niveau est maintenant fini.

Niveau 5 : Attaque de la salle de contrôle.

Votre vaisseau vous laisse sur une plate-forme covenantaire, d'entrer un Elite et quelques Grunts vous attaquent. Une fois débarrassé, entrez dans cette grande porte et avancez jusqu'à arriver dans une pièce assez grande où un Elite patrouille devant la porte, et quelques Grunts puis un autre Elite stagnent au milieu de la pièce. Allez ensuite à une porte semblable (ces niveaux se ressemblent énormément). Une fois dehors vous vous trouvez sur un immense pont recouvert d'ennemis. Au bout du pont se trouve un Elite a épée de lumière, attention. (Point de contrôle) Entrez dans le couloir et vous arrivez encore dans une grande pièce. En allant à gauche vous trouverez un cadavre avec des munitions et de la médecine. En allant vers la gauche attention, un Elite invisible vous attaque avec plusieurs Grunts. Cette fois la sortie se trouve vers le bas à l'autre bout de la pièce se trouve un petit couloir qui vous fait détendre pour arriver à un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant les décors changent un peu, tous les ennemis dorment donc vous pouvez tenter de les tuer tous par surprise. Quelques Grunts se cachent de suite à gauche, et à droite après la porte, puis certains après les petits containers. Deux Elites vadrouillent. Allez ensuite dans une de ces grandes portes avec les même couloirs. Vous ressortirez à terre, enfin avec une troupe de marines qui se bat contre plusieurs ennemis donc un Ghost et un char Covenant. Un bazooka se trouve à gauche vers la jeep avec un fusil de sniper. (Pour le char, le bazooka est très fortement conseillé). Une fois tout le monde anéanti, prenez deux hommes avec vous dans la jeep (un tireur et un passager) et continuez votre route pour trouver une autre patrouille sous le feu ennemi, mais cette fois accompagné d'un scorpion (char allié) A gauche de ce scorpion se trouvent une nacelle échouée avec plusieurs munitions et médecines. Faites le plein et gardez votre bazooka surtout. Montez dans le scorpion, quatre hommes peuvent monter avec vous pour vous porter main forte. Allez dans la grotte en face (point de contrôle).

Quand vous arrivez à voir dans quoi vous vous embarquez, commencez bien à exterminer les plus grosses artilleries grâce au canon du char. Pour arriver jusque-là, un autre passage est possible avant d'entrer dans la grotte à gauche, mais cela ne change rien. Il y a un char Covenant, deux Ghosts et trois Grunts derrière des tourelles. Votre chemin se poursuit par l'entrée d'un tunnel mais avant ça, allez à droite de cette entrée, plusieurs cadavres de marines y sont dont beaucoup de munitions et un camouflage optique. En descendant, deux Hunters vous attendent mais (avec le char tout devient plus facile). Vous devez descendre de votre char et activer le tableau d'ouverture de la porte. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une salle immense infestée de monstres, attaquez en premier les tourelles et exterminez la première partie de la salle, ensuite faites le pont et enfin l'autre partie de la pièce. (Point de contrôle). Vous arrivez dans une montée énorme remplie de Covenants embusqués, le mieux est d'avoir le sniper ou le char, foncez dans le tas, dégainez tous ceux qui s'opposent à votre montée. A la fin de la montée, un vaisseau de largage Covenants vous envoie plein de troupes et deux Ghosts vous attaquent (avec le char c'est une partie de plaisir). Partez tout d'abord à droite, il y a des munitions et des médecines à récupérer. Un char Covenant vous attend derrière un petit rocher où repose une tourelle. Des ennemis sortent de la porte de gauche quand vous l'approchez. En passant par la gauche, rien d'intéressant, à par quelques ennemis sortant d'une porte de la même manière que celle de droite. En allant tout au bout, deux Hunters vous attaqueront. A l'intérieur du bâtiment se trouvent plusieurs Elites dont un invisible à sabre, et un camouflage optique au fond de la pièce. (Point de contrôle)

Vous arrivez dans une descente en spirale avec quelques ennemis aux alentours (si vous possédez toujours le char ça sera très facile) descendez pour récupérer des marines échoués. Un vaisseau de largage Convenants vous envoie une petite troupe et deux Hunters vous attendent au continue de votre route. Un camouflage optique est disposé à gauche avant tous les piliers. Il est temps pour vous de laisser le char tranquille si vous le possédez toujours. En continuant, un Elite invisible à sabre vous attaque et plusieurs Grunts sont cachés à gauche et à droite. (Point de contrôle) Montez le petit chemin, des troupes assez importantes vous attaquent, tuez d'abord les chars puis les tourelles et le banshee Au milieu se trouve une petite descente avec deux Elites. En haut, devant la porte deux tourelles.
Entrez dans ce bâtiment, vous arrivez dans une salle identique à celle du début de ce niveau. Les Covenants font tous la sieste vous pouvez essayer de les tuer tous en silence mais deux Elites font des rondes. Quittez ensuite cette pièce par l'ascenseur. En arrivant en haut un jacklas vous attend.

En arrivant à l'intérieur de la pièce à droite, se trouve un cadavre rempli de munitions et de médecine. Plusieurs Grunts vous attaquent avec deux Elites. Poursuivez votre chemin (point de contrôle) Vous arrivez sur un pont double: un pont à droite avec plein d'ennemis et le vôtre avec encore plus d'ennemis. Attention au fond se trouve un Elite invisible et au milieu deux Elites, de l'autre côté, seulement quelques Grunts. Vous arrivez dans une salle encore, à gauche deux Elites font une ronde et plus loin un cadavre avec de la médecine et des munitions. Vous arrivez cette fois dans un couloir immense où plusieurs ennemis sortent de gauche. Après ce rapide couloir, vous arrivez dans une pièce avec au centre un étage vitré rempli de Covenants dont deux Elites. Plusieurs Grunts arriveront par la porte de sortie. (Point de contrôle) Vous arriverez ensuite sur un pont double de tout à l'heure où cette fois beaucoup d'ennemis vous attendent de votre côté (deux Elites dont un, invisible) et deux Hunters vous attendent de l'autre côté. Vous arrivez dans une pièce assez garnie de Grunts et de jacklas,à la sortie de cet endroit se trouve une descente à l'autre bout de la pièce. Vous arrivez dans un couloir où se cachent deux Elites invisibles dont un au sabre. Vous arrivez dans une salle gardée par deux Hunters et bourrée de munitions et de médecines. Quand vous prenez la porte, un autre Grunts vous attaque. A la sortie de ce couloir, vous arrivez sur un pont avec plusieurs ennemis (dont trois Elites). Pour les presser, une très bonne astuce : tuez le plus rapidement possible l'Elite qui se dirige vers le Banshee. Si vous arrivez à bien faire cela, sans faire tomber le Banshee en bas bien sûr. Prenez-le et détruisez tous ces ennemis, vous pourrez également tuer le char Covenant en bas avec deux Elites armés de Ghosts. Pour ceux qui n'y arrivent pas, tuez tout le monde et attention aux deux Banshees qu'il y aura. En arrivant, allez ensuite à la porte d' en face où d'autres Grunts arrivent. Vous arrivez encore dans une salle (point de contrôle) éliminez tout ce petit monde et allez dans l'ascenseur. Vous arrivez dans une autre salle avec une tour au centre remplie de munitions. Un Elite invisible vous attaque, de suite après quelques Grunts vous attaquent à leur tour, sortez de cette pièce et vous arrivez face à un Elite qui veut monter dans un Ghost, plus loin un char Covenant et un autre Ghost. En montant deux Hunters vous guettent. A chaque virage de la montée se trouve une tourelle (entre le virage quelques ennemis). En montant sur le dernier niveau un Hunter vous attaque. Dans la tour se trouvent un Hunter et quelques Grunts, rien de plus. Ouvrez la porte grâce au tableau digital. En ouvrant attention un gros groupe de Grunts et d'Elites vous s'attendent (le bazooka est très utile si vous le possédez). Ouvrez la deuxième porte : il n'y a personne, ouvrez ensuite la troisième et ce niveau est enfin fini.

Niveau 6 : "343 Guilty Spark".

Vous arrivez dans une sorte de forêt tropicale où la pluie règne comme climat. Allez tout droit, il y a une nacelle de survie échouée avec munitions et médecines, dont une nouvelle arme: le fusil à pompes (très efficace pour le corps à corps). Des ennemis vont vous attaquer, trois ou quatre, rien de méchant. Partez dans leur direction ensuite, vous arrivez à côté d'un vaisseau Covenant échoué, continuez en montant, deux jacklas vous attendent. Allez là où le deuxième jacklas était monté sur les racines de l'arbre, une fois arrivé de l'autre côté, vous êtes dans un bois, une horde de Grunts vous s'attaque. Allez ensuite à droite dans un souterrain Covenant qui se trouve au milieu d'un immense ascenseur. Une fois en bas (point de contrôle) vous êtes accueilli par un petit groupe de Grunts, allez dans la porte, vous arrivez dans une pièce avec là aussi quelques Grunts qui vous attendent en bas. Massacrez tout le monde et allez à la porte de droite. Vous pouvez si vous voulez, activer un pont de lumière en passant par les caisses gauche. Une fois dans l'autre pièce, des Jacklas gardent une porte abattez-les et passez par là. Vous arrivez dans une pièce où beaucoup de munitions Covenants se trouvent, je vous conseille de prendre l'arme qui s'y trouve, elle est très utile pour la suite (gardez la pompe si vous le pouvez). Juste au-dessus de ces munitions se trouve une porte, vous arrivez dans une pièce face à un soldat fou qui vous tire dessus à coups de pistolet. Tuez-le si vous le voulez ça ne changera rien. Allez au fond de la pièce, il y a un coin en feu, montez par là. En continuant vous arriverez dans une pièce avec un pont de lumière à activer. (Point de contrôle) Allez à gauche puis en descendant vous trouverez un homme mort avec des munitions et médecines. Vous arrivez devant une porte (cinématique) .

Vous êtes pour le moment enfermé et seul, mais cela ne va pas durer, de nouveaux ennemis arrivent : les Floods. Dans la salle se trouvent quelques munitions à droite. Ils arrivent par cinquantaines au moins, mais sont très faibles mais en groupes ils peuvent vous faire beaucoup de mal. En sortant de cette pièce, vous remontez et trouvez encore d'autres ennemis qui sont eux particulièrement dangereux. Ils se relèvent une fois et peuvent s'emparer de vos armes pour s'en servir contre vous, attention. Vous retournez dans la pièce avec le pont de lumière et plusieurs Floods sont en bas, ne vous croyez pas en sécurité, ils savent sauter jusqu'au pont. Le fusil à pompes est très efficace à cet endroit: une balle met les gros Floods K.O du premier coup. Passez à droite, cette fois une porte s'est déverrouillée. Vous arrivez dans une pièce remplie de Floods, descendez à droite. Attention si vous passez dans le couloir rempli de taches bleues ce n'est pas le bon chemin. Vous arrivez dans une pièce bien garnie par les Floods et quelques Covenants vous attaquent aussi. Eliminez tout le monde, vous pouvez monter par les caisses, des Covenants se cachent vers là, tuez-les et prenez la porte qu'ils gardaient. Vous entrez dans une salle de réacteurs (point de contrôle) ,au fond à gauche se trouve une porte qui vous emmènera à l'ascenseur. Attention en bas des Floods munis de vos armes et celles des Covenants vous attendent. Un bouclier est caché en haut des caisses qui bouche une des entrées de la porte. Vous arrivez dans une salle où deux de vos collègues essayent de vous aider mais meurent assez vite. A gauche se trouve une porte qui vous emmènera dans une pièce avec des caisses qui vous permettront de monter à gauche. En haut, la porte d'en face est ouverte. Vous arrivez dans une salle où tout le monde est mort, allez en face une porte est ouverte. Des Floods encore des floods, là aussi beaucoup d'entre eux descendent, allez à gauche une porte est ouverte. A la prochaine pièce, allez tout droit , vous arrivez dans une pièce où des caisses assez hautes vers la droite vont vous aider à monter (pour monter, sautez et baissez-vous). Une fois en haut une porte en face est ouverte. Vous entrez dans une pièce où il faut activer un pont de lumière, quelques Floods en bas et en haut et beaucoup dans la porte où vous vous dirigez. Un ascenseur vous ramène à la surface avec des hommes à vous, et des munitions sont à votre disposition avec de la médecine.

Vous revoilà dans la forêt dès que vous sortez, des Floods vous attaquent, essayez de protéger vos collègues. Suivez-les pour le moment et abattez tous ces Floods. Une fois tués, dirigez-vous vers des balises rouges et continuez un peu plus loin, il y a une tour, restez-y dessus, vous apercevez que de nouveaux compagnons : des robots volants. Ils vous aident, tuez tout le monde et c'est la fin de ce niveau.

Niveau 7 : La bibliothèque.

Vous êtes téléporté par le 343 Guilty Spark dans une immense pièce. Ce niveau est très linéaire. Pour commencer, suivez l'index (343 Guilty Spark), à peine cinq mètres plus loin les ennuis commencent, des Floods vous attaquent par la gauche et la droite. Continuez de suivre l'index tout le long de votre trajet se trouvent des Floods de partout. Vous arrivez devant un passage vers la droite où l'index vous attend. Attention, beaucoup de Floods sortent par le conduit d'aération à l'opposé de la petite porte. (Point de contrôle) Vous arrivez dans une immense salle pleine de lumière, l'index vous attend à gauche. Suivez le encore. Attention des ennemis vous attendent en sortant de la porte. Vous arrivez plus loin devant une grande porte où l'index vous attend, patientez devant la porte en dégommant tout ceux qui vous attaquent. L'index ouvre la porte, suivez-le, il va vers la droite. Attention, allez vers le couloir allant vers la gauche,

beaucoup de floods vous attaqueront. En sortant du deuxième couloir, il y a une médecine contre le mur de droite et un bouclier dans la petite pente juste à côté. Prolongez votre course en détruisant tous ces Floods malgré leur énorme quantité. Vous arrivez devant une salle qui sert d'immense ascenseur. En haut, des sentinelles alliées vous aident à détruire les Floods (point de contrôle). Suivez l'index. Un peu plus loin vous arrivez devant une pente avec à l'intérieur, deux médecines. Arrivé devant la porte, l'index vous annonce qu'il doit aller déverrouiller la porte, vous devez rester à votre position et vous défendre (les sentinelles vous aident toujours). Un moment plus tard l'index a ouvert la porte, allez vers la droite où des Floods se battent contre les sentinelles. (Point de contrôle). Continuez de suivre l'index. Vous arrivez devant une porte et une horde de Floods vous attaque, (attention un des premiers possède un bazooka). L'index doit encore partir, défendez votre position. Peu de temps après l'index vous ouvre la porte. Vous arrivez cette fois-ci dans une descente avec un passage avec quelques Floods à l'intérieur. En ressortant, il y a toujours plein de Floods pour vous accueillir. Suivez l'index qui est parti vers la gauche.

Les sentinelles ne sont plus là, vous devez vous débrouiller tout seul. Dans le couloir, beaucoup de Floods arrivent de tous les côtés. En arrivant dans le deuxième couloir, un Flood vous attend avec un bazooka, attention, une médecine se trouve à gauche de ce flood. Continuez votre chemin et allez tout droit (vous ne pouvez aller nulle part ailleurs). A la fin de ce long couloir, vous arrivez encore devant un ascenseur. (Point de contrôle) En haut, allez toujours tout droit, l'index repart ainsi que les sentinelles. Plus loin se trouve une descente avec un passage, juste avant, une médecine sur le pilier. En ressortant les sentinelles vous aident, allez vers la gauche là aussi. Au bout d'un couloir rempli de Floods, vous arrivez devant une porte qui ne va pas tarder à s'ouvrir, un peu avant, à droite, se trouve une médecine. Avancez toujours tout droit jusqu'à arriver devant une grande porte. Après cette porte, un cadre est au pied d'un pilier avec une médecine. Vous arrivez plus loin dans un couloir, avec toujours des Floods de partout. Avancez jusqu'à ce que l'index parte activer une porte. Derrière cette porte se trouve une médecine. Vous devez défendre votre position de tous les Floods apparents, attention, ils sont assez nombreux. La porte s'ouvre, vous devez de nouveau suivre l'index. Les sentinelles sont revenues vous aider. Avancez jusqu'à trouver un ascenseur (point de contrôle).

En arrivant, vous êtes accueilli un peu plus loin par des Floods, une médecine se trouve de suite après l'ascenseur. Continuez, vous arrivez dans un couloir toujours autant rempli de Floods, et à la fin de ce couloir vous arriverez dans une pente qui donne sur un tunnel. Vous ressortez et encore et encore des Floods vous attaquent. La porte derrière s'ouvre et vous pouvez prolonger votre route. Une petite pente accompagnée d'une médecine vous attend. Continuez ensuite dans le couloir, puis continuez en tuant le peu d'ennemis qui vous courent après, jusqu'à arriver à une grande porte. Attention, voici la fin du niveau, la porte s'ouvre et énormément de Floods vous attaquent (vraiment beaucoup).Sinon vous pouvez courir de suite au pied du rayon bleu et le niveau sera fini.

Niveau 8 : Deux trahisons.

Après une cinématique de conflits avec l'index, vous devez vous battre contre les sentinelles. Je vous conseille de garder le pistolet plasma, le plus facile, et de charger le pistolet à fond et de bien le viser, en un coup les sentinelles mourront. Allez ensuite à la porte en face pour activer le tableau digital et une horde de Covenant débarque ainsi que des sentinelles, abattez tout le monde. Allez ensuite à la prochaine porte, puis encore une autre, vous arriverez dehors, (un endroit que vous connaissez du niveau 5), plusieurs Covenants vous attendent, cette fois-ci, montez tout en haut de la tour, il s'y trouve un fusil de sniper qui vous sera très utile pour la suite ainsi qu'une médecine et un pistolet. Il y a encore quelques Covenants un peu plus bas. Pour vous retrouver en bas, vous avez le choix : soit vous passez par la gauche (vous sautez sur les parois du mur qui vous feront glisser jusqu'à l'étage en dessous sans trop rencontrer d'ennemis), soit vous passez normalement par la droite, avec quelques Elites par-ci et par-là, rien de bien méchant. Arrivez au premier étage, se trouvent un bazooka avec des médecines. Tout en bas, des Covenants assez féroces vous attaqueront avec un char covenant, puis plus loin avec plusieurs Elites. Tuez tout le monde et emparez-vous du Banshee. Attention à l'Elite de gauche(un doré) il est très puissant: tuez-le d'abord.

Une fois à l'intérieur du banshee, montez là où le point de navigation vous indique. Des ennemis sortent par la porte, attention à ne pas laisser tomber le vaisseau, vous en aurez encore besoin. Vous arrivez dans des couloirs(qui vous seront familiers) et débarquerez dans une pièce a priori vide. Placez- vous un petit instant dans le laser au milieu de la pièce, votre bouclier éclate et des sentinelles vous attaquent dès que vous n'avez plus de bouclier. Allez dans un coin tranquille pour que la jauge de vie de votre bouclier remonte et retournez tuer ces sentinelles. Ressortez ensuite pour récupérer votre Banshee. Un nouveau point de navigation est apparu : suivez-le, il se trouve juste un peu plus bas. Des Covenants sortent de la porte, tuez-les et entez dans cette porte. Vous arrivez dans une pièce avec une troupe

Covenante, descendez ensuite par la petite pente à l'opposé de la pièce. Vous débarquez dans un couloir qui semble vide mais après quelques pas, quelques ennemis arrivent. Plus loin des Floods sont en plein conflit avec les Covenants, laissez les faire ou allez dans la mêlée, mais massacrez tout le monde. (Point de contrôle)

Sortez ensuite de cette pièce pour arriver sur un pont avec plusieurs Covenants, de votre côté et sur le pont de gauche se trouvent des Floods qui peuvent sauter sur votre pont. Allez dans la porte d'en face pour arriver dans une pièce avec au centre une petite tour. Cette pièce n'est remplie que de Floods. Après cette pièce, les Floods et les Covenants sont encore en conflit. Après avoir tué le petit groupe devant vous, un Flood débarque avec un bazooka, tuez-le vite. Plus loin vous arrivez encore dans une pièce avec des Floods qui vous accueillent. Continuez encore votre route pour arriver sur un autre pont. Un Banshee est en train de survoler le pont et quelques Floods le regardent. Attention plus loin deux Floods vous attendent avec un bazooka. Vous arrivez dans une pièce qui a l'air a priori tranquille mais un peu après, une explosion surgit et beaucoup de Floods vous attaquent. Vous repassez encore par une petite pente pour arriver à un ascenseur qui vous descend (point de contrôle). Le problème c'est que cet ascenseur est rempli de petit Floods. Vous entrez dans une pièce, où plus loin deux Floods vous sautent dessus, et quelques autres arrivent aussi.

Vous revoyez enfin le sol, les Covenants sont toujours là pour vous, ils vous attendent en force avec un char, deux tourelles un Ghost et un Banshee. Dans le creux du milieu se trouvent deux entrées avec de la médecine et des armes. Une fois tous ces ennemis tués, allez vers le char, descendez et vous vous retrouverez bientôt face à une jeep avec des munitions. Faites le plein, prenez la jeep (ou laissez-la, comme vous voulez) et des Covenants vous attaquent par le haut. Montez et tuez-les, puis continuez vous arriverez devant un barrage Covenant à gauche et deux Hunters à droite. A l'intérieur du bâtiment se trouve une médecine, attention, un char et un Banshee vous attendent par la gauche. Prenez ensuite un des deux Banshee, puis montez en haut du bâtiment. Plusieurs ennemis vous attendent dont un Elite doré et deux Banshee. Allez ensuite au point de navigation pour détruire le générateur à impulsion n°2. Vous arrivez dans une pièce où Floods et sentinelles se mènent la guerre, détruisez-les tous et détruisez le générateur. Attention quand le générateur est détruit, des Floods débarquent de partout, attention le mieux est d'avoir le bazooka pour ceux qui arrivent par la porte d'entrée. Regagnez votre Banshee (point de contrôle).

Vous devez maintenant vous diriger vers la grande descente. Un conflit Covenants-Floods est en train de se faire. Attention les Floods ont des bazookas. Avancez ensuite dans le tunnel et ouvrez la porte avec le tableau digital à gauche de la porte. La porte explose et se bloque, mais vous pouvez quand même passer. Vous arrivez dans une immense pièce avec un pont à droite. Allez sur le pont, vers le milieu du pont, des troupes de Floods vous attaquent de tous les côtés. Attention, un Flood possède un bazooka. Allez ensuite ouvrir la porte grâce au tableau digital, puis longez le tunnel. Vous arrivez encore devant une porte ouvrez-la. Vous arriverez dans une montée et plus loin, un conflit Covenants-Floods assez important se porte. A droite, des Floods vous attaquent. Allez détruire les survivants du conflit. En haut de la tour se trouvent des bazookas et plusieurs Ghosts, prenez-en un et descendez, vous arrivez devant une nacelle de survie échouée avec beaucoup de munitions. Juste à côté se trouvent aussi des Floods et des Covenants, tuez-les et poursuivez votre chemin. Attention deux Floods avec des bazookas vous attendent. Il y a une petite butte et vous arrivez dans le plus grand conflit du jeu (en mode légendaire c'est un endroit extrêmement difficile). Une fois ce massacre terminé, prenez un des deux Banshee au fond et allez au point de navigation. Une fois en haut, des sentinelles vous attaquent, entrez et vous arrivez au dernier générateur. Des sentinelles plus perfectionnées vous attendent, celles-ci ont un bouclier, c'est juste un peu plus long de les tuer. Détruisez le dernier générateur et ce niveau est fini.

Niveau 9 : Keyes

Vous débarquez dans un vaisseau Covenant, allez tout droit, passez la porte et vous verrez un Grunt poursuivit par un Flood. A gauche se trouve une porte qui renferme trois grenades plasma et un camouflage optique. Allez à la poursuite de ces deux ennemis et détruisez tous vos opposants. Vous arrivez devant une porte, derrière se trouve un trou immense infranchissable, vous devez sauter dans ce trou. (Cinématique) vous reprenez la partie dans l'eau, sortez en allant tout droit et éliminez tous les ennemis qui se battent déjà entre eux. Dirigez-vous ensuite dans le canyon vers la droite, détruisez encore tous vos opposants et continuez tout droit, vous êtes encore dans un canyon entre deux falaises et plusieurs Floods tombent du ciel. A la fin de ce canyon se trouvent une médecine et un fusil de sniper. Vous arrivez devant un plan d'eau où des Hunters se font tuer par des Floods, sautez dans l'eau et tuez tout le monde. Après un rapide tour dans un autre canyon, vous arrivez devant des Covenants (point de contrôle), une tourelle est placée en plein milieu. Plusieurs Floods arrivent, dégommez tout le monde puis dirigez-vous dans la direction des Floods où

encore quelques-uns vous attendent. Vous arrivez devant un canyon, sautez et continuez pour arriver dans une zone de conflit. Quelques Covenants et Floods se battent en bas et trois Floods se battent sur une corniche en hauteur. Continuez votre chemin après avoir exécuté tout le monde, et vous arrivez devant un rocher entouré d'une colonne de lumière bleue émise par un vaisseau Covenant. A droite de ce rocher se trouve un bouclier. Passez ensuite par la gauche, beaucoup de Floods vont vous attaquer, dirigez-vous vers la colonne bleue au sommet du rocher. (point de contrôle).

Vous êtes téléporté à l'intérieur du vaisseau Covenant, dirigez-vous vers la porte à gauche, prolongez votre course jusqu'à être arrivé en haut d'un hangar. En bas se trouvent plusieurs Floods éliminez-les, dirigez-vous ensuite vers la porte d'en face, puis prenez à gauche quelques Floods vous attaquent par le haut , en arrivant en bas, plusieurs Floods vous attaquent par la droite en émeutes. A gauche de la porte où débarquent tous les Floods, se trouve un bouclier. Allez ensuite en face de la porte d'où vous arrivez. Des Floods vous attaquent, allez ensuite dans le trou au milieu de la pièce, deux Floods vous attendent, plus loin vous arrivez devant pas mal de Covenants, attention il y a beaucoup d'Elites et quelques Floods. En arrivant, à la sortie de ces deux couloirs, des Floods vous attaquent par le haut et par l'arrière (à ce moment les pompes et quelques grenades sont fortement conseillées).

Plus loin, vous arrivez enfin au point de navigation prévu, au centre de cet hangar immense se trouvent trois Elites et une tourelle, éliminez-les et plusieurs Floods vous attaqueront, allez ensuite à la porte au fond à droite. Des Covenants sont en train de fuir des Floods, tout le long de ce couloir se trouvent des Floods et à la fin à droite une médecine. Vous arrivez au dernier étage, éliminez tout ceux qui se trouvent à cet étage, allez dans la porte à droite puis encore à droite. Des Floods et des Covenants vous attaquent en grande quantité attention. Passez par la gauche, après la porte à droite se trouve une médecine. Allez au milieu de cette pièce et montez sur la plate-forme centrale (cinématique) (point de contrôle).

Enormément de Floods vous attaquent en premier temps, et de puissants Covenants vous attendent à la porte de droite attention. Sortez ensuite par cette porte, passez ensuite par le chemin de droite, il y a une médecine le long du chemin vers la droite. Vous arrivez dans un compartiment où un Covenant se fait tuer par deux Floods, continuez votre route. Vous arrivez alors dans un conflit Floods- Covenants. Attention de puissants Covenants vous attendent. (Pour les presser vous pouvez de suite sauter sur le Banshee et finir le niveau) Allez tout droit, puis prenez la porte à gauche où une petite troupe de Covenants vous attend derrière des boucliers de lumière. Arrivez au second étage, allez tout droit, jusqu'à prendre la porte à droite, descendez en suivant le point de navigation, en arrivant en bas, des Covenants vous attaquent, tuez-les et montez dans le Banshee et ce niveau sera terminé.

Niveau 10 : La Panse

Vous arrivez dans la ruine de votre vaisseau, pour commencer, dirigez-vous vers la gauche et allez tout le temps tout droit, il n'y a rien de difficile pour le moment. Arrivé dans le tunnel, prenez à gauche et descendez, des Floods et des sentinelles se battent. Continuez et vous arrivez devant une impasse, deux secondes plus tard des Floods explosent la porte de gauche et débarquent en masse. Passez par cette porte, vous arrivez ensuite dans un couloir où des Floods vous attendent à gauche et d'autres qui se battent dans la salle d'en face, endroit assez dur à cause de quelques Covenants qui débarquent par la gauche de la salle. Allez ensuite dans cette porte et dirigez-vous vers la gauche. Vous arrivez à la passerelle, mettez-vous devant le tableau digital au fond de la pièce (cinématique) (point de contrôle).

Des sentinelles vous attaquent dès que la cinématique prend fin. Faites ensuite demi-tour et allez au fond du couloir, une porte vient de s'ouvrir, en ressortant de cette pièce, des Floods et des Covenants puissants se battent attention. Allez ensuite à la porte d'en face et continuez votre route. En sortant, des sentinelles se battent contre de petits Floods, passez sous la porte et vous arriverez devant une salle. Entrez et de nombreux Floods et sentinelles vous attaquent par tous les côtés. Tuez tout le monde et montez à droite de la pièce, allez ensuite à l'intérieur de la cabine puis prenez à gauche, des Floods par hordes, vous attaquent, allez ensuite tout au bout du couloir jusqu' à être arrivé dans une petite impasse, un bouclier vous attend, revenez un peu en arrière et prenez à droite. Vous arrivez dans un tunnel où au fond vous aurez trois possibilités de passages, à droite se trouve une médecine, à gauche une bonne réserve de grenades Covenants et au centre, le conflit Covenants-Floods-Sentinelles se porte bien, attention cet endroit est difficile. Tous ces ennemis tués, allez à droite, deux portes avec au sol une écriture "ENGINEERING"- et une autre "ARMORY". Je vous conseille de passer par l'armurerie d'abord, celle-ci étant vide pour le moment vous n'aurez aucun mal à faire le plein. Allez ensuite dans l'autre porte où vous débarquerez dans les pièces des machines. Des Floods vous attaquent de

partout ainsi que des sentinelles. Passez par la droite, et arrivez au troisième étage, activez les deux panneaux digitaux et montez sur les grosses ferrailles qui bougent. Regardez les bornes et plus bas se trouve le noyau, prenez le bazooka ou les grenades et tirez dedans quand les clapets seront ouverts. Faites la même manipulation pour les quatre bouches de ventilation. Une fois les quatre ventilateurs détruis, prenez la porte en face des premiers réacteurs, un et deux, suivez le chemin jusqu'à être arrivé à un ascenseur rempli de Covenants.

Arrivé à l'ascenseur, vous montez jusqu'au hangar de jeeps, prenez la première venue et fuyez, ne faites pas attention à tous ces ennemis, débrouillez-vous de rester sur votre jeep et d'aller le plus vite possible. Vous arrivez au point de navigation et vous apprenez que vous devez poursuivre encore votre route, alors continuez aussi bien que ce que vous faisiez précédemment jusqu'au prochain point de navigation(point de contrôle). Quand il vous reste à peu près 500 mètres, un énorme trou se crée, vous devez vous jeter dedans avec la jeep et tentez de bien atterrir pour ne pas mourir, mais il faut aussi réussir à avoir de la vitesse pour sortir et sauter un autre trou là aussi. Une fois arrivé à un barrage, partez de votre jeep et courez jusqu'au vaisseau au fond et ce JEU est fini.

MUNITIONS AU MAXIMUM

En mode multijoueur, lorsqu'il ne vous reste plus de munitions ou plus qu'une barre de vie, demandez à votre coéquipier de vous donner un coup de crosse dans le dos. Attendez de revenir à la vie pour avoir avotre jauge au maximum et 3 chargeurs pour le fusil d'assault ainsi qu'un fusil à plasma avec munitions au maximum. Un code très pratique surtout en mode légendaire.

TUER LES ÉLITES ROUGES ET BLEUES EN LÉGENDAIRE FACILEMENT

Vous devez sûrement avoir beaucoup de mal à tuer les élites en mode légendaire non ? Voici une petite technique qui vous permettra de vous en débarrasser très facilement... Prenez un pistolet humain ET un pistolet covenant (ceux que portent les grunts le plus souvent). Quand vous rencontrez un élite, charger le pistolet à plasma et tirez, ça détruira automatiquement le bouclier de l'élite (en visant bien). Dans un deuxième temps, changer avec le pistolet humain et tirez juste au dessus de la bouche, trois balles devraient suffire à tuer l'élite...

Halo 2

© Microsoft / Bungie 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE MAP MULTIJOUEUR

Pour débloquer la map Fondation, vous devez terminer le jeu en mode solo sous n'importe quel niveau de difficulté. Vous pouvez aussi vous connecter au Xbox Live et télécharger la mise à jour pour obtenir cette map. Elle apparaîtra si vous allez dans le menu du jeu, puis dans options et dans la liste des maps.

DVD BONUS

Lancez le DVD Bonus de l'édition collector et restez un certain temps sur l'écran titre. Un Marine viendra alors vous menacer parce que vous n'êtes pas en train de jouer. Il peut vous insulter de trois manières différentes. De plus, vous pouvez faire apparaître le menu Galerie en maintenant la touche Gauche.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1

Vous commencez comme dans Halo 1 par une séance de remise en forme. Bougez la tête pour regarder les points rouges puis allez dans le rechargeur de bouclier. Après ce test un homme viendra vous chercher, partez avec lui dans l'ascenseur puis dans le vaisseau. (Ça ressemble à Half-life tout ça.) Une fois que le vaisseau s'est arrêté, allez voir vos collègues. (Cinématique) après la cinématique, vous devrez aller chercher une arme, descendez les escaliers à gauche et prenez les armes sur le support vertical. Allez ensuite avec vos camarades pour défendre l'entrée. Des covenants vont débarquer, vous devrez les anéantir et ensuite, passer dans le couloir de droite puis encore à droite pour prendre les escaliers. En haut, prenez la porte et vous verrez à votre gauche des hommes en train de se faire tirer dessus. Sautez et allez les aider puis dirigez-vous au fond à gauche. Montez les escaliers et vous arriverez dans la pièce où les vaisseaux arrivent. Tuez tous les covenants qui débarquent.

Descendez les marches et traversez le couloir. Vous allez arriver dans une zone occupée par les covenants, planquez-vous derrière le bouclier et anéantissez-les tous. Prenez ensuite au fond à gauche, continuez jusqu'à ce que vous trouviez des collègues, et allez les aider à tuer les covenants.

Une fois que vous serez hors du vaisseau, dirigez-vous à droite et tuez l'élite en jet pack puis prenez la porte à droite. Vous allez être accueilli par de nouveaux monstres puis par des covenants par le monte-charge. Allez ensuite sur le monte-charge pour descendre au niveau inférieur. Tuez tous les élites qui se trouvent dehors et prenez à gauche.

Retournez dehors et pulvérisez tout le monde pour ensuite placer la bombe dans l'armurerie et vous envoler avec.

Niveau 2

Vous débarquez dans une ville remplie de covenants, avancez dans la porte et commencez à tuer tous les covenants à

gauche. Une fois que tous les covenants du bas sont morts, montez les escaliers au fond à gauche. En haut, placez-vous sur le balcon et vous serez attaqué par tous les flans par des petits groupes de covenants. Placez-vous un peu à droite et des covenants volants vous attaqueront puis descendez et allez vers la gauche. Des covenants vous attendent encore, puis vous entendrez une voix. Un vaisseau covenants arrive sur vous et va larguer plusieurs ennemis puis un peu après deux hunters. Ils n'ont pas changé du « un », mais ils sont beaucoup plus résistants, pensez à viser la partie orange des Hunters. Prenez le passage que ces grosses bêtes ont fait et tuez tous les covenants qui vont débarquer. Passez ensuite par le petit couloir de gauche. Tuez tous les covenants et trouvez l'hôtel Zanzibar. Entrez et au fond du couloir, un groupe vous attaquera puis dehors, un vaisseau covenants vous larguera de la compagnie. Une fois que la voie sera dégagée, une jeep viendra en renfort.

Montez et dirigez-vous tout droit, un camp covenants vous attend. Passez ensuite par la droite et détruisez tous les camps de covenants jusqu'à être face à leur vaisseau. Allez dans le bunker et au sommet se trouve un lance rocket, prenez-le et balancez-lui quelques rockets pour lui faire peur. Allez ensuite dans la base au fond puis à droite.

Une fois engagé dans le tunnel, poursuivez votre route et vos tirs jusqu'à être devant des lumières vertes et rouges. Prenez à droite puis continuez un long moment, vous apercevrez au loin un char qui vous tire par le bout du nez dans une petite embuscade avec deux chars et quelques Ghosts. Commencez par détruire les chars puis piquez un Ghost à un covenant. Continuez votre route, il y aura une embuscade similaire, partez vers la gauche et vous sortirez de ce tunnel puis vous recevrez du renfort assez plaisant.

Vous voilà avec un char sous la main, montez à bord et explosez tous les Ghosts qui se placent sur votre route jusqu'à ce que vous soyez face à une grande structure à la fin du pont. Des Banshees vont vous attaquer ainsi que des chars et des Ghosts. Une fois que vous aurez explosé tout ce petit monde, descendez. Plus loin vous devrez malheureusement laisser votre char mais vous pourrez prendre la jeep qui est venue en renfort. Passez la porte et tuez tous les covenants qui vous assomment de tirs puis prenez à droite, puis à gauche. Montez les tuyaux pour arriver à la surface.

Tuez le sniper qui se trouve un peu plus bas et défoncez tous les covenants qui se trouvent en bas. Tuez les Ghosts qui arrivent par la droite et prenez le passage qui se trouve dans le mur. Détruisez le char ainsi que les Ghosts et passez dans le tunnel. Vous allez ressortir dans un camp de covenants, tuez-les tous (et oui, on ne les attrape plus on les dégomme.) un vaisseau covenant viendra en secours puis un vaisseau allié viendra vous apporter du renfort. Montez dans l'immeuble et vous découvrirez la grosse bébête qui vous attend dehors.

Cette chose va vous passer au-dessus de la tête, montez les escaliers et vous allez être sur des passerelles un peu plus loin. Prenez un lance rocket et une mitraillette. Allez à la dernière passerelle et la bête ira s'arrêter quelques instants sur le quai. Défoncez les covenants sur le pont à coups de rocket et montez à bord. Descendez et tuez tous les covenants pour ensuite détruire ce vaisseau.

Niveau 3

Vous êtes à présent dans le corps d'un élite, suivez vos camardes, ils vous amèneront devant une porte. Traversez les couloirs jusqu'à être face à des ennemis. Tuez-les tous et allez au fond dans la descente. Tuez tous les covenants qui se trouvent plus loin et prenez l'ascenseur. Dirigez-vous au fond et ouvrez les portes du hangar avec le bouton de gauche. Un vaisseau allié va venir vous aider et une porte à l'autre bout du hangar s'ouvrira. Descendez et tuez tous les covenants. Prenez les escaliers et allez à droite puis descendez et continuez jusqu'à être en compagnie de Banshee.

Prenez-en un et suivez le vaisseau puis défoncez tous les ennemis qui arrivent, vous aurez également pendant la tuerie une petite partie de didacticiel. Apres avoir fait votre carton, vous devrez vous poser et tuer tous les covenants qui se trouvent devant la porte. Avancez et vous allez arriver dans une pièce avec des covenants en train de se faire tuer en dessous de vos pieds. Continuez et un hologramme vous parlera un peu plus loin. Des floods vont vous attaquer après ces paroles. Une fois que vous les aurez tués, prenez la porte qui vient de s'ouvrir et allez dans l'ascenseur. Vous allez descendre lentement mais attention des robots vont venir vous tenir compagnie. Une fois en bas, des floods vont vous attaquer, entrez ensuite dans la pièce et prenez à gauche. Vous allez arriver dans une grande pièce, en bas vous serez attaqué pendant un long moment par des floods, des covenants, tout quoi. Après ce long combat, une porte s'ouvre, allez-y et la porte suivante vous amènera dehors. Un vaisseau viendra vous apporter du renfort. Dirigez-vous vers la droite puis montez, tuez tout le monde et prenez la première porte. Vous allez arriver dans une salle en conflit, faites le

ménage. Grimpez ensuite au sommet de la tour centrale et activez l'ascenseur.

Tuez tous les ennemis à la surface et une fois que les points apparaissent, détruisez les colonnes (à coup de sabre, ça va vite). La plate-forme va commencer à descendre, reprenez l'ascenseur et tuez tous les ennemis se trouvant en bas. Prenez l'ascenseur du bas puis descendez. Une fois arrivé dans la salle avec le grand rayon jaune, prenez à gauche et allez prendre votre banshee. Une fois que vous avez votre banshee, dirigez-vous vers la gauche et posez-vous.

Une fois dans la pièce, prenez la porte puis allez à droite. Montez tous les étages et en haut, vous serez encore au milieu d'un conflit, faites le ménage. Prenez au fond à gauche, vous serez face à heretic. Il va vous lancer trois hologrammes contre vous, tuez-les.

Niveau 4

Vous débarquez dans une colline, commencez la mission en montant par la gauche et exterminez tous les covenants qui sont présents et qui arriveront. Vous allez avoir des renforts puis vous devrez partir par la droite. Plus loin vous arriverez devant une grande tour et un pont coupé. Montez dans la tour et activez le pont puis traversez et détruisez le char. Passez ensuite par l'intérieur du bâtiment et continuez votre progression.

Vous allez débarquer dans un camp covenant, tuez-les tous et prenez au fond à droite. Avancez pendant un long moment en tuant tous les covenants que vous croiserez. Vous allez arriver dans une vallée, montez le plus haut possible et prenez le passage avec un renfoncement vers la gauche. Vous allez arriver devant la base covenant. Prenez des armes et entrez, vous allez être face à des nouveaux démons. Tuez-les et vous verrez une cinématique. Sortez par le haut de la pièce et tuez tous les covenants. Vous allez arriver dans un intérieur avec une petite chapelle au centre, exterminez tous les covenants et partez par l'autre porte similaire à celle par laquelle vous êtes entré. Une fois dehors, exterminez tous les covenants et peu de temps après, un vaisseau covenant va lâcher deux hunters. Un vaisseau allié va venir vous apporter de l'aide puis une nacelle covenant arrivera sur vous. Tuez les covenants et activez la nacelle à l'autre bout de l'appareil. Vous allez rencontrer une autre nacelle, abordez-la et tuez tous les habitants puis remontez dans votre nacelle. Une fois à l'intérieur de la prochaine base, tuez tout le monde et montez tout en haut. Vous devrez à présent redescendre et prendre l'ascenseur. Vous allez faire un petit voyage en ascenseur et vous arriverez dans une pièce vide. Commencez à avancer et un peu plus loin vous trouverez pas mal de grunts et encore plus loin, beaucoup de covenants. Tuez-les tous et faites attention aux hunters en bas. Prenez la porte à gauche qui semble être fermée en bas. Vous allez arriver dans un couloir avec des covenants invisibles, attention à celui qui possède l'épée. Prenez l'ascenseur plus loin et reprenez-vous « un petit voyage ». A votre arrivée, deux élites vous attendent dont un, au sabre puis quelques petits grunts. Vous allez sortir de ces pyramides pour vous faire accueillir dehors par des covenants volants, des élites et des grunts. Un vaisseau allié viendra vous apporter des munitions, armez-vous et partez vers la droite. Exterminez tous les covenants et prenez à gauche. Un vaisseau ennemi viendra déposer des covenants puis vous devrez ensuite prendre la nacelle de gauche. Activez-la et quelques banshees et élites en jets packs viendront vous embêter, défoncez-les avec le lance rocket qui se trouve au-dessus. Une fois sur l'autre base, tuez tous le covenants.

Entrez et défoncez tout ce qui bouge, puis dirigez-vous en haut de la structure. Vous allez entrer dans la salle que garde le prophète. Beaucoup de covenants le protègent, dépêchez-vous de vous rapprocher de lui et de monter sur son vaisseau puis, tapez-le. Cette action le fera tomber et vous devrez lui tirer dessus pour l'achever.

Niveau 5

Commencez par vous diriger vers la droite au fond. Tirez sur les petits hublots qui s'ouvrent pour laisser les sentinelles passer pour les faire exploser, puis activez le piston à gauche. Sautez, vous aurez droit à une belle chute et en bas, recommencez. Une fois en bas, traversez le couloir en tuant les sentinelles et leurs points de sortie dès que vous les voyez ouverts. Allez à l'autre piston puis descendez. Vous êtes à présent accompagné par des covenants, tuez toutes les sentinelles ainsi que leurs abris puis prenez le pont à gauche. Dirigez-vous vers le piston au fond à droite puis descendez. Continuez votre avancée en tuant les sentinelles et les pistons jusqu'à être à un nouveau piston. Descendez et vous aurez un robot assez balèze à tuer. Commencez par détruire ses boucliers et tirez dans le tas mais attention à ses tirs. Descendez, une fois que vous l'aurez tué, et allez désactiver les verrouillages boucliers sur les quatre poteaux. Allez ensuite activer la nouvelle commande au centre qui vient d'apparaître.

La porte va s'ouvrir et vous allez arriver dans la prochaine base. Attention beaucoup de sentinelles et de floods vont vous attaquer ainsi qu'un vaisseau comme vous avez vu précédemment. Après ce carnage, prenez le passage à gauche et anéantissez tous les ennemis que vous verrez. Allez ensuite au fond de cette salle et prenez le piston. En bas, plusieurs floods vous attaqueront, prenez le couloir et prenez à droite. Pas mal de floods vont débarquer, faites attention, certains possèdent des fusils à pompes. Continuez votre tuerie le long des vagues d'attaques jusqu'à être à un nouveau piston. Descendez et en bas, des robots se battront contre les floods, laissez-les s'arranger et prenez la gagne. Détruisez toutes les issues de sentinelles et partez vers la gauche. Prenez le piston encore une fois et descendez. Tuez tous les floods et prenez le pont puis au fond de cette pièce prenez le prochain pont. Allez ensuite à gauche au fond et prenez le piston. Une fois tout en bas, prenez le gros piston au centre et vous vous retrouverez en plein conflit entre floods et robots. Tuez-les tous et allez activer le gros piston au centre.

Vous sortirez et vous devrez tuer tous les floods et prendre à gauche. Vous allez arriver dans une base alliée, défendez votre base.

Tuez les sentinelles qui arrivent et prenez la grande entrée. Vous allez entrer dans une grande salle pleine de robots alors attention, si vous êtes en véhicule au gros robot ne vous placez jamais dessous. Une fois que vous les avez tous tués, prenez au fond à droite et faites très attention au char. Prenez ensuite la porte de droite, vous allez sortir et beaucoup d'ennemis vous attaqueront. Descendez et cette fois, c'est les floods qui vous attaqueront. Prenez la porte et vous arriverez dehors avec encore des robots au loin qui se tirent dessus. Plus loin, vous allez arriver dans une grosse bataille et vous serez bien entendu au milieu. Défoncez tout ! Prenez la grande grotte et vous ressortirez encore dans une guerre de machines. Prenez le scorpion et explosez tout le monde puis dirigez-vous vers la gauche. Prenez la petite entrée dans le trou à gauche puis tuez tous les ennemis présents dans la pièce. Partez ensuite par la gauche, vous ressortirez derrière un gros robot. Tuez-les tous et allez tout droit puis à droite. Vous allez revenir un peu plus loin dans une pièce que vous avez déjà vu peu de temps avant, tuez tout le monde et prenez vers la droite. Vous allez ressortir dans la neige, armez-vous et allez à gauche. Tuez les quelques floods qui passent et prenez le scorpion. Dirigez-vous vers le tunnel à gauche puis avancez jusqu'à être avec du renfort. Détruisez toutes les machines qui vous arrivent dessus et prenez à gauche. Entrez dans le bâtiment puis montez.

Vous allez vous retrouver sur une nacelle qui pendant son trajet, sera submergée de floods. Tuez-les tous (l'épée s'avère utile à cet endroit), vous allez arriver dans une structure et vous pourrez descendre.

Eh oui, vous voilà dans la bibliothèque (pour ceux qui ont joué au « un » ça doit vous rappeler pas mal de boucherie), allez au fond à droite puis prenez la porte de gauche.

Niveau 6

Vous reprenez la partie face à deux ennemis, tuez-les et tuez également toutes les vagues d'ennemis qui vont arriver. Allez ensuite à la porte et connectez cortana à une borne. Une fois dehors, défoncez tout le monde mais ne foncez pas dans le tas ils sont assez nombreux. Faites attention à celui tout au fond avec son lance rocket. Cortana va vous ouvrir une issue, sautez et défoncez tous les covenants en bas. Cortana vous a ouvert une porte un peu plus loin, entrez et traversez la pièce. Vous allez arriver plus loin dans une pièce avec au centre en bas un tunnel, sautez, et une fois tout en bas, prenez les petites nacelles avec des auréoles violettes. Il y a deux étages, récupérez tous les marines et une fois que vous les possédez toutes, remontez tous les tunnels. Une fois au bout de cette ascension, prenez la porte à gauche et traversez tous les couloirs jusqu'à être face à deux hunters. Après cette porte, vous serez en plein air et vous serez attaqué par les deux flancs. Faites le ménage puis dirigez-vous en face et prenez la porte. Descendez et prenez l'ascenseur. Contournez la structure et défoncez tout ce qui se trouve devant vous. Allez en face et prenez le nouvel ascenseur. Avancez jusqu'à être de nouveau dans un conflit. Passez ensuite dans la porte d'en face, vous allez arriver dans un autre ascenseur. Au bout, contournez la structure et vous allez arriver plus loin devant une montée. En haut, trois brutes vous attendent avec des lance-grenades. Une fois dehors, dirigez-vous en face en faisant attention aux élites invisibles qui possèdent des sabres. Une fois dedans, vous allez arriver dans une pièce avec au centre un tunnel. Prenez la porte d'où les brutes sont sorties, puis continuez le carnage, attention au deux hunters au fond. Plus loin vous arriverez dans une pièce avec un gros conflit, prenez la porte en face et allez au bout du couloir.

Niveau 7

Vous reprenez la partie avec l'élite, commencez par partir vers la gauche, vous n'allez pas tarder à rencontrer vos ennemis. Tuez-les et une fois que vous aurez libéré votre ami, entrez. Dedans vous serez avec quelques alliés et vous devrez tuer toutes les brutes. Prenez par la droite puis montez pour continuer le massacre. Prenez ensuite la porte de droite puis exterminez les brutes en bas. Allez dans la prochaine salle puis sautez en bas. Récupérez, le long des étages, les prisonniers sur les portes latérales puis une fois en bas, prenez la porte. Vous allez arriver devant des brutes assez bien armées, tuez-les et rejoignez l'air pur dehors.

Tuez l'accueil puis allez prendre les ghosts en bas à gauche. Partez et vous allez rencontrer beaucoup d'ennemis, puis prenez à droite. Vous aurez encore à faire à des brutes, prenez encore à droite. Vous allez arriver dans un cours d'eau avec pas mal d'ennemis sur le passage, exterminez-les tous puis, une fois en bas descendez la cascade.

Détruisez toutes traces de brutes puis montez et prenez la porte à gauche. Vous allez arriver dans une salle remplie d'armes, faites votre choix en pensant bien que toutes ces armes ne vous prédisent pas quelque chose de facile. Ressortez et vous serez envahi par des chars covenants. Prenez ensuite la grotte à gauche et la porte au bout.

Niveau 8

Vous allez reprendre la partie avec le chef commander, commencez tout droit puis détruisez tout ce qui vous entoure. Commencez par monter la pente et allez à droite puis prenez la porte. A l'intérieur, tuez tous les brutes et entrez dans le couloir sombre, puis sautez dans l'ascenseur. Une fois en haut, lampe obligatoire, on ne voit rien, prenez la porte puis l'ascenseur. Tuez tous les ennemis et faites attention à la deuxième vague de covenants volants. Prenez l'autre ascenseur et prenez la porte qui vous attend.

Traversez le couloir puis au bout prenez à gauche, descendez en bas à droite puis tuez tous les ennemis. Vous allez arriver plus loin sur un ascenseur.

Montez, puis tuez tous les ennemis et dirigez-vous vers la porte à gauche. Vous allez arriver plus loin dans une salle avec au fond, Cortana qui vous attend.

Niveau 9

Vous allez reprendre le jeu avec l'élite, prenez l'apparition puis dirigez-vous vers la droite, tuez tous les brutes jusqu'à être face à une porte vers la gauche. Entrez et vous serez alors accompagné par des alliés tels que des hunters. Laissez entrer les hunters dans la prochaine salle puis entrez à votre tour et défoncez les brutes. Continuez votre progression avec vos alliés jusqu'à être sur un pont, attention il y a pas mal de bestioles dont un gros vaisseau qui va venir vous embêter par la gauche. Après le pont, vous allez entrer dans une prison, infestée de brutes. Tuez-les tous puis libérez vos amis en tirant sur les petits boucliers en bas. Prenez la porte puis vous allez arriver devant le scarb.

Prenez un banshee puis escortez le scarab. Apres avoir escorté le scarab, il vous défoncera une porte avec son laser. Allez-y en banshee, et une fois dans la première salle, le carnage s'annonce, une dizaine de brutes arrivent rien que pour vous. Une fois que vous les aurez tués, vous devrez prendre le passage à droite.

Vous allez arriver devant tartarus, le boss final, balancez-lui toutes les munitions que vous avez avec toutes les armes. (Je vous déconseille le sabre, c'est trop près). Après la fin du combat ce jeu sera terminé.

Vous pouvez à présent vous acharner sur le mode légendaire et sur le Xbox live.

BATTRE TARTARUS FACILEMENT

Lorsque vous arrivez à la fin du jeu et que vous êtes dans la salle où se trouve Tartarus, vous verrez qu'un peu partout autour de vous il y a des petits murs. L'astuce consiste à se placer sur un de ces murets et de vider vos armes sur l'ennemi. Ainsi placé en hauteur, il ne saura pas vous atteindre avec sa crosse ce qui vous assure une victoire rapide et facile...

Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STADE DE QUEERDDITCH

Pour obtenir le stade de Queerdditch, il vous faut gagner la coupe du monde une fois avec n'importe quelle équipe.

LE BALAI FIREBOLT

Pour débloquer le balai Firebolt, récoltez 50 cartes.

L'ÉCLAIR DE FEU

Pour débloquer l'éclair de feu, vous devez récolter 80 cartes.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Introduction

Tout commence quand Hagrid, vous amène chez votre Tante et Oncle, étant encore un jeune enfant. Vous serez convoqué dans une école de sorcellerie qui se prénomme Poudlard. Pour y effectuer vos études.

Tout d'abord, vous serez sur le Chemin de Traverse en compagnie de Hagrid. Vous ferez la connaissance du Professeur Quirell Professeur des Défenses contre les forces du mal. Et votre première mission est de choisir votre baguette au magasin de Ollivander, pour cela une fois dans le magasin. Vous verrez 3 vitrines et essayez les 3 baguettes, vous verrez le comportement de celle-ci et laquelle s'adapte le mieux à votre personnalité. Une fois la baguette choisie, il vous fera un petit rappel de ses ventes de baguettes (hors celle que vous venez de prendre et celle qui vous a servi à vous faire la cicatrice que vous portez. Il vous demandera d'aller récupérer un livre qui contient un sort. Pour cela collez-vous contre le mur de gauche et avancez à petits pas, récupérez les Dragées de Bertie Crochue qui pourront vous servir à la boutique de Fred et Georges une fois récupérées. En face de vous se trouvent des caisses, sautez dessus et récupérez les dragées, ensuite faîtes attention vous aurez des cordes avec des poids qui se balancent, attendez le bon moment pour franchir successivement les 2 passerelles. Ensuite prenez sur votre gauche et longez la corniche, puis continuez tout au bout pour atteindre le livre qui se trouve sur votre droite. Une fois atteint vous aurez un nouveau sortilège qui s'appelle Flipendo.

Une fois le sort appris, vous vous retrouverez dans une pièce, cassez les chaudrons et récupérez les dragées cela libèrera un interrupteur puis lancez un Flipendo dessus qui actionnera un passage. Rampez par le petit trou qui se trouve sur votre droite, arrivé au bout, vous aurez un coffre, ouvrez-le et prenez la carte de Felix Labeille. Ensuite revenez sur vos pas et ouvrez la porte qui se trouve sur votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur les boucliers dans l'ordre, celui du haut, celui du milieu et celui du bas, le Folio Bruti sera à vous. Vous devrez lancer un Flipendo contre les Korrigans et les attraper pour les mettre dans leur caisse. Ensuite suivez Ollivander sur la porte de votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur la structure qui tourne sur le bouclier pour que la structure monte et vous ouvre une porte. Vous obtiendrez un nouveau livre. Ensuite concentrez votre Flipendo sur le bouclier et une fois la puissance atteinte, jetez-le, cela déclenchera le mécanisme comme ça l'a fait auparavant et ensuite une porte se débloquera. Ollivander vous remettra la carte de Godric Gyffondor.
Et vous retrouverez Hagrid qui vous offrira une chouette qui se nomme Hedwige.

1er Jour

Vous irez prendre le Poudlard Express, une fois arrivé, vous passerez par le choix du Chapeau Magique et vous irez dans la maison de Gryffondor. Suivez Percy donc montez le grand escalier qui se trouve devant vous et allez sur votre droite. Ouvrez la porte et continuez à suivre Percy pour atteindre la salle commune de Gryffondor. Vous ferez la rencontre de Peeves un esprit frappeur. Une fois arrivé au 7e étage et la porte passée, prenez sur votre gauche et votre droite pour atteindre le portrait de la grosse dame. Une fois dans la salle commune, vous devrez aller voir Fred et Georges pour cela prenez la porte sur votre gauche. Faîtes attention Percy s'y trouve à l'intérieur, une fois le portrait atteint, dîtes le Mot de passe pour continuer. Une fois de l'autre côté Fred et Georges vous expliqueront ce qu'ils

vendent comme articles qui peuvent être sympa. Plongez la main dans le coffre qui se trouve devant vous pour voir ce que vous aurez. Une fois vos achats effectués, revenez dans la salle commune de Gryffondor. Votre journée est terminée.

2e Jour

Vous devrez vous rendre au cours de Potion de Rogue pour cela, suivez Ron. Retournez au grand escalier et descendez dans le hall d'entrée, une fois la porte passée, vous verrez le Professeur McGonagall qui vous présente la coupe des 4 maisons qui a pour but d'élire la meilleure maison. Suivez Ron pour aller au cours de Potion. Vous ferez la connaissance de la bande à Malefoy. Le Professeur Rogue vous donnera des ingrédients à rassembler comme de l'Asphodèle, du Dictame et de l'écorce de Sorbier. Le cours est terminé, Votre prochain cours est celui des Défenses contre les forces du mal avec le Professeur Quirell. Sortez du cachot et retournez au grand escalier. Pour aller au 3e étage. Une fois la porte franchie, prenez sur votre droite et ouvrez la porte où se trouve Hermione. Vous serez alors en compagnie du Professeur Quirell pour votre premier cours ou vous apprendrez le sortilège Lumos. Pour cela récupérez le livre sur votre droite ensuite allez au bout vous verrez des Korrigans, prenez la corniche sur votre gauche faîtes attention des blocs sortent du mur, une fois l'autre rive atteinte. Vous verrez un coffre, récupérez-le avec une Patacitrouille à l'intérieur ensuite lancez un Flipendo sur le Korrigan et jetez-le dans la caisse.

Récupérez le bouclier qui se trouve sur votre droite vous devrez les récupérer tous pour avoir la note maximale. Sautez sur l'autre rive qui vous sépare et passez la porte. Ensuite arrivé dans la salle, allez sur votre droite puis montez sur l'échelle et calibrez le cube sur le trou. Cela produira un mécanisme, descendez. Allez en face de celui-ci et faites la même opération qu'auparavant, un Perchoir sera à votre disposition appelez Hedwige. Ensuite descendez en bas, récupérez une patacitrouille dans un coffre et envoyez un Flipendo sur l'interrupteur, cela baissera le pont pour vous refaire monter. Ensuite vous verrez une succession de coffres, allez-y et récupérez les divers objets qui s'y trouvent. Après avoir obtenu le Miamihibou, donnez-le à Hedwige une échelle descendra, montez-y. Vous retrouvez dans une pièce, battez les 2 Korrigans et mettez-les dans leur cage, ensuite une porte sera ouverte récupérez les sortilèges Lumos. Lancez les sortilèges sur l'ensemble de la pièce pour voir les éventuels trous, sur votre droite se trouve une porte, allez-y, récupérez les Dragées et la patracitrouille ensuite vous aurez un coffre avec la carte de Dymphna Furmage. Revenez au point de départ et allez sur votre droite en faisant un Lumos vous aurez une porte en face de vous, ouvrez-la. Pour battre les fantômes, faites un Lumos. Ensuite ouvrez le coffre et lancez un Flipendo sur l'interrupteur. Cela vous ouvrira la porte sur votre gauche.

Ensuite allez à la porte qui est ouverte et vous voici en compagnie d'une gargouille, faites-lui un Lumos et elle laissera apparaître différentes plates-formes pour atteindre la hauteur qui se trouve sur votre droite, au passage allez à la porte sur votre gauche et récupérez le contenu du coffre et son bouclier. Une fois en haut, récupérez le bouclier et passez par la brèche. Allez sur votre gauche et faites un lumos sur le mur, poussez celui-ci et passez par la brèche sur votre gauche. Vous revoici dans la classe, votre cours est terminé et vous obtiendrez un A+ maintenant, direction le cours de Vol. Allez dans le parc de Poudlard et faites l'exercice du balai, à vrai dire seul vous êtes maître de votre destin, donc faites comme bon vous semble. Vous obtiendrez la meilleure note et ferez gagner des points à la maisons de Gryffondor (Si vous passez dans tous les cercles) . Ca sera au tour de Neville de faire du balai mais ça se passe malheureusement très mal. Malefoy volera le Rapeltout de Neville, vous devrez le poursuivre, collez-le pour que cette course s'arrête. Malefoy vous lancera un défi un duel de sorciers. Hagrid vous invitera à aller prendre un thé dans sa cabane. Suivez Ron pour s'y rendre, vous verrez les nouvelles par le biais de la Gazette du Sorcier et vous demanderez à Hagrid où peut-on trouver les ingrédients pour le cours de potion de Rogue. Il vous proposera d'aller jeter un coup d'oeil dans son jardin. Rentrez dans la maison qui se trouve sur votre gauche, une fois à l'intérieur, allez sur le mur de droite et faites un Lumos vous vous retrouvez dans le jardin.

Suivez le chemin pour arriver à un moment où vous devrez ramper, une fois dans la grotte allez tout droit et rampez encore une nouvelle fois. Vous vous retrouverez confronté à des Elfes, jetez-leur un Flipendo puis prenez-les et jetez-les dans le trou qui se trouve dans le tronc sur votre gauche.
Ca libérera une gargouille, faites un Lumos sur celle-ci. Ensuite suivez le chemin à travers les lumières qui se libèrent. Allez- et allez derrière la cascade vous trouverez une plante, prenez-la et vous devez à nouveau vous battre contre des Elfes, même principe, jetez-le dans le trou. Cela libèrera la 2e Porte à barreaux avec un coffre, vous trouverez une carte Morgane. Ensuite montez sur la plaque jaune qui vous permet de vous déplacer, et en face de vous se trouve un autre coffre, sautez sur l'autre berge, ensuite sautez à nouveau pour l'atteindre et récupérez la carte de Burdock Muldoon.

Ensuite revenez dans la maison et montez à l'étage. Sur votre droite, vous devrez ramper pour avoir une carte de sorciers célèbres qui est Merwyn le Malicieux. Ensuite retournez voir Ron. Votre journée est finie. Vous aurez droit à une cinématique montrant les points des 4 maisons, bien évidemment Gryffondor est en tête. Vous devrez rejoindre Malefoy pour le duel qu'il vous avez lancé, pour cela allez au 4e étage. Une fois à l'intérieur de la pièce allez droit devant, vous aurez une porte. Une fois passée, vous voici confrontez à la bande de Malefoy. Mais ceci est un piège, vous tomberez dans une impasse. Vous devrez aller chercher le livre Alohomora dans la bibliothèque au 2e étage. Pour cela rampez par la petite brèche qui se trouve et vous verrez le livre du sort en face de vous, récupérez-le. Puis revenez sur vos pas pour ouvrir la porte et retournez dans la salle commune de Gryffondor. Suivez Ron et Hermione, vous ferez la rencontre d'un chien à 3 têtes. Vous verrez Rogue qui inspecte les lieux. Retournez à la salle commune de Gryffondor après cette nuit agitée.

3e Jour

Descendez dans la salle commune de Gryffondor, et vous parlerez de la rencontre que vous avez faite hier contre le chien à 3 têtes. Direction le cours d'enchantements au 2e étage. Une fois à l'intérieur prenez la porte sur votre droite et d'après Hermione, le Professeur Flitwick va vous enseigner l'elasticus. Vous devrez aller chercher le livre contenant le sort elasticus. A peine commencé, récupérez sur votre gauche le Folio bruti, ensuite sur votre gauche vous aurez un crabe de feu qui vous jette des boules de feu. Jetez-lui un Flipendo pour le mettre hors d'usage, ensuite prenez sur votre droite et montez les escaliers en colimaçon, une fois en haut vous verrez le livre contenant le sort Elasticus, récupérez-le et équipez-vous en. Ensuite en face de celui-ci se trouve un chemin, allez-y montez le premier mur. Et faites un Elasticus sur l'emplacement réservé au sort cela formera un ressort, montez sur celui-ci et récupérez le bouclier au passage. Mettez le cube devant la brèche et rampez, vous vous retrouvez en la compagnie de Fantômes, fates leur des Lumos pour les tuer. Une fois battus, une trappe se libèrera, faites le sort Elasticus dessus et montez à l'étage supérieur.

Allez sur votre droite, et suivez le chemin, au passage récupérez une chocogrenouille et un fondant du chaudron. Faites un Elasticus sur la dalle et sautez, vous récupérez un bouclier du Défi et une carte de Mungo Bonham. Ensuite revenez sur vos pas et montez les escaliers sur votre droite, faites un elasticus pour atteindre la plate-forme puis un Flipendo pour que celle-ci tourne. Ensuite montez les escaliers et vous verrez une porte qui doit être débloquée avec le sort Alohomora, utilisez le sortilège et franchissez la porte. Une fois dans le couloir sur votre gauche se trouve un interrupteur, jetez un Flipendo mais faites attention, ça vous renverra une boulle de feu, cela laissera apparaître une caisse. Poussez celle-ci sur la gargouille d'en face et faite un Lumos. Cela laissera place à un passage, sur votre gauche se trouve un coffre avec la carte de Derwent Shimpling et un bouclier du défi. Ensuite allez sur votre droite et récupérez l'autre bouclier avec la carte de Mirabella Plunkett. Ensuite prenez la caisse et placez-la sur le socle, ça vous débloquera la porte, ressortez de là ensuite allez au milieu et jetez un Flipendo sur l'interrupteur. Celui-ci tournera sur votre gauche se trouve une porte allez-y. Vous vous retrouverez en la compagnie de Korrigans, jetez-les dans leur caisse ensuite montez sur la caisse de droite. Et jetez un Lumos sur la gargouille, ça laissera apparaître sur votre côté gauche un passage pour atteindre l'autre rive. Ensuite récupérez le bouclier du défi, et battez les 2 crabes de feu. Cela laisse une caisse, placez-la sur le socle pour que la porte se déverrouille.

Ensuite une fois sorti, faites un elasticus et montez consécutivement au dernier étage de cette partie. Allez sur votre droite et vous trouverez une pièce, faites un Lumos et cela laissera apparaître une plaque pour vous laisser passer, retournez sur votre gauche et vous verrez un conduit, allez-y. Vous aurez terminé le cours et vous obtiendrez un A +. Le cours est terminé vous devez réunir tous les ingrédients pour le cours de Rogue. Allez à la cabane de Hagrid pour réunir les derniers ingrédients. Vous aurez une cinématique pour en savoir un peu plus sur les chiens à 3 têtes mais vous en saurez rien car Hagrid ne dira rien, Allez dans le jardin pour cela, prenez la porte sur votre gauche. Une fois dans le jardin où se trouve la fontaine, allez à gauche dans la cabane et vous aurez une porte où vous devez utiliser le sortilège Alohomora. Une fois de l'autre côté récupérez le coffre qui se trouve du côté gauche avec un fondant du chaudron. Allez dans la serre et vous trouverez du Dictame. Ensuite des poulpiquets arrivent, vous devrez leur lancer un Flipendo pour en venir à bout. Ensuite revenez voir Ron, votre journée est terminée. Vous aurez un détail des points récoltés par les maisons. Gryffonor est encore en tête. Le soir venu, rejoignez Ron dans la salle commune et descendez dans la grande salle pour le banquet. La fête se déroule bien jusqu'au moment où un troll fait irruption dans les cachots. Vous devrez rejoindre Hermione pour faire fuir le Troll et la sauver. Suivez Ron et allez au 2e étage, allez dans les toilettes des filles pour aider Hermione. Rien de plus simple vous verrez les socles où se trouve un emplacement pour jeter un elasticus, jetez-le et le troll s'assommera (A vrai dire je sais pas comment il fait) et dès que sa jauge sera vide,

vous aurez fini ce périple. Ensuite vous partirez au passage vous verrez le professeur McGonagall qui vous sermonnera. Votre nuit est terminée.

4e Jour

Vous vous levez et vous commencez directement par le cours de Potions, allez au cachot. Mais Ron vous signale qu'il vous manque un ingrédient. Retournez à la fontaine dans le jardin de Hagrid et au sol vous verrez un socle pour lancer l'elasticus. Lancez-le et ensuite montez sur la passerelle du chemin. Suivez le chemin et vous arriverez à un conduit passez celui-ci, récupérez le livre et continuez votre chemin. Ensuite vous arriverez devant un grand arbre, allez sur votre gauche au fond passez les petits ponts. Puis ensuite battez-vous contre des petites bêtes, une fois tuées, passez cet obstacle. Et récupérez l'écorce de sorbier. Retournez au cachot le plus vite. Et il vous signalera qu'il faudra trouver 3 autres ingrédients pour une potion contre les poisons. Vous avez cours de botanique, direction les serres. Une fois arrivé à la serre, vous voici en compagnie du Professeur Chourave. Et vous apprendrez le sortilège le Cracbadabum. Passez par la brèche et allez chercher le livre du sortilège Cracbadabum. Vous devrez vous battre contre un Troll, pour cela envoyez un Elasticus sur le sort pour qu'il s'assomme quand il envoie un coup. Il fera tomber un tronc pour que vous puissez passer le ravin. Une fois celui-ci passé, jetez un Flipendo sur le tronc qui vous dégagera le passage, car celui-ci était obstrué par des champignons avec des épines. Ensuite continuez votre chemin et vous verrez au loin le livre.

Mais vous devrez vous battre contre des chiens-Fantômes, rien de plus simple, faites leur un Lumos assez proche et vous en viendrez vite à bout. Récupérez le livre, et ensuite équipez-vous en. Ensuite vous verrez un pont, coupez les liens, Celui-ci laissera au passage 2 gnomes. Lancez-les dans le trou et vous récupérez la carte de Gifford Ollerton. Montez tout en haut du pont et coupez les liens. Vous arriverez en bas d'un gouffre, Suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez dans une forêt. Ensuite suivez le chemin qui se présente vous montez à l'arbre et suivez tout au long du parcours pour que vous arriviez à l'autre extrémité de l'arbre c'est-à-dire derrière celui-ci. Vous verrez en face de vous une passerelle, sautez. Envoyez le Korrigan dans sa cage. Récupérez les boucliers et ensuite vous verrez un champignon, jetez-lui un Flipendo et un Cracbadaboum pour le tuer. Vous pourrez passer par le conduit. Une fois au bout le cours sera terminé et vous obtiendrez un A+. Retournez voir vos amis. Votre journée est terminée. Un rappel des points sera effectué et Gryffondor sera en tête avec 125 points.

5e Jour

Noël est arrivé et Hermione vous signale qu'elle à fait de plus amples recherches sur la personne de Nicalos Flammel, vous devrez aller au 2e étage. Pour cela suivez Ron. Arrivez devant la Bibliothèque vous mettrez votre cap d'invisibilité. Allez dans la réserve et prenez le livre L'études des Récents progrès de la sorcellerie. Pour cela allez à la porte au fond à droite, passez celle-ci et allez tout au fond vous verrez un conduit, passez par celui-ci et vous vous retrouverez dans un couloir, allez sur votre droite. Vous arriverez dans la bibliothèque, prenez l'échelle et montez tout en haut de la pièce en passant par les échelles ou corniches. Ensuite vous arriverez devant une tapisserie, faites un Cracbadabum et vous vous retrouverez dans un couloir. Et allez au fond de celui-ci, vous serez en la compagnie de fantômes, battez-les. Vous verrez les socles Elasticus qui apparaissent et vous verrez un socle à qui vous devez envoyer un Flipendo, faites-le cela débloquera sur votre droite les étagères. Allez-y vous verrez un autre socle, jetez un Flipendo puis ça débloquera un mas, vous devrez lancer un Flipendo pour bloquer le mas qui vous débloquera sur votre gauche les étagères. Il y a un préfet, faites très attention. Montez sur l'échelle qui est sur votre gauche et allez à la gargouille qui se trouve en face de vous, jetez le sort Lumos et vous verrez des étagères qui se débloqueront sur le côté droit allez-y et montez vous aurez le livre. Revenez en arrière et repartez par le conduit qui se trouve sur votre gauche après être sorti de la salle. Allez sur votre gauche et reprenez l'autre conduit, et vous arriverez dans la bibliothèque. Rebroussez chemin et retournez à la Tour de Gryffondor. Mais Peeves vous prendra le lire, suivez-le. Il ira au 4e étage, continuez à le suivre pour récupérer coûte que coûte votre livre. Mais vous verrez un miroir qui a le don de voir vos parents. Le professeur Dumbledore vous expliquera ce qu'est le miroir du rised. Votre nuit est terminée.

6e Jour

Vous recevrez un balai au déjeuner qui vous a été offert par le Professeur McGonagall. Vous devrez aller au 2e étage pour aller au cours d'enchantements apprendre le sortilège Incendio. Une fois dans la salle vous devrez passer par le conduit. Récupérez le livre sur votre droite, ensuite vous arrivez sur une plate-forme ronde. Rien de plus simple, jetez

un Flipendo sur le socle qui est fait pour et vous aurez la passerelle qui rejoint la gargouille, jetez un Lumos sur celle-ci, accédez tout en haut de la plate-forme et allez à droite, vous trouverez un passage, Faites un Cracbadabum sur la tapisserie. Ensuite récupérez le paquet de cartes de sorciers célèbres. Au passage vous aurez récupéré des boucliers du défi. Revenez sur la plate-forme circulaire et prenez l'autre issue, vous arriverez dans une salle où se trouvent des statues qui jettent des flammes en continu, rien de plus simple jetez un Flipendo sur celui-ci et ça vous laissera le temps d'arriver sur l'autre berge. Une fois ceci effectué, mettez le Korrigan dans sa cage, ensuite les crabes de feu, jetez-les par-dessus bord. Et voici la porte qui est de nouveau accessible, revenez sur vos pas et récupérez le bouclier ensuite. Revenez dans la pièce centrale où se trouve le livre et jetez un Flipendo sur le premier socle, cela déverrouillera la première partie de la grille. Ensuite continuez à faire le tour et allez dans le couloir où se trouve une porte au sortilège Alohomora qui se trouve sur votre gauche.

Récupérez le coffre avec la carte de Xavier Rastrick. Ensuite allez sur votre droite, et montez consécutivement tout en haut de cette pièce en sautant par les elasticus. Une fois après avoir jeté le socle en bas, vous verrez un perchoir, appelez Hedwige et nourrissez-la. Ensuite redescendez, vous verrez l'apparition d'une échelle qui vous permettra de redescendre. Ensuite prenez le cube et mettez-le sur son emplacement, vous devrez jeter des crabes de feu dans un trou une fois ceci fait, vous verrez l'autre statue qui se relève pour vous laisser un socle où vous enverrez le sortilège Flipendo, la 2e grille s'abaissera il vous reste plus qu'une grille à baisser. Allez vers la dernière porte. Ensuite allez sur votre droite, vous retrouverez dans une pièce avec des plates-formes, chacune dispersée aux 4 coins de la pièce, allez sur les 4 coins et faites un Lumos vous pourrez alors ouvrir le mur, allez sur celui du fond à gauche et envoyez un Lumos sur la Gargouille, une fois ceci fait montez à l'étage supérieur. Et allez sur le petit pont au milieu jetez un Flipendo sur le socle en face de vous. Un cube tombera, placez-le sur l'emplacement prévu. Ensuite redescendez et battez les fantômes. Retournez dans la pièce et récupérez le livre après avoir fait descendre la 3e grille. Et vous voici en possession du sort Incendio. Ensuite réanimez la flamme bleue grâce au sort, et descendez les marches qui se seront formées. Récupérez les 2 boucliers au passage ensuite, suivez le chemin et fouillez les 4 coffres qu'il y a. Sur votre droite se trouve une porte et en face de vous un bouclier, récupérez-le et vous aurez un coffre avec la carte de Elfrida Clagg, Prenez la porte et vous devrez vous battre contre une Tentacula Veneuse. Commencez par lui couper ses 2 tentacules sur le côté et ensuite, jetez-lui un cracbadabum sur sa tête et envoyez-lui un Incendio, répétez ceci autant de fois pour que celle-ci soit hors d'usage. Après l'avoir battue, réanimez les flammes et passez par le conduit du milieu. Vous obtiendrez un A+.

Le cours est terminé. Allez dans la salle commune, Neville à un problème d'après un de vos amis. Malefoy se serait amusé à lui jeter un bloque jambes, Hermione s'occupera d'arranger ceci. Ensuite ils vous donneront la carte de Albus Dumbledore. Votre journée est terminée. Avec un petit rappel des points, Gryffonfor est en tête avec 165 points. Rejoignez la salle commune. Vous recevrez un Hibou, disant que Hagrid vous emmènera dans la forêt interdite, pour allez prendre en toute sécurité la rosée de Lune. Allez vers la cabane de Hagrid. Tout au long de votre escapade nocturne vous trouverez des préfets, faites attention une fois la cabane, suivez Hagrid. Dans la forêt interdite, vous n'avez qu'à le suivre. Allez au fond de la clairière, et vous devrez vous battre contre des loups, faites leur un Lumos jusqu'à ce qu'ils soient hors d'état de nuire. Ensuite passez par le conduit et allez récupérer la rosée de lune, repassez par l'autre conduit et rejoignez Hagrid. Votre nuit est terminée.
Pour cela il vous manquera 2 ingrédients, retournez dans le jardin près de la cabane de Hagrid et vous verrez un endroit avec une tapisserie qui faudra utiliser le sort Cracbadabum, utilisez-le et continuez l'aventure, récupérez les 2 livres que vous trouverez dans la grotte et allez sur le pont en suspension. Prenez sur votre directement et allez au fond à droite vous verrez une larve au sol, envoyez-lui plusieurs Flipendo jusqu'à ce qu'elle rejoigne le socle prévu, ensuite allez en dessous de celui-ci et tuez les monstres. Envoyez un Flipendo sur le mas qui tourne cela broiera la larve, récupérez-la.

Revenez dans le jardin et vous verrez une grille avec des statuettes, jetez le sort Incendio, cela ouvrira la grille, passez par le conduit et récupérez le livre. Reprenez l'autre conduit et, au passage récupérez les coffres que vous trouverez, sur votre droite vous trouverez une cabane, allez-y, placez les Korrigans qui s'y trouvent, ça vous débloquera une grille. Allez-y, vous vous battrez contre des elfes, jetez-les dans le trou ça vous débloquera une autre grille. Vous vous battrez contre une tentacula veneuse, vous en viendrez vite à bout, car quelquse missions avant vous avez déjà battu un monstre de cette envergure. Ensuite, allez en haut et jetez un Flipendo sur les bêtes qui produisent un spore de puffapods, récupére- le et allez directement au cachot de Rogue. Voici le cours terminé, vous avez un match de Quidditch contre Serpentard. Donc suivez Ron pour qu'il vous amène sur le terrain de Quidditch.

Match de Quidditch : Gryffondor vs Serpentard

Le but du jeu consiste à attraper le vif en évitant de subir trop de dommages de la part des cognards. Utilisez la touche X pour accélérer et suivez le vif d'or sans vous préoccuper des anneaux. Si vous restez près du vif d'or suffisamment longtemps, la jauge en bas de l'écran va se remplir, et vous pourrez alors vous emparer du vif d'or en appuyant sur la touche X au moment où la main de Harry touche le vif d'or sur la jauge en bas de l'écran.
Ps : Le Professeur Rogue émettra de sérieux doutes, car Hermione, Ron et Hagrid croieront qu'il pratique de la magie noire, alors qu'en fait c'est le professeur Quirell, mais ça n'influera pas sur votre victoire.

Suivez Hermione et Ron, allez à la salle des Professeur parlez à Dumbledore. Rogue vous dira que celui-ci n'est pas là. Votre journée est terminée.

7e Jour

Petit rappel, des points des maisons et Gryffondor est en tête avec 175 points. Vous aurez droit à une balade nocturne, allez dans la salle commune. Hermione vous en dira un peu plus sur Nicolas Flamel le fameux créateur de la pierre Philosophale. Pour cela vous devrez vous rendre au 3e étage et trouvez la trappe qui se trouve en dessous de Touffue (Chien à 3 têtes). Suivez Ron dans vos moindres déplacements, il vous mènera à bon port. Une fois arrivé dans la salle où se trouve Touffue, un sortilège faisant une musique douce, pour apaiser le chien à 3 têtes, vous passerez par une trappe qui vous conduira en bas, vous devrez libérer Ron d'un filet du diable, pour cela, vous devez faire les mêmes manipulations que contre une tentacula veneuse. Une fois battu, vous arriverez dans une pièce avec plus de 100 clés mais une suffira pour ouvrir la porte, prenez le balai, et suivez celle aux grosses ailes bleues, une fois attrapée, vous pourrez continuer l'aventure. Vous voici confrontez à un défi des échecs grandeur nature. A vrai dire chacun sa méthode, l'essentiel vous devrez arriver de l'autre côté pour finir cette aventure. Vous voici dans une pièce en la compagnie du Professeur Quirell qui cache sous son Ruban, le plus grand magicien au monde, le plus terrifiant, le plus morbide Voldemort.

Avant d'affronter ce terrible mage, vous devrez vous battre contre des chiens fantômes, pour cela faîtes leur un Lumos pour les tuer. Après les avoir tués, vous verrez dans le miroir en mettant dans votre poche la pierre philosophale. Cachez-vous derrière chaque pilier pour qu'il puisse les casser ensuite, placez-vous devant le miroir qui vous protègera de toutes ces attaques. Attendez qu'il vous jette son sort (Flammes rouges), puis vous le contrerez, attendez que le sort que vous venez de contrer devienne d'une couleur blanche, jetez-lui dessus. Après avoir répété cette action 4,5 fois. Voldemort et le Professeur Quirell se désintégreront. Voldemort prendra la fuite sous l'apparence d'un fantôme et il oubliera la pierre au passage. Vous voici dans le dortoir des garçons, descendez dans la salle commune. Le Professeur Dumbledore fera le décompte des points des Maisons et il remerciera les 3 courageux qui sont arrivés à battre Voldemort. Gryffondor finira en tête. Allez dans la grande salle, pour la remise des Coupes. Gryffondor aura 238 points alors que Serpentard finira 2e. Voici une nouvelle année qui s'achève. En route pour Harry Potter et la chambre des secrets.

NIMBUS 2000

En finissant la seconde journée de Poudlard (dans l'entraînement), avec au moins la note "B", vous débloquerez le Nimbus 2000.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / KnowWonder 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DES DRAGÉES EN PAGAILLE

Dès lors que vous recevrez votre balai volant, vous pourrez l'enfourcher pour visiter Poudlard dans les airs. Vous verrez des anneaux de couleurs. Traversez-les et vous gagnerez des dragées surprises.

DUEL DE SORCIERS

Pour remporter un duel de sorcier, essayez cette méthode. Lorsque votre adversaire vous lance un Flipendo, répondez lui rapidement avec un Ectoplamsus. Renvoyez ensuite le Flipendo avec Expelliarmus. le sorcier sera pris dans le premier sort et n'aura pas le temps de parer le Flipendo.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Arrivé au Terrier, frappez la fiole dès lors que vous prenez les commandes de Harry. Récupérez les dragées dans la poubelle puis rejoignez Ron et ses frères dans la grange où de drôles de créatures ont investi les lieux. Faites tomber les gnomes occupés à faire les marioles sur les poutres puis ouvrez les deux coffres afin de récolter vos premières cartes de sorciers et sorcières célèbres. Passez à présent dans la cour où il va vous falloir livrer duel avec une machine à laver ensorcelée. Durant l'affrontement, restez focalisé sur la machine en maintenant la touche de lock puis lancez-lui un flipendo à chaque fois qu'elle ouvrira sa portière. Répétez l'opération 3 fois consécutives puis passez dans le jardin des Weasley. Là bas, on vous proposera de vous livrer au dégnomage de jardin. Vous devez en effet débarrasser le terrain de tous les gnomes parasites des lieux. Pour y parvenir, immobilisez-les à l'aide de vos sortilèges puis ramassez-les en appuyant sur la touche action. Positionnez-vous ensuite au niveau de la barrière séparant la clairière du jardin puis appuyez de nouveau sur la touche action pour commencer à faire tourner Harry sur lui-même afin qu'il prenne le maximum d'élan pour le lancer.

Il ne vous reste plus qu'à relâcher la créature une fois la flèche au sol devenue verte. Tentez de battre le score de Fred (200) afin d'obtenir une carte de sorcier. Pour cela, visez au plus loin mais également en direction des cibles. Trouvez le coffre dans les environs puis sélectionnez " finir journée " dans l'inventaire lorsque vous n'aurez plus rien d'autre à faire.

Les premiers voyages par cheminée ne réussissent pas trop au jeune sorcier et celui-ci se débouche dans un endroit très peu fréquentable. Tout d'abord, prenez garde à ne pas marcher trop vite près de l'espèce de main posée sur un grimoire car elle n'hésiterait pas le moins du monde à vous frapper si tel était le cas. Fouillez ensuite les placards pour y trouver quelques items puis ouvrez les grosses portes métalliques. Il vous est également possible d'observer votre premier point de sauvegarde, symbolisé par un livre flottant enveloppé d'aura mystique. Ne lésinez pas sur le nombre de sauvegardes et effectuez-en dès que l'occasion se présente. Une fois la courte scène passée, prenez le livre pour apprendre un nouveau sort. Les différents sorts que vous apprendrez au cours de l'aventure se déclenchent suivant les touches avec lesquelles vous les assignez.

Il vous faut donc passer par votre inventaire afin de placer les nouveaux sortilèges sur l'une des commandes de la manette avant de pouvoir vous en servir. Notez également que 3 sortilèges maximums sont assignables en même temps. Poursuivez dans les couloirs jusqu'au cul de sac privé de lumière. Effectuez un sortilège lumos pour vous apercevoir qu'il existe une ouverture secrète dans le mur puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre, puis descendez les escaliers. Vous trouverez alors une petite créature juchée sur une étagère. Faites le ménage en brisant jarre et porcelaine puis neutralisez la bestiole. Grimpez sur l'étagère et saisissez la créature pour la remettre en cage. Montez ensuite sur sa petite prison et accédez grâce à celle-ci sur la plate-forme plus haute. Partez par la droite pour y trouver un coffre puis reprenez par la gauche jusqu'au perchoir d'Hedwige, votre fidèle chouette. Donnez-lui la friandise pour volatile puis gagnez l'étage supérieur à l'aide de l'échelle dénichée par votre animal. En haut, récupérez le contenu du coffre puis avancez prudemment jusqu'au bout de la pièce car son plancher se dérobera à plusieurs endroits. Rampez par l'ouverture à ras de terre puis sortez du bâtiment. Passez par derrière les marches pour y fouiller une poubelle contenant plusieurs dragées puis frôlez les murs afin de passer le mont d'ordures et de débris. Vous arriverez alors vers une porte malheureusement fermée. Déplacez la caisse à sa gauche et enclenchez l'interrupteur mural.

Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille plus loin dans la ruelle. Revenez donc sur vos pas puis pénétrez dans la pièce nouvellement accessible. Ouvrez le coffre que vous y trouverez et actionnez l'interrupteur présent. Repartez vers la porte précédente pour enfin, parvenir jusqu'au Chemin de Traverse. Marchez dans les rues de Traverse jusqu'à trouver Ginny et sa mère. Partez ensuite dans la boutique Fleuy & Bott pour débuter vos achats scolaires par l'acquisition d'un bouquin. Allez ensuite dans la taverne du Chaudron Baveur et passez directement à droite de la salle. Avancez vers l'objet en sur-brillance et vous chuterez alors sous une trappe. Dans les souterrains de la cave, avancez tout en déjouant les quelques pièges qui vous sont proposés.
Arrivez à une salle pourvue d'une échelle, longez le mur à gauche jusqu'à la prochaine surface où il vous faudra pousser une caisse jusqu'au sol, plus bas. Descendez à votre tour puis poussez la caisse afin de vous en servir pour atteindre le mur du fond. Finissez en effectuant un lumos dans l'obscurité pour déceler un passage. Remontez et récupérez en toute sécurité le ruban de Ginny grâce au verrouillage de la trappe. Sortez du bâtiment puis détruisez un maximum de petits tonneaux afin de récupérer quelques mornilles.

Foncez ensuite jusqu'à Pirouette et Baddin, brisez la cible à l'intérieur et servez-vous dans les coffres. Récupérez la plume et achetez quelques boules puantes avant de repartir pour la Ménagerie Magique. Une fois là bas, pénétrez dans le magasin malgré les recommandations de l'homme. A ce point de l'aventure, vous serez confronté à votre première phase d'infiltration. Lors de ces phases de jeu, votre but sera de parcourir une certaine distance sans être vu par les protagonistes gardant la salle. Il vous faudra alors soit attirer leur attention à l'aide d'un quelconque objet (ballon, boule puante...) ou sortilège, soit se faire le plus discret possible en évitant de courir et en longeant les murs le plus possible. Pour cette première donc, patientez jusqu'à ce que le gérant s'éloigne de l'interrupteur puis partez l'actionner. Gagnez ensuite tout aussi discrètement la porte du fond. Vous débouchez dans une toute petite pièce où vous récupérerez le contenu d'un coffre ainsi que la balance de Ginny. Ressortez et aller voir cette dernière afin de lui rendre la totalité de ses affaires. Suivez ensuite la compagnie jusqu'à Fleury & Bott. Avec toutes ces émotions, vous n'avez pas vu l'heure passer et avez loupé le Poudlard Express. Partez acheter une fiole chez l'apothicaire puis rejoignez Ron devant le Chaudron Baveur.

L'escapade en voiture jusqu'au collège vous précipite en plein centre de la forêt interdite et plus précisément prés du saule cogneur. Descendez par les racines de l'immensité puis cherchez le chemin montant, longeant les falaises, plus à gauche. Poursuivez le long des butes en esquivant les coups du saule cogneur jusqu'à passer de l'autre coté du grand arbre. Explosez les champis, puis enfoncez-vous dans l'ouverture au saule. Dégagez la zone des créatures puis visez celle en haut des branchages pour libérer un passage. Récupérez le coffre au bout du chemin puis revenez sur vos pas pour grimper un peu plus haut grâce à la souche venant de tomber. Appelez Edwige et poursuivez jusqu'à la prochaine issue au saule. Vous vous retrouvez alors face à face avec le sol cogneur. Celui-ci retient Ron et il vous faudra le maîtriser pour pouvoir libérer votre ami. La méthode à adopter pour le vaincre est cependant relativement simple. L'ennemi tentera de vous étourdir en frappant des poings à terre. Pour esquiver, tenez-vous dans le coin opposé à sa branche attaquante.

Au moment où vous apercevrez une lumière bleue dans une de ses branches, tirez un flipendo. Visez ensuite du même sortilège l'oeil du saule cogneur (les tirs se dirigent automatiquement vers la cible lorsque vous orientez le bout de votre baguette dans la bonne direction). Répétez 3 fois l'opération pour calmer le végétal et lui faire lâcher le pauvre Ron. De retour au château, suivez Ron jusqu'au repère des Gryffondors puis passez dans la salle indiquée par votre ami pour

retrouver les frères jumeaux Fred et George. Ceux-ci se trouvent derrière un tableau, pour y accéder cachez-vous grâce aux panneaux et observez le trajet effectué par le préfet surveillant les lieux. Une fois parvenu jusqu'à la salle secrète, vous accédez à un véritable mini-marché. Ce centre restera en fait le point de rationnement pour vos échanges d'objets contre les dragées que vous récolterez un peu partout dans le jeu. Revenez-y souvent pour faire le plein d'éléments aussi utiles qu'agréables. Il est conseillé de commencer par acquérir la bourse, celle-ci augmentant la somme de dragées possible à transporter par deux. Une fois vos achats terminés, ressortez puis sélectionnez " fin de la journée " dans l'inventaire. Ou encore partez à la découverte des lieux pour vous familiariser avec le château.

Jour 1

Au réveil, descendez jusqu'au hall, puis sortez au dehors. Parlez à Neville et participez aux différents challenges qu'il vous propose. Battez les scores dans ses mini-jeux pour gagner des cartes de sorciers supplémentaires. Revenez le voir le plus souvent possible pour participer à de nouveaux défis. Partez ensuite vers les terrains d'entraînements pour une toute première séance de Quidditch, le sport international des sorciers. Passez à travers le plus de cercles possible pour obtenir la meilleure note possible et ainsi faire grimper les points attribués à votre équipe en fin de journée (en effet, chaque jour un certain nombre de points est attribué aux 4 unions du collège Poudlard pour déterminer qu'elle équipe sera sacrée vainqueur de la coupe des quatre maisons à la fin de l'année scolaire). En sortant, parlez de nouveau à Neville pour débuter un nouveau jeu.

Nuit 1

Gagnez les dortoirs et vous tomberez sur Hermione. Celle-ci vous informe que Londubat s'est à nouveau fourré dans un mauvais pas et qu'il vous faut une fois de plus l'aider à s'en sortir. Partez pour la bibliothèque au deuxième étage en prenant garde d'éviter les livres enchantés. Pénétrez dans l'annexe et faites-vous le plus discret possible pour passer jusqu'à la porte en bout salle sans vous faire repérer par les surveillants. Une fois dans la bibliothèque, restez à l'étage et trouvez le livre dont fait référence votre rappel-tout. Gagnez le rez-de-chaussée et sortez dans le parc de Poudlard. Prenez à droite pour vous diriger vers la serre botanique et pénétrez dans le bâtiment difficile à atteindre à cause des oeufs empoisonnés. Faites-les rétrécir à l'aide d'un flipendo puis jetez-les au loin pour pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'enceinte. Dans le bâtiment, prenez le livre pour apprendre le sortilège de découpe. Ressortez en sectionnant vos ennemis et retournez à la salle commune. Malheureusement, vos petites escapades nocturnes sont découvertes par les professeurs et vous êtes mené au bureau du principal Dumbledore. Celui-ci très compréhensif, vous laisse retourner au dortoir. Sauvez Neville, et récupérez la carte dans le coffre ou votre ami était enfermé. Mettez ensuite fin à cette longue journée en allant vous coucher.

Jour 2

Au matin, un tumulte de cours s'annonce dès lors que vous pénétrez dans votre salle commune. Descendez jusqu'au troisième étage pour débuter les cours de défense contre les forces du mal. Lockhart, le professeur de cette discipline, vous envoie chercher un livre de sortilège derrière un tableau. Arrivé dans la salle, enclenchez d'un flipendo l'interrupteur de droite. Le mur libérera alors plusieurs boules mystiques qu'ils vous faudra anéantir les unes après les autres en les frappant lorsque celles-ci cesseront d'être protégées par leur aura rose. Montez ensuite grâce au rebord nouvellement créé puis effectuez un sort de découpe sur le drapeau pour pouvoir accéder à la porte de derrière. Vous débouchez dans une salle où d'énormes boulets suspendus au plafond seront à faire tomber à l'aide du sortilège de découpe. Montez le long du chemin en colimaçon en éliminant la présence des boulets au fur et à mesure de l'ascension. En haut, vous trouverez une porte qu'il vous faudra emprunter. Dans cette nouvelle pièce, découpez les deux cordages puis passez entre les deux faux pour atteindre une autre ouverture. Au dehors, marchez jusqu'aux statues cracheuses de flammes tout en esquivant les tortues. Il vous faudra alors monter le long d'un chemin en esquivant les jets de flammes projetées par les engins.

Pour cela lancez leur un flipendo lorsque leur projection se trouve être au plus court, puis profitez de l'effet obtenu pour grimper rapidement. Agissez de la sorte pour toutes les statues rencontrées, et gagnez la porte suivante. Faites tomber le dernier boulet et le livre sera vôtre. Un ennemi impressionnant par son envergure viendra alors vous chercher des noises à ce moment précis. Une belle occasion pour vous d'utiliser votre nouveau sort. Sélectionnez-le dans l'inventaire puis renvoyez ses attaques de feu grâce à votre nouveau bouclier (maintenez la touche adéquate enfoncée puis relâchez afin de lui retourner ses flammes). Ressortez pour revenir en salle de classe. Vous devez à présent vous battre

en duel avec Malefoy. Vous devez utiliser la même technique que pour le boss précédent à la différence qu'il vous est ici possible d'utiliser vos flipendo. Une technique efficace pour sortir victorieux des duels consiste à lancer 2, 3 flipendo d'affilée puis d'éviter les attaques de l'adversaire en restant en permanence en mouvement. L'ennemi ne sera alors plus trop ou donner de la tête et sombrera vite sous le poids des sortilèges. Après avoir fouillé un peu partout, ressortez vers le grand escalier et prenez direction le terrain de Quidditch pour une séance d'entraînement. Après cela, vous pourrez à loisir visiter les environs du château à dos de votre Nimbus 2000. Mettez ensuite fin à la journée.

Nuit 2

Gagnez la salle commune des Gryffondors et trouvez Hermione pour discuter avec elle. Cette dernière vous demandera alors un service, il vous faudra lui ramener un livre parlant sur Poudlard et son histoire afin d'en apprendre plus sur la chambre des secrets. Partez alors pour le deuxième étage où vous vous rendrez dans l'annexe de la bibliothèque. De là, évitez les préfets de garde et pénétrez par la porte que vous n'avez encore jamais empruntée. De nouveau, vous voilà soumis à la traversée d'une salle sous étroite surveillance. Voilà quelques conseils pour passer sans être vu. Commencez par jouer de la caméra pour vous rendre compte de la ronde effectuée par le premier élève. Patientez jusqu'à que celui-ci daigne contourner l'étagère de droite par le haut puis contournez la bibliothèque coté mur. Coupez ensuite directement à droite en progressant rapidement afin de parvenir à ne pas être repéré par le deuxième préfet. Remontez ensuite vers le haut vous poster juste derrière l'étagère de livres. Laissez-passer le dernier garde puis foncez jusqu'en fond de salle où vous trouverez l'entrée pour la réserve magique. Arrivé dans la nouvelle salle, ne vous jetez pas inutilement sur les coffres mais gardez-les pour plus tard au cas où vous effectueriez de mauvaises chutes, car ceux-ci renferment uniquement des items de survie. Prenez dans un premier temps l'échelle bien en évidence pour atterrir sur le haut de la plate-forme. Il vous faudra, dans cette salle, monter sur plusieurs étages jusqu'à atteindre la prochaine porte en hauteur. Pour cela, frôlez les murs des étagères en évitant tout particulièrement les va-et-vient des livres enchantés.

Observez bien leurs déplacements avant de prendre la moindre décision concernant les déplacements afin de prendre le moins de risques possibles. Plus vous grimpez dans les hauteurs, moins il vous est conseillé de chuter. La méthode la plus apte à vous faire passer ces quelques embûches sans entrave consiste tout simplement à attendre que les livres s'envolent au loin avant d'anticiper tout mouvement. Une fois avoir franchi le passage menant à la pièce suivante, faites le plein d'énergie en farfouillant un peu partout. Reprenez ensuite le chemin des braves en pénétrant par l'issue en bout de salle. Commencez par éliminer les livres qui vous attaquent, puis passez à droite pour récupérer le Miamhibou dans un des coffres. Prenez ensuite vers la gauche et gagnez le bord extrême de la salle. Vous y trouverez un perchoir. Appelez Edwige et donnez-lui la friandise pour que celui-ci vous donne un coup de main, ou plutôt de patte :-). Prenez de nouveau la direction s'orientant vers la droite et prenez l'échelle que votre fidèle animal vient de débloquer. Prenez les coffres en frôlant les murs si vous avez besoin d'une recharge d'énergie, sinon sautez de bibliothèques en bibliothèques jusqu'aux deux coffres suivants. Découpez le drap à distance à l'aide d'un sortilège de découpe, puis gagnez d'un saut la plate-forme. Poursuivez ensuite jusqu'au livre tant convoité. Redescendez à terre en vous laissant chuter ou en utilisant l'échelle à présent bien loin.

Continuez alors par la porte se trouvant en face de celle par où vous êtes arrivé. Descendez les escaliers par la gauche et vous rencontrerez un ennemi. Une étagère de la bibliothèque se rebelle et vous provoque en duel. Le seul moyen de la vaincre étant de l'assommer de plusieurs sortilèges à la suite, bombardez la touche associée au flipendo pour en finir au plus vite avec la créature. Prenez toutefois garde à ne pas vous laissez avoir par ses jets de bons gros bouquins et autres dictionnaires. Trouvez ensuite la caisse en milieu de salle et faites la glisser jusque derrière la première étagère. Il vous sera alors possible d'arpenter celle-ci et de poursuivre de meubles en meubles jusqu'au livre qui vous délivrera le secret d'un nouveau sort. Entre chaque saut, prenez garde aux passages des spectres et éliminez les livres ensorcelés afin de pouvoir passer. Retournez dans la pièce précédente et trouvez la porte recouverte d'ectoplasme, cette substance verte et visqueuse. Enlevez la matière repoussante pour pouvoir y pénétrer. Traversez le couloir et vous déboucherez sur une salle aux multiples entrées bouchée par l'ectoplasme. Aménagez le passage grâce à vos sorts puis pénétrez dans chacun d'eux pour y trouver des interrupteurs. Prenez garde aux spectres qui vous attaqueront sans remords durant l'opération. Une fois avoir trouvé tous les interrupteurs, une porte se déverrouillera d'elle même. Avancez vers elle pour sortir et vous tomberez alors sur un Serpentar qui vous provoquera en duel. Utilisez la technique évoquée lors du duel précédent pour en finir au plus vite. Toutefois, approchez-vous un tantinet plus près de la limite verte pour faciliter encore plus les choses.
Après avoir triomphé, prenez la porte et traversez la pièce jusqu'à la suivante. Aidez-vous de la caisse pour grimper des

deux côtés de la salle et trouvez les deux interrupteurs qui vous ouvriront la prochaine issue. Finissez-en avec toutes ces émotions en rampant par le trou et regagnez la salle commune pour faire part de vos découvertes aux autres.

Jour 3

Partez pour le premier étage où il vous faut assister à vos premiers cours de la journée. Comme toujours, le professeur du cours vous lancera un défi qui débouchera sur l'apprentissage d'un sortilège supplémentaire. Commencez par sauter sur la plate-forme d'en face et descendez le long des escaliers. Enclenchez les deux interrupteurs (à gauche et à droite) derrière les issues bouchées par l'ectoplasme puis enfoncez-vous dans les égouts en empruntant la porte centrale. Tout au long de la zone que vous allez traverser, prenez garde aux spectres qui se montreront des plus agressifs. Poursuivez et faites de nouveau sombrer la substance verdâtre bouchant l'entrée de la cavité. Engouffrez-vous dans la pénombre puis éclairez les lieux à l'aide du sortilège de lumos. Prenez le contenu du coffre et approchez votre baguette étincelante du mur pour déceler quelques particularités. La paroi possède en effet un bloc qu'il vous est possible de pousser. Effectuez la manipulation et servez-vous du bloc pour escalader jusqu'en haut du plateau central. Vous allez alors devoir jouer aux Indiana Jones en herbe en vous livrant de nouveau à quelques acrobaties. En longeant les murs de la salle, il vous faudra sauter de passerelles en passerelles pour parvenir à la porte suivante. Faites attention aux spectres qui ne vous lâchent décidément plus, et pensez à ne pas trop vous coller aux murs lors des sauts pour ne pas trop perdre en longueur.

Vous trouverez rapidement le livre délivrant le sort du niveau, servez-vous en par la suite pour changer les pierres en oiseaux (comme à l'intérieur de la salle suivante). Vous reviendrez bientôt au point de départ il vous faudra de nouveau jouer de votre nouveau sort pour débloquer l'entrée vous permettant de poursuivre. Poussez l'interrupteur et une grille apparaîtra reliant les deux passerelles. Postez-vous sur celles-ci pour débuter l'affrontement contre le boss de zone. C'est à nouveau une gargouille qu'il vous faudra affronter alors pensez bien à utiliser les techniques précédentes qui à ce point de l'aventure doivent largement avoir fait leurs preuves. Méfiez-vous tout de même de ses tirs croisés qui vous forceront à vous mouvoir pour les réceptionner. Changez la pierre qui apparaît lors de la destruction de la bête en oiseau pour débloquer un passage vers la classe. Partez à présent pour les terrains du stade de Quidditch afin de disputer un match contre l'équipe de Poufsouffle. Suivez les cercles d'or tracés par le vif d'or pour gagner en accélération. Enclenchez dès que possible le turbo et tentez de capturer le curieux objet ailé avant l'attrapeur de l'équipe adverse.

Nuit 3

Commencez par descendre jusqu'à la salle commune puis partez pour les toilettes des filles au deuxième étage. Hermione vous propose un stratagème pour en apprendre plus sur l'héritier de Serpentar et vous aide à prendre l'apparence de Goyle en concoctant une potion. Utilisez le grand escalier pour atteindre le hall d'entrée du château. De là, dirigez-vous vers les cachots. Vous tomberez alors sur toute une troupe de Serpentar mais rappelez-vous, vous n'avez rien à craindre, vous êtes des leur à présent. Prenez le contenu du coffre puis allez voir Malefoy qui traîne en fond de salle. Les effets de la magie s'estompant, revenez sur vos pas discrètement pour éviter les préfets. Retournez au second étage pour rendre compte de vos aventures à votre camarade de classe.

Jour 4

Gagnez le deuxième étage afin d'assister aux cours du professeur Flitwick. Au commencement de l'épreuve, laissez-vous chuter au niveau inférieur. Partez défier les deux statues des lieux présentes dans la salle qui suit. Changez les pierres résultant du combat pour débloquer la porte plus haut. Empruntez celle-ci vous découvrirez alors la salle contenant le livre du dernier sortilège. Patientez jusqu'à ce que la flamme s'éteigne puis récupérez le précieux ouvrage. Grâce au sort d'incendio que vous venez d'apprendre, visez toutes les bornes contournant le centre de la salle et sortez rapidement par l'ouverture que vous offre la grille. Vous voilà de nouveau dans la salle de départ. Activez les deux poteaux marqués d'une flamme puis détruisez les murets entre les statuettes de cochons. Vous aurez alors accès à deux cavités de chaque coté de la pièce. A l'intérieur se trouvent deux interrupteurs dans chacune d'entre elles. Il vous faudra en fait jouer avec ceux-ci pour faire en sorte qu'un des côtés de la salle soit libéré des flammes (celles-ci gagnant alors le côté opposé).

Grâce à ce roulement stratégique de positionnement des flammes, vous serez à même de pouvoir accéder aux deux

autres interrupteurs situés sur la dalle en hauteur. Lorsque vous aurez banni les flammes d'un des côtés, enflammez les statues représentant les cochons puis lancez leur un flipendo afin de les orienter vers le haut. Hâtez-vous ensuite de monter grâce aux marches et ainsi pouvoir vous servir des plates-formes soulevées par les flammes pour parvenir jusqu'à la dalle auparavant trop haute. Il ne vous reste plus qu'à repéter l'opération à l'autre extrémité pour ainsi débloquer la porte et pouvoir retourner en cours. Sortez ensuite du château et partez pour le stadium dans le but de disputer votre second match de la saison. Opérez comme la fois précédente pour remporter l'affrontement.

Nuit 4

Allez aux dehors du château et dirigez-vous vers la forêt interdite pour bavarder avec Hagrid. Après la scène, ramassez la grosse clef puis empruntez la porte située juste derrière la cabane du géant. Suivez les araignées dans la forêt afin d'exploiter la piste décrite par votre ami. Esquivez-les en progressant et éliminez les plus gênantes d'entre elles avec un incendio. Pour vous débarrasser des toiles, utilisez également le sort de feu. Trouvez la toile au sol et brûlez-la pour vous engouffrer dans l'ouverture. Vous ferez alors connaissance d'Aragog, une énorme arachnide, anciennement liée à Hagrid. Vous devrez alors lui échapper. Prenez direction la route qu'il vous reste à emprunter puis montez le long de la falaise en brûlant chaque extrémité de l'énorme toile pour faire chuter Aragog. La moquerie envers l'araignée vous conduira à l'affrontement. Evitez les ondes de chocs qu'elle vous balance ainsi que ses rejetons puis attendez qu'elle se mette à bomber le torse pour lui affliger un sort d'incendio. Pensez aux recharges d'énergie suspendues à des filets de toile puis mettez en échec votre ennemi, plus impressionnant que dangereux.

Jour 5

Vous débutez la journée par le dernier match de Quidditch de la saison qui vous oppose aux redoutables Serpentars. Si vous gagnez cette confrontation et que vous avez concrétisé les deux dernières vous serez alors sacré champion de la saison. Mais les choses ne seront pas aussi simples que ça. Malefoy, l'attrapeur de l'équipe adversaire se trouve être un opposant des plus coriaces et dure sera la lutte pour l'obtention du vif d'or. Essayez de vous presser un maximum pour rattraper l'objet qui vous apportera à coup sûr la victoire et esquivez du mieux que vous pouvez cognards et rivaux. Après le match, vous pouvez déjà en finir avec cette journée.

Nuit 5

Une fois être passé par la commune, descendez jusqu'au deuxième étage pour de nouveau investir les toilettes des filles. Hermione, grâce à un flot de déductions tiré des lectures d'oeuvres du château et autres subtilités d'esprit, parvient à résoudre l'énigme de la chambre des secrets. Avis à tous ceux qui désirent aller voir le film mais qui ne l'ont pas encore vu, zappez ce passage car il est l'heure des explications ! La voix que seul Harry pouvait entendre, n'était autre que celle d'un Basilic, sorte d'anaconda magique. Les autres ne pouvaient identifier la voix car ils ne savaient tout simplement pas parler fourchlang. Les paroles menaçantes s'élevaient de toutes parts dans le château car le serpent se déplaçait à l'intérieur des tuyaux enfouis sous les murs. L'entrée principale des conduits, vous l'aurez deviné, se trouve en plein dans les toilettes pour filles.

Vous voilà fin près pour l'expédition finale. Après la glissade dans les conduits, avancez jusqu'au mur du fond. Après quelques paroles dans la langue reptilienne une issue s'ouvre alors. Tom Jedusor vous explique alors le pourquoi du comment et vous envoie la bête. Le basilic s'amène donc pour passer des paroles aux actes (vous aurez suffisamment entendu cette phrase tout au long du jeu : "Viens, viens... que je te déchire, que je t'écorche" je vous laisse donc deviner les intentions du reptile). Vos sortilèges ne peuvent rien contre cet ennemi spécial et il vous faudra trouver un autre moyen pour l'atteindre. Comme on est pas vaches et que ce que vous lisez en ce moment reste tout de même une soluce on va tout de même vous filer un coup de main. Regardez attentivement autour de vous et vous remarquerez sûrement un objet brillant. Ramassez cet objet qui n'est autre qu'une épée dotée d'une énorme puissance magique et qui vous servira à terrasser votre adversaire. Une fois l'arme bien en main, commencez par esquiver les jets d'acide de l'animal. Approchez-vous ensuite de sa tête et celui-ci ouvrira grand la gueule. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra user de l'épée. Répétez l'opération plusieurs fois pour venir à bout du Basilic. Durant l'affrontement, prenez garde à l'éboulement du plafond et n'oubliez pas qu'il vous est possible de refaire le plein d'énergie grâce aux items dissimulés un peu partout dans la zone.

Voilà, l'année scolaire est déjà terminée et le retour chez les Dursleys s'annonce comme éprouvant et extrêmement

ennuyeux. Néanmoins il vous reste la possibilité de fouiller le château avant d'assister à la cérémonie dans la grande salle. Poudlard recèle de secrets et dissimule de nombreux coffres. Partez sans attendre en quête des cartes de sorciers et sorcières célèbres si vous en voulez encore plus !

LES POCHES PLEINES DE DRAGÉES

Montez au 7ème étage de Poudlard. A l'entrée de la tour des Gryffondor, vous verrez un vase posé à côté du portrait de la grosse Dame. Si vous tirez dessus, vous ferez apparaître 3 dragées surprises. Eloignez-vous du vase puis revenez-y. Il contiendra de nouveau 3 dragées. En répétant cette technique plusieurs fois, vous obtiendrez rapidement un bon stock de dragées. De quoi aller faire les courses chez les jumeaux.

CARTES DE SORCIERS DANS LES AIRS

Sortez dans les jardins du château et enfourchez votre Nimbus. Cherchez les torches sur les tours et dans les cours. Lancez rapidement des incendio sur elle pour les allumer. Elles doivent être enflammés en même temps pour faire apparaître un coffre qui contient une cate de sorcier.

30 POINTS DE MOINS POUR SERPENTAR

Lorsque vous avez l'apparence de Goyle, durant la troisième nuit, rendez-vous dans l'annexe de la bibliothèqe et faites vous remarquer. Serpentar perdra 30 points.

LE PLEIN DE DRAGÉES

Lorsque vous aurez la clé du placard aux objets confisqués entrez à l'interieur et commencez à ouvrir les coffres. Dans l'un d'eux vous trouverez une grande bourse à dragées, sauvegardez, éteignez la console puis rallumez-la. Retournez dans le placard aux objets confisquées approchez-vous du coffre ou vous aviez trouvez précédemment la bourse et celle-ci se remplira automatiquement.

EMPLACEMENT DES 100 CARTES

Le Terrier

Dans la grange vous trouverez deux coffres, à l'intérieur l'un contient la carte 3 (Elfrida Clagg) puis la carte 1 (Merlin).

Maintenant aller dans le jardin, prenez un gnome et lancez le en battant le record de Fred, vous obtiendrez alors la carte 8 (Derwent Shimpling) vous trouverez aussi un coffre dans lequel vous découvrirez la carte 59 (Gregory le Hautain).

Dans le grenier, ouvrez le coffre pour découvrir la carte 98 (Dympha Furmage). en sortant du grenier a gauche juste en bas des escaliers vous verrez un bouton caché, activé le pour qu'une grille s'ouvre et vous récupérerez la carte 5 (Gulliver Pokeby)

Vous êtes maintenant dans le chemin de traverse. Au chaudron baveur, vous trouverez dans la cave en entrant dans le tonneau sans toile d'araignée vous récupérez la carte 27 (Mirabella Plunkett). En allant récupérer un des objets pour Genny à la ménagerie magique vous trouverez la carte 28 (Tilly Toke). Aller maintenant chez Pirouette et Badin, pile en entrant de le magasin aller directement sur la gauche et utilisez Lumos pour avoir la carte 32(Brigitte Wenlock).

Après l'atterrissage sur le saule cogneur, passez sur le tronc d'un arbre qui est tombé vous aurez alors la carte 4 (Grogan Stump), revenez. Avancez, vous verrez deux champignons, collez vous au mur et vous arriverez devant le coffre qui contient la carte 6 (Glanmore Peakes).
Une fois arrivé en haut, juste avant d'affronter le boss vous verrez une plateforme. Sautez dessus et vous trouverez la carte 7 (Hesper Starkev) dans un coffre.

Poudlard

Vous êtes maintenant à Poudlard. Un récapitulatif des cartes que vous aurez par étage:

Premier étage

Dans les couloirs, ouvrez la première porte à droite, continuez et vous trouverez un coffre accessible avec le sort Cracbadabum dedans se trouve la carte 96 (Hengist de Wooderfolt)

Dans la classe 1A. Près du bureau du professeur, vous aurez la carte 91 (wilifrid Elphick), puis utilisez le sort Alohmora pour avoir la carte 87 (Thadée Thurkell) dans cet même salle.

Dans la salle 1E, près du bureau du professeur, utilisez le sort Ectoplasmus pour la carte 84 (Roland tonneau).

Juste a droite de la porte d'entrée, utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 77 (Norvel Twonk).

Deuxième étage

Dans les couloirs, la deuxième porte à gauche, continuez à suivre le couloir au pied de l'escalier vous trouverez le coffre avec la carte 92 (Xavier Rastrick). Dans les toilettes de filles, vers la droite, vous trouverez la carte 13 (Andros l'invincible). Allez dans les toilettes de gauche maintenant, utilisez le sort ectoplasmus pour libérer le coffre qui contient la carte 40 (Godric Gryffondor)
Dans la salle du professeur Flitwick, derrière son tableau il y'a la carte 44 (Devlin Corneblance). derrière les bancs de droite utilisez le sort Incendio vous aurez la carte 42 (Crispin Cronk) et sur derrière ceux de gauche, utilisez Alhomora pour avoir la carte 90 (Sacharissa Tugwood).

Au second étage il y'a aussi la bibliothèque. En entrant dedans, prenez les escaliers à droite en haut vous trouverez dans une pièce la carte 10 (Burdock Muldoon) vous aurez besoin du sort Ectoplasmus pour ouvrir la porte et dans l'autre pièce vous aurez besoin du sort Avifors pour obtenir la carte 9 (Guhilda de Gorsemor). Revenez à l'entrée puis prenez les escaliers de gauche cette fois. Utilisez le sort Cracbadabum pour débloque une pièce ou se trouve la carte 11 (Herpo le Fou). Prenez ensuite la deuxième porte à gauche des escaliers. Vous aurez besoin du sort Incendio pour débloquer la pièce, dedans se trouve la carte 12 Merwyn le Malicieux). Continuez vous trouverez un coffre contenant la carte 74 (Montague Knightley) utilisez le sort Cracbadabum pour déverrouiller le coffre.

Troisième étage

Dans les couloirs, juste avant la pente qui mène au second, vous verrez une salle à gauche entrez et vous verrez la carte 98 (Dympha Furmage).

Aller dans la classe 3C, allez au fond de la classe, près de l'escalier, lancez le sort Ectoplasmus pour débloquer le coffre vous obtiendrez alors la carte 93 (Heathcote Barbary), maintenant retournez à l'entrée de la salle, juste à droite lancer le sort Alhomora pour ouvrir le coffre et obtenir ainsi la carte 95 (Yardley Platt).
Maintenant vous trouverez la carte 57 (Glifford Ollerton).

Juste à droite su bureau de dumbledore, dans la salle plus exactement, il y a un coffre avec la carte 73 (Mopsus)

Quatrième étage

Dans le couloir, allez dans la salle sur la droite. Utilisez le sort Incendio puis le sort ectoplasmus, vous obtiendrez la carte 82 (Rowena Serdaigle) puis la carte 99 (Daisy Dodderidge).

Dans la salle principale, devant l'entrée allez à droite passez sous la bibliothèque. Prenez la porte de gauche juste avant l'escalier qui mène au second étage. Prenez la carte 43 (Cyprin Youdle)

Cinquième étage

Aller dans la salle de classe 7A, dedans vous trouverez un coffre contenant la carte 88 (Celestina Moldubec). aller vers le bureau du professeur, utilisez le sort Alohomora pour obtenir la carte 79 (Oswald Beamish).

Sixième étage

Allez dans la pièce de gauche, utilisez le sort Ectoplasmus pour débloquer un coffre, vous obtiendrez ainsi la carte 71 (Reine Maëva) Puis utilisez un sort Cracbadabum sur le coffre près du bureau pour avoir la carte 70 (Léopoldine Smethwyck).

Maintenant allez dans la salle d'en face, vous trouverez sur le mur de gauche la carte 31 (Balfour Blane) Puis juste à coté du bureau, utilisez le sort Cracbadabum poru avoir la carte 83 (Rodrique Plumpton)

Septième étage

Juste avant d'entrée dans la tour des Gryffondor, à gauche, passez sous la bilbiothèque. Allez jusqu'au bout du couloir, prenez à droite, puis encore à droite. Lancez le sort Incendio sur le coffre et vous voila en possession de la carte 100 (Albus Dumbledore).

Jeux de Neville

En faisant les jeux de Neville, vous obtiendrez des cartes supplémentaires :

Trempette de Gnome --> carte 18 (Ullric le Follingue)
Lancer de Gnome --> carte 15 (Paracèse)
Lancer de Gnome une deuxième fois --> carte 16 (Cliodna)
Lancer de Gnome une troisième fois --> carte 17 (Morgane)
Lancer de Gnome une quatrième fois --> carte 19 (Norbert Dragonneau)
Lancer de Gnome une cinquième fois --> carte 20 (Gwendoline la Fantasque)
La course --> carte 22 (Circé)
La course une deuxième fois --> carte 24 (Adalbert Lasornette)
La course une troisième fois --> carte 25 (Perpetua fancourt)
La course une quatrième fois--> carte 26 (Almerick Sawbridge)
La course une cinquième fois --> carte 27 (Mirabella plunkett)
La course une sixième fois --> carte 30 (Artemesia Lufkin)
La course une septième fois --> carte 31 (Balfour Blane)
La course une huitième fois --> carte 33 (Beaumont Marjoribanks)
La course une neuvième fois --> carte 34 (Donaghan Tremlett)

La course une dixième fois --> carte 35 (Bowman Wright)
La course une onzième fois --> carte 84 (Roland Tonneau)
La course une douzième fois --> carte 37 (Cassandra Vablatsky)
La course une treizième fois --> carte 38 (Chauncey Oldridge)
La course une quatorzième fois --> carte 39 (Gwenog Jones)
La course une quinzième fois --> carte 40 Carlotta Pinkstone)

Objets trouvés

Les objets trouvés permettent eux aussi d'avoir des cartes.

La caisse des fioles --> carte 35 (Dunbar Oglethorpe)
Le badge du mérite --> carte 46 (Miranda Fauconette)
Le télescope --> carte 48 (Salazar Serpentard)
Le crapaud de Neville --> carte 49 (elladora Kettridge)
La balance -->carte 50 (Musidora Barkwith)
La chapeau de sorcier --> carte 51 (ethelered Toujourprêt)
Les gants en peau de dragon --> carte 52 (Félix Labeille)
Le livre Vadrouille --> carte 54 (Gaspard Shingleton)
Le livre Vacances --> carte 55 (Honouria Nutcombe)
La tarentule géante --> carte 56 (Gédéon Miette)

Magasin de Fred et George

carte 85 (Blenheim Stalk)
carte 47 (Edgar Strougler)
carte 59 (Gregory le Hautain)
carte 80 (Beatrice Bloxam)
carte 32 (Brigitte Wenlock)
carte 69 (Bertie Crochue)
carte 29 (Archibald Alderton)
carte 97 (Alberic Grunnion)
carte 60 (Lavergne de Montmorency)
carte 13 (Androis L'invincible)
carte 72 (Helga Poufsoufle)
carte 21 (Lord Stoddard Withers)
carte 58 (Glover Hipworth)

Echanges de cartes

Premier étage

Près de la porte à droite, échange la carte 36 (Jocelyn Wadcock) contre la carte 84 (Roland tonneau).
Le garçon blond juste à coté échange la carte 23 (Glennda Chittock) contre la carte 27 (Mirabella Plunkett).
En face de la salle de classe de gauche un garcon échangé la carte 2 (Cornelius Agrippa) contre la carte 59 (Gregory le Hautain).

Quatrième étage

Une fille brune devant l'entrée échange la carte 75 (Mungo Bonham) contre la carte 13 (Andros l'Invincible). Une autre fille brune, échange la carte 78 (Orsino Thruston) contre la carte 98 (Dympha Furmage). Un garcon échange la carte 61 (Havelock Sweeting) contre la carte 77 (Norvel Twonk).

Septième étage

Devant la tour de Gryffondor, une fille se trouve près de la porte vérouillé, elle échange la carte 81 (Quong Po) contre la carte 43 (Cyprin Youdle).
Parlez à la fille qui se trouve à coté. Elle vous échange la carte 94 (Merton Graves) contre la carte 31 (Balfour Blane).

Dernières cartes

Voici les dernières cartes qui se trouvent un peu partout dans Poudlard.

Près du Stade de Quidditch, juste avant le pont. Utilisez le sort Incendio pour débloquer le coffre contenant la carte 53 (Greta Grandamour).
Dans la foêt sombre, après la deuxième toile d'araignée, vous obtiendrez dans un coffre la carte 66 (Flavius Belby).
Dans la salle commune de gryffondor, lancez un Cracbadabum sur le rideau et vous obtiendrez la carte 65 (Gondoline Oliphant)
Dans la serre de botanique. Avant de rentrer dans la serre, à droite, ouvrez le coffre pour avoir la carte 14 (Fulbert Latrouille).
Au repaire D'Aragog. Juste après l'avoir rencontré, allez à gauche vous verrez un coffre dedans se trouve la carte 62 (Ignatia Wildsmith). Un passage, il vous faut suatez, montez sur la gauche et vous obtiendrez la carte 63 (Hermann wintringham). Juste après avoir longer le mur qui mène en haut de la toile d'Aragog, la se trouve un coffre avec la carte 64 (Jocunda skyes).
Dans le cachot des Serpentard. Quand vous êtes Goyle, dans la grande pièce se trouve un coffre avec la carte 86 (Dorcas bienaimée) dedans, puis un autre coffre la carte 43 (Cyrpien Youdle).
Au grand escalier, tout en bas utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 68 (Kirley Duke), puis entre les deux meubles utilisez le sort Ectoplasmus pour avoir la carte 67 (Justus Pilliwickle).
Dans le hall d'entrée. Sous le grand escalier, allez à gauche. Utilisez Incendio pour débloquer le coffre qui contient la carte 89 (Alberta Toothill).
Dans la salle ou vous pouvez vous connectez avec la Game Boy advance, utilisez le sort Alohomora pour avoir la carte 76 (Myron Wagtail).

Pour finir, une fois que vous aurez obtenu les 100 cartes du jeu, allez parler à Dumbledore pour avoir la carte 101 (Harry Potter).

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts 2005

CONSEILS

Dragée où es-tu ?

Même si cela n'est pas mentionné à chaque passage, pensez à bien fouiller chaque élément du décor de chaque niveau. En effet, en usant de sorts basiques, vous pouvez déloger de nombreuses dragées dans toutes sortes d'éléments. Vous pouvez ensuite échanger ses dragées contre des cartes augmentant vos capacités.

Evolution des personnages

Il est primordial de s'essayer à tous les personnages au cours de l'aventure. Sans cela, et si vous persister à prendre constamment le même individu, les autres ne pourront pas progresser (en gagnant des dragées pour les échanger plus tard contre des cartes) et se retrouveront bien faibles dans les derniers niveaux de jeu.

Réaliser des sorts parfaits

Pour réaliser des sorts parfaits à tout va, faites des mouvements circulaires avec le joystick analogique gauche lorsque vous vous essayez à un sortilège.

Cartes et stratégie

L'utilisation des cartes n'est pas à prendre à la légère... N'oubliez donc pas avant chaque niveau d'assigner les plus puissantes d'entres elles à vos personnages. La puissance de leurs sorts se verra alors augmenter, tout comme leur endurance. D'autres cartes permettent de bénéficier d'avantages certains contre une créature précise (au choix suivant les cartes en votre possession). N'hésitez pas à les activer si le niveau dans lequel vous vous apprêtez à plonger en fourmille !

Boucliers : mode d'emploi

Les boucliers peuvent être considérés comme une sorte de monnaie d'échange. On en trouve dans tous les niveaux, et ils permettent de progresser au fil de l'aventure. Ainsi, pour passer d'un tableau à l'autre, un certain nombre de boucliers vous sera demandé. Irrémédiablement, il vous faudra alors retourner fouiller les précédents niveaux de jeu lorsque l'aventure touchera à sa fin. Reportez-vous alors aux différents paragraphes à l'intérieur des titres pour trouver votre bonheur. Notez également qu'il est possible de remporter d'autres boucliers en remplissant les tâches secondaires comme trouver les mini-boucliers mais encore diverses autres statues...

SOLUTION COMPLÈTE

LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

Dans la confusion qui règne sur les lieux, partez vers la droite en ramassant les dragées surprises de Bertie Crochue. Très rapidement d'affreuses bestioles vous attaqueront, ce ne sont que des Fangieux. Une parfaite occasion pour vous de vous essayer aux sortilèges ! Débarrassez-vous des gêneurs et poursuivez vers l'inconnu. Le père de Ron viendra alors vous filer un coup de main. Suivez ses conseils et soulevez la pierre en utilisant le sortilège Wingardium Leviosa. Poursuivez jusqu'à ce que vous ayez passé la deuxième roche et frayez-vous un chemin parmi les arbre abattus en décalant les troncs à l'aide du sort précédemment cité (vous devez également maintenir une direction simultanément). Juste avant le pont, une horde de créatures viendra tenter de croquer nos 3 amis. Luttez vaillamment et reprenez la route lorsque toute présence ennemie aura été repoussée. Arrivé devant l'amas de rochers empêchant toute progression, lancez un sort combiné (dès que l'on parlera de sort combiné dans cette solution, cela impliquera un sort simultané des 3 personnages) de type Wingardium Leviosa. La fin des ennuis est proche ! Il ne vous reste plus qu'à filer jusqu'au portoloin sur le prochain pont pour terminer ce premier niveau.

DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Premier cours

En suivant les conseils de votre professeur, commencez par frapper le sceau de sortilèges de base histoire de gagner quelques Dragées. Filez ensuite emprunter la porte du fond. Dans la salle qui suit, plusieurs Fangieux vous sont envoyés. Mettez-leur une bonne raclée à grande dose de magie puis frappez les coffres des décors alentours afin de faire le plein de dragées avant de passer la deuxième porte. Le défi suivant est des plus simples. En maintenant la touche du sort Accio, passez à proximité des pylônes de pierre pour attirer vers vous les nombreuses récompenses. Enfin, approchez du livre de sorts pour finir.

Deuxième cours

Après avoir vidé la salle de départ des nombreuses dragées dissimulées dans les éléments du décor, passez la première porte pour vous frotter à la nouvelle épreuve qui débute. Eteignez le feu grâce au sort prescrit à l'écran et avancez jusqu'à la pièce suivante. Là-bas, luttez contre les salamandres en usant de sorts d'élément d'eau sans retenue. Récupérez les récompenses et gagnez l'extérieur en empruntant l'issue suivante. Suivez ensuite le chemin imposé par le niveau jusqu'à ce que vous arriviez devant un petit pont-levis. Eteignez alors les points en flammes et tuez les salamandres avant d'attirer le pont vers vous afin de pouvoir poursuivre grâce à celui-ci. Une dernière épreuve vous attend plus haut. Maîtrisez les dernières Salamandres puis foncez récupérer le premier des 3 Boucliers.

EXTERIEURS DE POUDLARD

Bouclier principal

Au commencement, commencez par visiter la cour en contrebas puis prenez le chemin des escaliers en colimaçon. Progressez continuellement jusqu'à atteindre le sommet du donjon. Des gargouilles viendront vous gêner dans votre quête. Prenez garde aux fléchettes qu'elles envoient et unissez vos forces pour en venir à bout plus facilement. Le second petit bouclier passé (il n'est pas nécessaire de trouver toutes ses versions réduites pour pouvoir y accéder), éteignez le feu qui l'entoure pour pouvoir vous en saisir.

Le bouclier de la tour

Rechargez une partie et avancez jusqu'à la cour aux lézards brûlants. Lorsque que vous sortez victorieux de la bataille, vous remarquerez qu'une grille s'ouvre d'elle-même. Derrière celle-ci, un long pilier retient dangereusement la stabilité

d'une tour. Envoyez-y donc un chaudron pour faire effondrer l'édifice. Il ne vous reste plus qu'à fouiller les décombres et récupérer la récompense !

L'escalier de blocs

Rechargez une partie et avancez jusqu'aux 3 blocs. En vous dirigeant vers la gauche, vous remarquerez que les remparts du mur sont comme fissurés, vous laissant alors une chance de passer. Commencez par déplacer l'un des gros blocs contre le muret, puis placez-en un deuxième par-dessus. Positionnez ensuite le troisième bloc devant les deux premiers et grimpez grâce à l'escalier que vous venez de créer. En poursuivant par la droite, vous mettrez alors la main sur un nouveau bouclier.

La fontaine et le bouclier

Lorsque vous aurez appris le sortilège faisant pousser les plantes (voir Botanique), rendez-vous sur le chemin de droite à partir de la sauvegarde (au lieu de descendre vers les chaudrons). Soulevez les caillasses bloquant le chemin puis tournez sur la gauche dès que possible. Soulevez le bloc de pierre pour ainsi l'adosser contre le muret légèrement plus loin, puis escaladez la paroi pour gagner la nouvelle cour. Un imposant bassin se dresse alors sous vos yeux. Faites pousser les nénuphars baignant dans son eau pour vous frayer un chemin jusqu'à la fontaine et ainsi atteindre le bouclier, juste derrière.

Escalade pour bouclier

Reprenez exactement le même chemin que précédemment, mais contournez cette fois-ci le bassin pour aller ouvrir la grille du fond. A proximité de l'arbre se trouve un bloc. Déplacez celui-ci sur l'estrade de gauche afin de pouvoir grimper sur la haute plate-forme. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la grille et à placer le second bloc pour atteindre un nouveau bouclier dans l'alcôve de droite.

Bloc et décombres

Descendez parmi les murs qu'il vous est possible de briser à l'aide des chaudrons. Cassez dans un premier temps celui de gauche puis montez sur la première plate-forme grillagée. D'ici, et avec l'aide de vos petits camarades, vous pouvez faire tomber le bloc de pierre de son balcon. Faites-le, puis poursuivez votre petite entreprise de destruction massive de manière à pouvoir déplacer le bloc juste devant l'estrade où se tient un bouclier. Il ne vous reste plus qu'à monter sur le bloc pour l'atteindre.

FORET INTERDITE

Bouclier principal

Dans la foret, avancez le long du sentier et faites connaissance avec les nouvelles créatures qui gardent ces lieux. Pour vous débarrasser des plantes vomissantes, il vous faut les catapulter. Pour cela, usez du sortilège Wingardium Leviosa et relâchez la pression exercée sur la touche associée à ce sort pour pouvoir catapulter la créature au loin. Lorsque vous tombez sur les barrières jaunâtres, catapultez vos ennemis dans celles-ci pour briser le sortilège qui vous empêche de progresser. Arrivé sur la petite place avec un tronc d'arbre mort à son centre, juste après l'arrivé des Salamandres géantes, hissez-vous sur le terre-plein de droite pour faire connaissance avec le dragon. Echappez à ses jets de flammes et marchez le long des berges en hauteur pour éviter toute gêne. Lorsque les flammes vous barreront à nouveau la route, usez de votre sort à base d'eau pour pouvoir poursuivre. Lors de votre deuxième altercation avec la bête ailée, tuez les salamandres qu'elle vous envoie puis allez ouvrir le portail pour ainsi continuer vers les marches menant plus en hauteur. Un premier bouclier récompensera vos efforts !

Scroutt toujours !

La deuxième phase de recherche vous amène jusqu'à la confrontation avec un Scroutt. Visez son arrière train pour pouvoir lui infliger de gros dégâts. La bestiole terrassée, prenez le bouclier apparaissant au centre des lieux pour en finir

avec cette pagaille.

Un bouclier un tantinet trop haut...

Retournez dans le même niveau et, au tout début, vous remarquerez qu'un bouclier plane au-dessus du sol. Pour l'atteindre, il vous faut avancer jusqu'au bloc de pierre non loin, et le tracter avec vos magies afin de pouvoir vous en servir pour accéder à celui-ci.

Scroutt, le retour !

Lorsque vous maîtriserez complètement le sortilège des plantes (voir Botanique), revenez sur la place où vous aviez jadis vaincu le Scroutt à pétard. En suivant les plantes grimpantes à l'arrière plan, on peut s'apercevoir qu'elles montent jusqu'à une sorte de terre-plein. Faites germer les bourgeons pour pouvoir y accéder. Plus haut un deuxième scroutt version améliorée vous attend. Tuez-le pour remporter un nouveau bouclier.

C'est le printemps

Toujours grâce à votre sortilège de plantes, prenez le chemin de la tour et partez en repérage. En restant bien attentif, vous remarquerez un bouclier en hauteur. Des bourgeons non loin vous permettront alors de vous hisser jusqu'à celui-ci.

TACHE DU TOURNOI 1 : LE DRAGON

La première épreuve vous propose de tester vos talents de pilote de manche à balais. Lancé à pleine vitesse, vous devez échapper aux griffes d'un dragon aux élans peu amicaux. Passez dans les cercles oranges pour récupérer quelques dragées et ne loupez pas les bleus qui vous permettront d'accélérer pour ainsi échapper aux flammes et gagner de précieuses secondes. Suivant votre temps de parcours, vous dégotterez le bouclier de bronze, d'or ou d'argent. Mais le nombre de dragées récoltées rentre également en compte. Ainsi, pour espérer obtenir tous les boucliers, comptez environ 250 dragées récupérées et un temps approximatif de 2min20. S'il vous est toutefois trop difficile d'obtenir le temps record, allez débloquer d'autres boucliers dans les précédents niveaux.

SALLE DE BAIN DES PREFETS

Bouclier principal

Après la bourde malencontreuse de notre ami Ron, déplacez les chaudrons bouillonnants sur le mur fissuré afin vous ménager un passage à travers la paroi fêlée (usez du sort Wingardium Leviosa). Passez par la faille et avancez jusqu'au premier tuyau qu'il vous faudra briser à l'aide d'un nouveau chaudron. En vous faisant aider d'un de vos collègues, faites basculer la passerelle vers vous pour poursuivre. Récupérez les dragées ainsi que le petit bouclier avant de revenir à l'avant du pont. Là-bas, brisez la tuyauterie toujours grâce aux chaudrons et poursuivez vers la droite. Très rapidement, montez le premier bloc montant vers le haut et hissez-vous sur la passerelle de gauche (les espèces de cascades vous empêchent tout accès pour le moment). Plus haut, déplacez le tuyau d'où provient l'écoulement des eaux puis redescendez pour poursuivre là où vous étiez jadis bloqué. Sur la prochaine plate-forme, déplacez à nouveau les robinets géants et brisez la tuyauterie en contrebas du premier chaudron pour ensuite rebrousser chemin et retrouver la bonne voie. A ce moment précis du niveau, de nombreuses créatures viendront ralentir votre progression. Ne vous éparpillez pas et venez à bout de ces nombreux monstres en équipe. Arrivé vers l'œuf, tentez de l'attirer vers vous à l'aide de vos talents de magicien. Malheureusement, celui-ci remonte dans la tuyauterie. Retournez alors dans la salle de bain des préfets (autrement dit à votre point de départ) afin de mettre la main sur l'œuf (et par la même occasion sur le premier bouclier).

Le bouclier de facilité

En relançant une partie dans le même niveau vous débutez dans un pentacle de sauvegarde. Marchez vers le pont descendant et suivez les coursives jusqu'au prochain bouclier sur la passerelle.

Troisième bouclier

Rechargez une partie et reprenez le même chemin que précédemment. Lorsque vous apercevrez un des boucliers coincés vers l'eau, approchez-vous du premier chaudron vert et balancez-le par-dessus la rampe de manière à ce qu'il aille s'exploser sur les tuyaux en contrebas. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les escaliers pour trouver le gros bloc de pierre. Déplacez-le alors sur le ponton de bois, puis jusqu'au rempart placé devant le bouclier pour pouvoir ainsi escalader et récupérer l'objet convoité.

BOTANIQUE

4 boucliers sont nécessaires pour débloquer le niveau suivant. Votre but principal est ici de récupérer de la branchiflore de manière à être fin près pour la seconde tâche du tournoi.

Bouclier principal

Descendez les marches du château en direction des serres et tournez à gauche dès que possible. En demandant l'aide d'un de vos deux petits camarades, déplacez la grande grille de manière à pouvoir poursuivre. Il ne vous reste plus qu'à gagner la petite cour afin de récupérer le grimoire qui vous apprendra un nouveau sortilège. Rebroussez chemin jusqu'à l'extrême Est de la zone et délogez les rochers bloquant le passage vers l'escalier. Lancez deux fois votre nouveau sort pour poursuivre puis avancez jusqu'à gagner l'intérieur de la serre. Une grosse abeille viendra alors rouler des mécaniques devant nos trois sorciers, et plusieurs de ses copines ne devraient pas tarder à la rejoindre. Ouvrez les gros bulbes à nectar pour les attirer ou laissez vos amis s'occuper d'elles pour de votre coté, continuer à progresser. Faites grossir les nénuphars et allez abaisser le premier pont sur la gauche. Envoyez ensuite les plantes s'écraser dans le poison visible au loin, puis empruntez le passage à l'ouest pour ressortir de la serre. De nouveau à l'extérieur, ouvrez le grand portail et sortez vos baguettes car deux énormes bestioles vous attendent derrière les grilles. Tuez la première et fuyez lorsque la seconde se libèrera d'elle-même (les courageux peuvent également livrer bataille mais cela ne sert pas vraiment à grand-chose). Poursuivez donc par les marches de gauche et gagnez au plus vite la serre suivante. Commencez à monter les escaliers en colimaçon tout en vous aidant des germes de fleur, et luttez avec ferveur lorsque la reine des bestioles ramènera sa fraise. Plus haut, balancez des chaudrons sur la structure au plafond jusqu'à ce que celle-ci daigne céder. Redescendez alors en vous frayant un chemin parmi les ennemis, et arrivé en bas, éteignez le feu pour récupérer le premier bouclier.

La grotte au bouclier

Lorsque vous rechargez la partie, vous débutez devant la grille qui renfermait les deux monstres. Bouchez l'entrée d'où s'arrivent toutes les bêtes ailées, puis déplacez le gros bloc de pierre jusqu'en haut du premier palier des marches de gauche. Grimpez sur l'objet puis faites germer les bourgeons à gauche. Avancez alors jusque dans la cavité pour mettre la main sur le second bouclier.

Le bouclier du bassin

De retour dans ce même niveau de jeu, passez sous l'arche près du bloc de pierre. Vous arrivez alors dans une pièce dotée d'un bassin au centre. Partez dans un premier temps sur l'un des côtés, et ouvrez l'une des grosses fleurs afin d'attirer la faune ailleurs que sur votre tête. Revenez ensuite aux abords du bassin et faites s'ouvrir les nénuphars afin de vous frayer un chemin jusqu'à la troisième récompense.

Des ponts, des passerelles... et un bouclier à la clef !

En route pour votre quatrième bouclier, reprenez la première route que vous aviez empruntée, c'est-à-dire celle menant à la dernière serre. Dès que vous atteignez les passerelles surélevées, abaissez le pont en face de votre plate-forme à grand renfort de magie. Poursuivez par la gauche afin d'aller abaisser les deux prochains pontons, puis revenez vers le centre pour continuer en passant sous la serre. Un nouveau pont juste derrière, attend que vous vous mettiez au travail. La besogne durement remplie, ressortez pour cette fois-ci continuer un peu plus à droite. Longez alors les passerelles jusqu'à vous retrouver au dos du dernier pont à abaisser. Il ne vous reste plus qu'à refaire le même chemin en sens inverse pour pouvoir empruntez le dernier passage que vous venez de vous-même de vous créer. Celui-ci mène

heureusement tout droit vers le dernier des boucliers.

Au pied de la dernière serre

En vous rendant jusqu'au terrain hébergeant la dernière serre, il vous sera possible d'apercevoir un bouclier derrière une barrière de champignons empoisonnés. Tuez les Fangieux puis utilisez la plante pour la propulser sur les champignons afin de les faire disparaître. Ceci étant, vous pourrez alors aller "cueillir" ce nouveau bouclier.

TACHE DU TOURNOI 2 : LE LAC

Pas moins de 11 boucliers sont nécessaires pour pouvoir poursuivre l'aventure. Comme lors de la première tâche, vous êtes chronométré et votre temps ainsi que vos performances décideront des médailles obtenues à l'issue de l'épreuve. Maintenez la touche d'accélération enfoncée et raflez le plus de dragées possible. Lors de vos rencontres avec les Strangulots, veillez à toujours bien rester en mouvement et à bombarder la touche de sorts pour faire le ménage. 3 boucliers sont à récupérer dans ce niveau même. Pour ce qui est des manquants, vous allez devoir retournez dans les niveaux précédents afin d'en trouver. Reportez-vous donc aux différents paragraphes pour être bien sûr ne pas être passé à coté de quelque chose.

TACHE DU TOURNOI 3 : LE LABYRINTHE

La première partie de la tâche démarre de manière assez soft. Lancé dans un labyrinthe constitué de grands buissons, il vous faut retrouver la coupe placée au centre du parcours. Partez en direction de la gauche, et progressez en vous aidant des tracés de dragées. La deuxième partie du niveau nous fait revivre la scène où les arbres tentent de se refermer sur le jeune sorcier. Foncez donc droit devant vous et évitez les obstacles des cotés pour ne pas vous faire rattraper par les mauvaises herbes. Dès que vous vous serez sorti de ce mauvais pas, il vous faudra voler au secours de Digorry, pris dans la "toile végétale". Lors de la troisième et dernière partie, vous devez combattre seul deux énormes Scroutts lanceurs de flammes. Mais la tâche n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Attendez qu'ils se précipitent sur vous à toute allure et esquivez-les pour qu'ils se cognent et s'assomment alors contre les buissons (oui je sais ce n'est pas vraiment logique ;)). C'est à ce moment là qu'il vous faudra les attaquer en leur jetant un maximum de sorts d'attaques dans le dos (ou sur le derrière pour les poètes ;)). Maîtrisez les deux monstres, et la coupe est à vous !

VOLDEMORT

Face au seigneur de la mort, vous commencez votre duel en luttant contre quelques maigres squelettes que ce dernier vous envoie. Utilisez vos sorts d'attaques de base ou bien balancez les au loin pour en finir rapidement avec eux. Vos talents dûment prouvés, Voldemort vous envoie un rayon magique et vos deux pouvoirs sont alors comme emmêlés l'un dans l'autre. Débattez-vous au mieux, et tentez de diriger le faisceau sur les squelettes afin qu'ils ne puissent vous encercler. Lorsque vous aurez résisté suffisamment de temps, une lourde statue planant au-dessus de votre tête viendra compliquer la tâche. En effet, en plus de lutter contre la puissance de votre adversaire, il vous faudra aussi veiller à ce que la lourde masse ne vienne pas s'abattre sur votre front. Essayez donc tant bien que mal de rester constamment en mouvement lors de cette phase. Lorsqu'il n'y aura plus de revenant pour vous embêter, il vous faudra trouver un moyen de briser la statue. Une fois de plus, utilisez le rayon magique qui relie votre baguette à celle de l'ennemi et faites passer le centre du rayon (l'endroit qui est le plus concentré en magie) à plusieurs reprises sur l'effigie de pierre pour la briser. Vous n'avez plus qu'à vous poser comme spectateur pour la suite, c'est fini !

BONUS

20 points pour Griffondor
Complétez les séries de cartes Beast, Vampire, Giant, Goblin.

Bonus d'endurance pour Harry
Complétez les séries de cartes Wizard et Quidditch.

Bonus d'endurance pour Hermione
Complétez les séries de cartes Witch et Hag.

Bonus d'endurance pour Ron
Complétez les séries de cartes Dragon et Classical Beast.

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Poudlard Express

Vous devez retrouver Croûtard, qui s'est enfui de la poche de Ron. Vous partez donc à l'aventure dans le Poudlard Express accompagné de Harry. Vous serez alors dans le compartiment où sont entreposées les valises et votre premier combat aura lieu contre le Monstrueux Livre des Monstres. Vous ne disposez que du sort Flipendo. En lui jetant plusieurs sortilèges Flipendo, vous aurez vite mis hors d'état de nuire ce livre. Ron vous attend devant une porte, mais qui est bloquée par une grosse mallette, appuyez sur la touche action et déplacez cette mallette pour franchir le compartiment. Et vous voici confronté à la bande de Malefoy qui détient le rat de Ron, accompagné de Harry et Hermione vous devrez les affronter. Commencez par immobiliser Goyle et Grabe, une fois immobilisés après leur avoir jeté quelques Flipendo, c'est au tour de Malefoy qui vous défie. Vous n'aurez pas grand mal en lui jetant plusieurs Flipendo, vous pouvez aussi esquiver ces sortilèges qui seront d'une grande utilité et qui feront plus de dégâts. Une cinématique montre que le train s'arrête net et que Harry est pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devrez échapper des mains d'un Détraqueur qui vous poursuit dans le compartiment. Vous devrez soutenir Harry, en le portant tout au long et en franchissant 2 compartiments successivement. A un moment donné un Détraqueur essayera d'absorber votre âme, avec le joystick analogique gauche bougez-le dans tous les sens pour y échapper, une fois arrivé au bout du 2e compartiment.

Le Professeur Lupin vous viendra en aide en jetant des sorts aux 2 Détraqueurs. Une cinématique fera son apparition et montra Harry qui ne se souvient de rien, le Professeur Lupin leur expliquera quels étaient ces monstres étranges et vous fera don d'un livre, contenant de plus amples explications sur ces monstres.

Dortoirs des Garçons

Vous voici désormais à Poudlard, auparavant le Professeur Lupin vous aura donné un livre qui est le Folio Bruti. Ron décide de voir ce qu'est le Folio Bruti et vous demandera de lui montrer. Une fois cela fait, vous verrez qu'il manque des pages, vous devrez les retrouver pour avoir de plus amples informations tout au long du jeu sur certaines bêtes.
Faîtes un petit tour dans la chambre et lancez quelques Flipendo, sur les Chaudrons vous obtiendrez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez la porte du Dortoir et partez à la recherche D'Hermione pour lui montrer le livre, descendez les escaliers en colimaçon et allez dans la salle commune de Gryffondor. Une fois à l'intérieur Hermione vous dit qu'elle n'a pas le temps et qu'elle est submergée de devoirs par contre elle vous donne un conseil qui aurait pu éviter de perdre du temps contre le combat de Malefoy, vous auriez dû lui jeter un Expelliarmus. Allez dans le couloir et au fond vous aurez une ouverture. Une fois dans le couloir, Ron vous indique de lui jeter un Flipendo et celui-ci vous contrera par Expelliarmus. Maintenant ça sera à votre tour équipé votre baguette de ce sort, Ron vous enverra un Flipendo puis vous devrez le contrer par un Expelliarmus. Ron vous proposera d'aller voir Fred et Georges. Passez la porte qui se trouve en face de vous et vous arrivez dans le couloir du 7e étage, continuez tout droit. Ouvrez la porte et vous serez

dans le Grand escalier, prenez sur votre droite et ouvrez la porte qui vous amène au 6e étage et à l'étude des Runes. Un combat pour mesurer vos qualités d'Expelliarmus, vous affronterez un livre ensorcelé par Peeves rien de plus simple, contrez ces attaques par un Expelliarmus et vous en viendrez à bout rapidement, continuez vers la porte qui se trouve au fond à gauche pour aller voir Fred et Georges. Mais celle-ci est bloquée par une caisse, jetez-lui un Flipendo pour augmenter votre capacité. Une fois franchie, pour arriver dans le couloir de Glanmore Peakes. Sur votre droite se trouve une bibliothèque avec 3 livres ensorcelés, jetez-leur un Flipendo et allez sur votre droite pour ouvrir l'autre porte. Une fois arrivé vous verrez les jumeaux Weasley qui vous attendent et qui vous confient qu'une carte du Maraudeur est cachée dans la pièce, celle-ci aurait les capacités de dévoiler tous les passages secrets de Poudlard et où se trouve chaque personne à un moment précis dans l'enceinte du collège. Harry montrera à Ron que le mur qui se trouve derrière les jumeaux paraît suspect.

Partie avec Ron

Appuyez sur la touche action pour ouvrir le passage secret et vous voici dans un couloir, vous arriverez devant une porte, une fois franchie vous verrez un obélisque et la carte du maraudeur se trouve tout en haut. Allez sur votre gauche vous trouverez une porte une fois franchie vous arrivez dans une grande pièce et le sol se dérobe une fois que vous essayez d'avancer.

Partie avec Harry

Reprenez-le et courez droit devant, où se trouve le sol restant, Harry sautera automatiquement, prenez les dragées et ouvrez le coffre, vous aurez droit à une page du livre, sautez sur l'autre partie et récupérez le bouclier qui vous fera gagner des points pour votre maison, celui-ci vous rajoutera 10 points pour Gryffondor. En face de vous se trouve un interrupteur, appuyez dessus et vous verrez le parquet qui commence à se renouveler sur votre gauche, vous avez une petite corniche allez y , puis récupérez les dragées et appuyez sur l'interrupteur il ne vous en manque plus qu'un, il se trouve sur votre droite sautez, puis récupérez les dragées et appuyez sur celui-ci. Cela ouvrira la porte qui se trouve derrière Ron et l'apparition de petits monstres qui essayeront de nuire à Ron, tuez-les à coup de Flipendo ou esquivez-les à coup de Expelliarmus. Allez tout au fond de la porte et appuyez sur action, le mur basculera, en face de vous se trouve un escalier avec une porte, franchissez-la et vous vous trouverez dans une pièce. Au centre se trouve une malle, portez-la avec Ron et vous verrez un rayon qui atteint un autre miroir. Prenez la malle et collez-la contre le mur, puis une fois collée grimpez sur celle-ci et atteignez la corniche du dessus, sur votre gauche se trouve un coffre ouvrez-le et vous obtiendrez la carte d'une sorcière Leopoldine Smethwyck, récuperez les dragées puis allez au miroir qui se trouve en face de vous, orientez-le vers la boule de cristal qui se trouve en face de celui-ci, cela déclenchera un mouvement et cela ouvrira une porte et plusieurs murs vous aideront à atteindre celle-ci.
Une fois en haut prenez Ron, amenez-le avec vous et montez l'escalier pour franchir la porte. Au passage Gryffondor aura 20 points. Une fois dans la pièce vous devrez reconstruire un Puzzle. Au milieu de la salle se trouve une roue, lancez un Flipendo pour faire tourner celle-ci et un mur s'abaissera laissant une corde. Harry peut monter à la corde, montez et vous vous trouverez sur une passerelle avec de nouvelles bestioles combattez-les et récupérez les dragées de Bertie crochue. Descendez la corde et reprenez Ron.

Partie avec Ron

Allez vers le mur qui se trouve devant la corde et appuyez sur la touche action, celui-ci s'ouvrira et ouvrez le coffre qui se trouve à l'intérieur. Vous y trouverez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez l'autre mur sur votre droite celui ne contient rien, puis sur votre droite se trouve un autre mur et prenez Harry tout en alternant entre Harry et Ron et récupérez la carte qui se trouve à l'intérieur du coffre.

Partie avec Harry

Remontez à la corde et allez tout au fond de la passerelle une fois en haut descendez l'autre corde et récupérez les dragées qui se trouvent autour du bloc, allez vers le bouclier, un mur vous séparera entre Ron et vous. Allez tout en

haut de l'escalier, franchissez la porte et vous serez dans une grande salle, sur votre droite se trouvent des Dragées, récupérez-les. Ouvrez le coffre et vous trouverez un Miamhibou. A ce moment là, un livre ensorcelé fait son apparition, contrez ces attaques avec un Expelliarmus vous n'aurez aucun mal pour le mettre hors service. Montez sur l'estrade qui se trouve en face de vous et servez-vous de votre Miamhibou pour contrôler Hedwige. Une fois le contrôle de Hedwige va vers l'ouverture qui se trouve sur votre gauche pour prendre la carte du maraudeur. Hedwige vous la ramènera, vous voici en possession de la carte du maraudeur. Vous verrez sur votre écran en haut à gauche une carte montrant où vous vous trouvez. Prenez le bouclier qui se trouve à côté d'un portrait, Gryffondor aura 40 points, passez cette porte et faîtes attention de ne pas vous faire repérer. Passez sur votre gauche en longeant le mur pour espérer ne pas vous faire prendre. Une fois arrivé, vous verrez une autre armure qui garde le couloir, sur votre gauche se trouve un interrupteur qui ouvre la porte, actionnez-le et revenez sur vos pas. Puis passez cette fois ci du côté droit pour passer cette pièce. Une fois passée, récupérez le bouclier, Gryffondor aura 50 points à ce moment là. Restez dans l'ombre pour ne pas vous faire prendre. Sur votre gauche vous aurez une armure, faîtes attention de pas vous faire prendre, restez dans l'ombre et attendez le bon moment pour aller ouvrir le coffre vous aurez droit à une dragée. Puis allez sur votre droite et là encore une armure surveille, faîtes attention de ne pas vous faire prendre. Longez le mur tout en restant dans l'ombre et le tour est jouer, allez tout au fond à gauche, une autre armure surveille. Attendez que les champs de vision soient à l'opposé et mettez-vous dans le trou, puis attendez une nouvelle fois que celle-ci soit de l'autre côté et allez en face, vous serez dans une petite pièce où se trouvent 2 coffres avec des dragées, prenez-les et allez sur la porte en revenant sur vos pas. Vous arriverez dans une pièce sur votre droite au loin vous aurez une personne qui surveille et devant vous une autre armure qui surveille, redoublez de vigilance. Ensuite allez droit devant et attendez que la vision de celui-ci soit à l'opposé et foncez tout droit, cela devient plus compliqué par la suite sur votre droite se trouve une armure,attendez que celle-ci et la vision soient à l'opposé et longez le mur vite. Puis passez l'autre armure derrière elle, ils n'y verront que du feu. Ensuite en face de vous se trouve une armure et tout à gauche le Professeur Rogue qui fait des va-et-vient, allez derrière l'armure et longez le mur, attendez que Rogue ait le dos tourné et allez à la porte, franchissez-la. Vous serez dans le couloir de Glanmore Peakes et vous voilà en compagnie des jumeaux et de Ron. Votre journée s'achève ici.

Premier jour de L'année.

Une cinématique fera son apparition montrant Ron et Harry appelant Hermione pour leur premier cours de l'année, celui des Défenses contre les Forces du Mal dirigé par le professeur Lupin.

Partie avec Hermione

Vous voici dans le dortoir des filles, ouvrez la malle qui se trouve à proximité de Hermione et vous y découvrirez dans une partie du livre, une autre page. Sortez du dortoir et descendez les escaliers pour aller dans la salle commune de Gryffondor pour retrouver Ron et Harry. Allez dans le couloir de droite et descendez les escaliers, vous vous trouverez dans une grande salle avec une porte qui se trouve en face de vous, allez-y. Vous serez dans le couloir du 7e étage alors que vous devez vous rendre au 3e étage. Allez au grand escalier et descendez successivement les escaliers pour atteindre le 3e étages. Une fois la porte franchie vous arriverez dans une pièce où se trouvent des élèves, allez- y traversez-la et allez au fond, à gauche se trouve une porte. Vous arriverez chez Gunhilda de Gorrsemoor. Et en face de vous se trouve la salle, franchissez la porte et vous serez au cours. Le professeur Lupin vous donne comme mission à vous trois de lui ramener le livre du Glacius. Suivez le chemin qui mène à un moment donné à un mur, celui-ci laissera place à une grande pièce avec des petits monstres, faites-leur des Flipendo ou des Expelliarmus pour en venir à bout. Alternez entre Ron, Harry et Hermione pour en venir à bout. En face de vous se trouve un chaudron, prenez-le à trois pour le déplacer et posez-le sur la cible. Les grilles s'abaisseront et vous pourrez continuer l'aventure. Suivez tout le temps le même chemin, vous rencontrerez toujours des monstres faciles à combattre. Vous arriverez alors dans un endroit lugubre vous devrez faire jouer la lumière avec des miroirs tout en atteignant un endroit précis. Sur votre droite directement vous trouvez un bouton, appuyez dessus cela laissera apparaître une lumière montrant que le dernier miroir doit être orienté pour continuer la suite de l'aventure. Allez tout au fond à droite, montez la paroi et allez diriger le miroir vers l'autre miroir qui se trouve sur votre droite. Une fois dirigé, reprenez le contrôle de Harry.

Partie avec Harry

Allez où se trouve le miroir que vous avez dirigé avec Hermione, et sur votre droite se trouve un petit peu d'espace suffisant pour que vous puissez passer, allez y puis dirigez l'autre miroir vers l'autre, celui qui se trouve en face de vous. Sautzr l'autre ravin et dirigez l'autre miroir vers la droite et celui-ci ouvrira une autre porte. Récupérez le bouclier et Gryffondor possède maintenant 60 points. Allez tout droit, vous vous trouvez dans un endroit plutôt sombre et froid, allez vers la roue et lancez plusieurs Flipendo pour faire monter le rocher ! Une fois monté, vous devrez sauter successivement sur chaque rocher pour atteindre l'autre roue, pareil que l'autre roue faîtes, des Flipendo pour l'actionner, puis allez vers l'endroit qui est éclairé, suivez-le, vous arriverez à une autre roue sur votre droite, actionnez-la. Redescendez en bas où se trouve Hermione et Ron. Au centre de la pièce se trouve une porte à moitié ouverte, allez-y suivez le chemin puis vous arriverez à une porte, franchissez-la. Vous arriverez dans une pièce, le principe est simple, sur votre gauche au fond vous trouverez un coffre ouvrez-le et prenez le contenu. Ensuite prenez la caisse et amenez-la au fond à droite à côté d'une étagère, une fois bien placée, montez dessus successivement pour atteindre l'interrupteur qui se trouve en face de vous. Prenez Ron, et allez chercher la caisse que Harry à laissée dans un coin, une fois pris place sur une dalle au sol. Ensuite placez-vous sur une dalle et prenez Hermione pour qu'elle fasse de même. Une fois appuyé sur l'interrupteur, allez sur votre droite vous avez un coffre et récupérez la page d'un livre !
Auparavant des escaliers se seront formés puis récupérez le bouclier ce qui fera 70 points à Gryffondor. Et un livre ensorcelé fera son apparition, tuez-le sans craintes à coup de sorts d'Expelliarmus. La carte du Maraudeur vous indique que derrière le mur il y a autre chose.

Partie avec Ron

Une fois de l'autre côté vous aurez des monstres bleus à battre qui sont plutôt simples en 2 coups de Flipendo, ils sont morts, suivez le chemin par la suite, allez à la roue et jetez un Flipendo sur celle-ci, elle cassera net laissant échapper quelques petits monstres bleus faciles à battre, allez vous engouffrer par le trou qui est ouvert.

Partie avec Hermione

Personne ne pouvant se faufiler par la brèche qui s'est produite, Hermione devra jouer les acrobates (On n'est pas au cirque ^_^) pour passer. Prenez le couloir, puis allez sur votre gauche. Vous arriverez dans une pièce, poussez le bloc de glace qui se trouve au milieu et amenez-le à gauche du gros bloc qui gêne la progression, montez sur celui-ci pour déplacer les autres blocz. Une fois les 2 autres blocz déplacés, redescendez en bas et amenez le bloc tout en suivant le marquage au sol ! Montez sur celui-ci et sur votre gauche vous aurez un coffre, ouvrez-le puis vous y trouverez une carte de sorciers célèbres se prénommant Morgane. Ensuite allez à droite et vous arriverez à un moment donné dans un endroit où au centre se trouve un hibou en glace tenant le livre Glacius. Descendez la falaise et allez le chercher. Une cinématique fera son apparition, la glace qui se trouvait auparavant s'est changée en lave, utilisez le sortilège du Glacius pour la glacer et pour rejoindre la petite corniche pour regagner la terre ferme.
Continuez sur votre gauche, vous trouverez un coffre contenant la carte Ignatia Wildsmith. Combattez les torches qui vous attaquent avec le sortilège Glacius. Ensuite allez vers la pièce qui se trouve sur le sol, vous trouverez une flaque d'eau, glacez-la ça vous servira comme cube pour vous aider à la pousser pour actionner l'interrupteur une fois le parcours fait, appuyez sur l'interrupteur, celui-ci actionné vous ouvrira des escaliers, au fond à droite vous trouverez un coffre avec une page du livre prenez-la et montez les escaliers puis sur votre gauche 1 coffre avec une chocogrenouille s'y trouve. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Une ouverture s'y trouve, vous devrez glacer la lave en glace rien de plus simple, faites le sortilège Glacius, récupérez le bouclier et Gryffondor aura 90 points. Descendez la falaise au plus vite pour aller aider Ron et Harry. A battre plusieurs monstres faciles, faites leur le sortilège Glacius, Ron et Harry leur jetteront des Flipendo pour les tuer. Une fois ceci effectué une sortie sera ouverte. Allez-y sans craintes. Suivez le chemin et vous arriverez dans une pièce auparavant. Une fois arrivé, vous devrez vous battre contre une chaudière en furie.
BOSS : Une chaudière en furie.
Rien de plus simple celle-ci étant composée de feu, vous devrez utiliser le glacius pour arriver à bout de celui-la, Dès qu'il vous jette sa premier torche, mettez-vous devant la flamme et jetez un Glacius celle-ci deviendra gelée. Ron et Harry l'achèveront en jetant un Flipendo. Ensuite attendez qu'il vous jette sa 2e torche et faîtes la même manipulation que la première. Ensuite une fois ces 2 torches hors d'usage, il vous suffira d'attendre qu'il ouvre sa chaudière pour lui faire plusieurs Glacius et enfin vous aurez tué ce boss.

Maintenant allez tout droit à l'ouverture qui vient de se produire. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 100 points maintenant, continuez toujours tout droit pour arriver aux des escaliers. Votre mission est terminée et vous recevrez 50 points de plus à Gryffondor ce qui fait 150 points.

Partie avec Harry

Vous devez vous rendre au cours de Potions du Professeur Rogue. Sortez de la salle du professeur Lupin et direction le cachot. Retournez au Grand escalier, direction le rez-de-chaussée puis le Hall d'entrée. Ensuite suivez le même chemin une fois arrivé à un escalier tournez sur votre gauche puis une fois descendu allez sur votre droite et allez au couloir des cachots. Une fois franchi descendez les escaliers en colimaçon et franchissez de nouveau la porte, une fois arrivé prenez la première porte à gauche et vous serez dans la salle des potions, vous voici dans le cachot de Rogue. Une cinématique montrera que Ron a cassé une bouteille contenant un produit toxique et vous serez pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devez traîner Harry devant le professeur Rogue. Il vous ordonnera de prendre les 2 fioles qui se trouvent devant sa table. Vous devrez boire la Potion Wiggenweld qui revitalise une personne, approchez de Harry et administrez-lui. Rogue vous dira que le cours est terminé et vous donnera à faire une potion pour le prochains cours. Votre journée est enfin terminée.

Sauver Neville de la Goule.

Petit récapitulatif par le Professeur Dumbledore vous êtes en tête avec 150 points Gryffondor pour la coupe des 4 maisons. Votre mission après cette cinématique est de libérer Neville qui s'est fait enfermer par la bande à Malefoy dans le 5e étage où une goule a été libérée. Harry et Ron partent à sa rescousse. Prenez le grand escalier et allez au 5e étage. Une fois dedans vous êtes confronté à la bande de Malefoy, vous n'aurez pas de mal pour les mettre hors d'état de nuire à coup de Flipendo ou d'Expelliarmus. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 160 points. Ouvrez la porte, sur votre droite vous trouverez un coffre avec une page du livre manquante. Puis continuez tout droit, franchissez l'autre porte et vous arriverez dans une pièce avec différents objets, sur votre droite vous avez un coffre avec de nouveau une page manquante, prenez-la et allez sur votre gauche en revenant sur vos pas, vous aurez affaire à des objets Moldus ensorcelés, avec votre ami Ron, jetez-leur des Flipendo pour en venir vite à bout. Une fois franchie vous voici en la compagnie d'une goule.

Partie avec Ron

Tout au long de chaque mur vous avez des livres, fouillez et vous trouverez divers objets qui pourront vous servir. Ensuite allez devant la porte à barreaux et sur votre droite se trouve une boîte, allez-y dessus et vous serez éjecté par un clown à ressort, tout en haut vous serez alors attaqués par des jouets. Battez-les et au passage récupérez le bouclier ce qui fera 170 points à Gryffondor. Franchissez la porte, puis la 2e, une fois franchie, fouillez un peu et vous verrez un grimoire ouvrez-le et vous aurez obtenu le sortilège Lumos, après occupez-vous des pitiponks qui vous jettent des boules de feu. Pour en venir à bout, faites un Lumos près d'eux, les voir apparaître et leur jeter un Flipendo. Une fois arrivés à bout de ces monstres, allez diriger le miroir pour qu'il atteigne l'orifice qui se trouve au-dessus de la porte, cela ouvrira la porte puis allez récupérer le bouclier qui s'y trouve, 180 points pour Gryffondor. Allez tout droit et sur votre droite vous avez un coffre, avec une chocogrenouille qui revitalisera votre vie puis franchissez la porte. Vous devez vous battre contre des jouets, une fois franchie récupérez le bouclier Gryffondor aura 190 points. Franchissez la porte, arrivés dans un autre couloir, franchissez une autre porte puis, vous trouverez sur un balcon et sur votre gauche une autre porte, franchissez-la et vous voici contre un robot que vous devrez battre. La technique sera d'attendre qu'il ouvre son ventre et jetez- lui un Flipendo. Une fois à bout de celui-ci vous aurez un train qui déraillera avec une boule de cristal et un bouclier, récupérez celui-ci et vous aurez 200 points pour Gryffondor. Alors jetez le sortilège de Lumos sur la boule de cristal qui illuminera l'orifice qui se trouve en face de celui-ci. Il ouvrira une porte, descendez pour aller éblouir la goule, enfermez-le où la porte s'est ouverte, celle-ci s'abaissera, maintenant retournez à la salle de Gryffondor. Mais au moment de rentrer la grosse dame ne s'y trouve plus, le chevalier du Catogan la remplacera

d'après Peeves ça serait Sirius Black qui l'aurait fait partir en pleurant et elle se trouverait au 4e étage. Votre journée est terminée ainsi que votre mission.

Buck

Vous êtes en route pour votre premier cours des soins aux créatures magiques qui se déroule avec Hagrid. Il se déroulera en plein air dans le Parc de Poudlard.

Partie avec Hermione

Allez directement dans le Hall d'entrée pour rejoindre le Parc de Poudlard. Une fois au milieu des colonnes, descendez la colline direction sur votre droite et vous verrez Hagrid dehors.
Vous aurez droit à une cinématique, montrant un hippogriffe se prénommant Buck.
Faîtes le premier pas et inclinez-vous devant Buck, normalement il s'inclinera lui aussi, et vous pourrez monter sur son dos. Votre mission est de voler pour que Buck attrape les 20 chauves-souris une fois ceci fait vous obtiendrez un A+.
Vous verrez une notre cinématique montrant Malefoy essayant de monter sur le dos de Buck mais celui-ci fut blessé par Buck.

Méfaits

Ce fut à Harry de se rendre sur le Terrain de Quidditch, mais quelque chose n'allait pas, les Détracqueurs avaient envahi le terrain, Harry tomba de son balai et se retrouva à l'infirmerie en mauvaise posture.

Partie avec Harry

Suivez Ron dans les cachots, rien de plus simple, sortez de l'infirmerie, puis aller au rez-de-chaussée et direction le sous-sol. Mais quelque chose ne va pas, Ron se fait attaquer par Peeves, votre mission est de battre Peeves et de libérer Ron. Lancez-lui des Flipendo dès qu'il ouvre les bras ou contrez-le avec des Expelliarmus. Prenez la porte sur votre droite et allez-y, vous vous trouverez en salle d'étude. Et allez tout au fond à droite et vous trouverez une porte menant au grand escalier. Descendez les escaliers pour aller aux cachots. Une fois dans le couloir des cachots, faîtes attention les armures ont un champs de vision violet, une fois que celles-ci vous ont repére, la partie sera finie. Allez tout au fond du couloir des cachots. Et vous verrez quand fait Ron n'était que Melefoy qui avait pris du Polynectar mais heureusement Ron avait suivi Peeves pour entendre ce que disait celui-ci. Une fois votre carte du Maraudeur vous verrez qu'il y a un passage secret, prenez Ron et ouvrez-le ensuite, reprenez Harry pour la suite. Vous devrez vous battre contre des monstres qui jettent des sorts pour repousser des trucs qui sentent mauvais (Chaporouges), une fois venu à bout grâce avec des Flipendo continuez votre chemin. Une fois descendu le muret, vous verrez une ouverture allez-y, puis sur votre droite il y a un couloir, allez tout au bout et sur votre gauche vous trouverez 2 coffres dans un des deux se trouve la carte du sorcier Sir Herbert Varney et dans le 2e un Miamhibou. A côté des coffres se trouve un perchoir appelé Hedwige et nourrissez-le. Vous devrez aller chercher Hermione. Refaites le chemin qu'ont fait Harry et Ron mais dans le sens inverse. Une fois arrivé tout en haut, Hermione aura été prévenue et viendra avec vous, vous verrez une porte à barreaux, portez- la avec Harry et Ron et prenez Hermione pour qu'elle passe dessous.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté et des boules de feu vont tout faire pour vous empêcher de progresser, rien de plus simple, prenez le sort Glacius et gelez-les. Après avoir pris le premier pont, tournez à droite et prenez le 2e. Vous serez confronté à des chaporouges vous jetant des bombaousses, visez-les et jetez-leur un Flipendo pour en venir à bout. Glacez l'eau qui s'écoule de la tête en pierre et faîtes ceci ainsi de suite pour atteindre chaque niveau où se trouvent les chapeaux rouges pour les tuer, une fois tout en haut allez, à gauche sur le pont, des chaporouges arrivent et le détruiront, une fois de l'autre côté descendez le muret et allez tout droit, cassez la caisse à coup de Flipendo ce qui vous gêne pour continuer votre progression, ceci fait, continuez toujours tout droit pour arriver à un livre qui vous donnera le sort Reparo, une fois obtenu, revenez en sens inverse en réparant les 2 caisses puis le pont. Ensuite

revenez au point de départ et réparez le pont qui était cassé, glacez les 2 boules de feu, et vous voici en la compagnie de pitiponks sans lumos vous ne pouvez rien faire, récupérez la page manquante qui se trouve dans le coffre au fond à droite puis, retournez auprès de Harry et Ron et vous verrez une caisse cassée à côté de l'interrupteur, réparez-la et poussez l'interrupteur, la porte s'ouvrira et laissera Ron et Harry libre.

Partie avec Ron

Prenez Ron et prenez successivement les 2 ponts vous verrez de Pitiponks, faites leur un Lumos et un Flipendo pour les tuer. Le passage menant aux escaliers sera libre, vous pouvez continuer tranquillement, prenez sur votre gauche et vous verrez un chaporouge, faîtes-lui des Flipendo et vous aurez pas de mal pour le tuer, continuez à monter les escaliers puis tournez à gauche et vous verrez une porte. Vous serez dans une pièce qui ressemble à une bibliothèque avec des armures qui regardent dans tous les sens. En face de vous, vous aurez un coffre allez-y, vous obtiendrez une page du livre manquante. Alternez entre Harry, Ron et Hermione pour cette phase !

Prenez Hermione pour allez réparer la caisse qui se trouve sur votre droite et vous pourrez ainsi récupérer des potions qui revitalisent la vie. Ensuite prenez Harry et montez sur la caisse, faîtes attention un préfet circule donc vigilance de ne pas vous faire prendre, rejoignez la porte et vous voici enfin sortis de ce pétrin. Vous vous retrouvez dans le couloir des cachots et avec les armures qui observent du regard, faites attention tout en jouant avec les ombres pour atteindre la porte à l'extrémité du couloir.
Puis retournez dans le Hall d'entrée tout ceci étant effectué. Une cinématique fera son apparition disant qu'il vous manque un ingrédient mais Ron vous fera dire le contraire en montrant à Hermione que vous avez l'ingrédient manquant. Votre mission est terminée ainsi que votre journée.

Le carpe Retractum

L'hiver fait son apparition mais la fête est gâchée par le cours de Rogue, vous devrez partir à la recherche des ingrédients manquants.

Partie avec Harry

Direction la cabane d'Hagrid, donc vous prenez le grand escalier puis vous allez dans le Hall d'entrée et vous allez dans le parc de Poudlard dans la cabane d'Hagrid. Il vous expliquera comment attraper les Carapaces de Chizpurlfles, descendez en bas de la colline vous verrez une lumière jaune - rouge qui indique un endroit, allez-y vous verrez des plantes carnivores et les Carapaces de Chizpurlfles, faîtes un Lumos avec Ron pour les attirer près des plantes, celles-ci vous donneront les carapaces une fois mangées, répétez ceci pour les 3 carapaces. Une fois fait, prenez Buck et allez près de l'étang vous verrez une autre lumière, allez-y et vous verrez des petits Dards de Billywigs, Buck les attrapera sans mal et il vous reste plus qu'à trouver des graines de feu, allez du côté de la serre c'est-àdire en regardant de la cabane de Hagrid tout au nord, vous verrez également une lumière jaune - rouge, ça sera ici que vous trouverez les graines de feu. Utilisez le Glacius de Hermione pour les éteindre et maintenant direction le cachot de Rogue, revenez sur vos pas pour aller dans le Hall d'entrée. A l'extérieur de Poudlard vous trouverez des cartes comme celle de la Licorne. Ensuite allez au cachot de Rogue. Il vous donnera d'autres ingrédients à trouver pour son prochain cours, direction votre premier cours d'enchantements. Allez au 2e étage pour votre cours d'enchantements. Chez le Professeur Flitwick, votre mission est de récupérer le livre Carpe Retractum.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté dans une pièce où des torches avancent, faites leur un Glacius, vous aurez 4 torches à éliminer, ensuite la porte vient de se débloquer allez-y et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 210 points, ensuite vous vous retrouverez dans une pièce avec 3 portes, avec des anneaux en feu, prenez le glacius et glacez-les, ensuite placez Harry (Vous trouvez pas qu'il ressemble à Elvis ?). Devant un anneau, Ron et Hermione aussi, cela produira un mécanisme et la plaque ronde descendra au passage, vous vous battrez contre des Chaporouges. Une fois arrivé en bas, vous aurez une porte, utilisez Harry et Ron pour la soulever, pour qu'Hermione puisse continuer l'aventure. Donc

allez tout droit et vous verrez un lac, faites Glacius, puis allez de l'autre côté récupérer le bouclier ce qui fera 220 points pour Gryffondor, ensuite ouvrez le coffre, vous trouverez une autre page manquante du livre et appuyez sur l'interrupteur, la porte s'ouvrira, Harry et Ron pourront vous rejoindre. Mais pas de l'autre côté de la berge, donc allez à la porte où le bouclier se trouvait, franchissez-la et allez récupérer les 2 fioles vertes, vous aurez un chaporouge, battez-le. Faites attention à la morsure de Poulpiquet. Elles sont empoisonnées donc il vous faudra un antidote en cas de problème. Une fois battu, allez au fond du couloir à droite vous aurez une porte, passez-la. Et vous vous trouverez dans une salle avec plusieurs caisses avec des Poulpiquets, détruisez les caisses puis tuez les poulpiquets, ensuite allez sur votre droite vous trouverez un interrupteur, actionnez-le un rayon de lumière sera ainsi actionné. Suivez-le et vous verrez que vous devrez orienter un miroir faites ceci pour poursuivre l'aventure. Ensuite en dessous de la statue qui ressemble à un monstre vous avez de l'eau, gelez-la et amenez-la sur la dalle qui permet d'ouvrir la porte. Récupérez le bouclier, Gryffondor aura 230 points, vous aurez 2 chaporouges, tuez-les. Puis allez au bout du couloir et sur votre gauche vous aurez une porte, allez-y. Droit devant, vous avez une roue, réparez-la et ensuite cela actionnera un bloc de béton, allez y ensuite et allez au milieu de la plate-forme où se trouve un gros mas, contournez le, vous aurez un interrupteur et un coffre contenant la carte Edgar Stroulger, actionnez l'interrupteur. Et les ponts se reconstruiront par magie.
Ensuite prenez Harry un certain temps et montez à la corde, longez la corniche puis appuyez sur l'interrupteur, cela ouvrira la porte du bas mais Harry sera bloqué, il vous demande de le sortir de là.

Partie avec Ron

Une fois la porte ouverte allez tout droit, vous aurez un coffre avec une carte de Rodrigue Plumpton, ensuite allez sur votre gauche et vous avez un pont, réparez le avec Hermione et reprenez Ron , au passage tuez les chaporouges. Ensuite montez les escalier et allez tout au fond du couloir vous avez une porte sur votre gauche puis vous avez 2 Pitiponks à tuer, une fois tués, l'eau coulera à flots par les têtes ! Prenez Hermione un court instant et glacez l'eau pour que Ron aille derrière la boule pour faire un lumos, celle-ci enverra de l'énergie vers un miroir, envoyez Hermione pour orienter le miroir vers votre droite, ensuite un bloc de glace avec une boule sera sur le sol, gelez-le, ensuite avec Ron poussez le devant l'œil qui se trouve devant les 2 têtes qui jettent de l'eau, mettez Hermione sur une case en retrait et jetez-lui le bloc dessus, il s'arrêtera pile poil où il faut, faites un Lumos et des escaliers en bois apparaîtront allez chercher le bouclier qui se trouve devant une porte Gryffondor à 240 points. Ensuite vous retrouverez dans un couloir avec des pitiponks tuez les, et la porte s'ouvrira sur votre droite. Vous vous retrouverez où vous étiez avant de reprendre le cours du jeu avec Ron. Sur votre droite en sortant vous avez un coffre avec une carte de Glanmore Peakes, et sur votre gauche l'interrupteur qui libérera Harry.

Partie avec Harry

Donc montez tout en haut de ce dédale de ponts en bois, une fois en haut, vous aurez le choix pour sauter sur un bloc de béton avec 2 cordes, allez y montez à la première et allez à droite de la corniche actionnez la roue. Ensuite redescendez et vous avez une porte juste en face de vous, sautez la et suivez le chemin jusqu'à la prochaine porte, puis vous vous retrouverez face à des escaliers en pierre en colimaçon montez-les et vous voici en possession du livre du Carpe Retractum. Vous aurez 4 chaporouges à tuer, faites le sans craintes puis servez vous du sort retactum pour étirer le pont puis pour vous faire sortir de cette plate-forme vous avez une statuette d'une gargouille visez bien et vous serez attiré de l'autre côté la porte sera alors ouverte et allez y sans craintes. Ensuite revenez au pont qui nécessité l'usage du sort de Retractum une fois le pont en place reprenez l'aventure avec les 3 personnages. Ensuite revenez sur vos pas, et utilisez le retractum sur la petite grille qui se trouve sur le côté gauche. Envoyez Hermione puis allez sur votre droite, activez l'interrupteur une fois ceci fait allez sur votre gauche à la porte. Vous aurez une petite armée de chaporouges à abattre ce qui ira plutôt rapidement à coup de Flipendo à vous trois. Allez au fond du couloir et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 250 points. Une fois la porte franchie sur votre droite vous devrez vous battre contre un boss.

BOSS : Un chevalier tout en fer
Pour en venir à bout facilement voici comment faire, le chevalier dispose de crochets, prenez Harry et utilisez le sort Retractum, une fois à l'arrêt le chevalier aura les crochets immobiles donc envoyez le sort et tirez vers vous, ça libérera une petite bête et jetez lui des Flipendo, et faites ainsi de suite pour tous ses monstres et le boss sera enfin tué. C'est ce

que tout le monde croyait mais nouveau rebondissement après avoir tué ces petites bestioles, il prendra les épés aux alentours et sera encore plus redoutable. Rien de plus simple, dès qu'il s'arrêtera jetez-lui le sort Retractum et arrachez-lui la tête. Les grilles devant la porte s'enlèveront et vous pourrez continuer.

Le cours sera terminé et le Professeur Flitwick vous donnera 50 points de plus ce qui fait 300 points à Gryffondor, votre Mission et votre journée sont terminées.
Le professeur Dumbledore fera les comptes du tournoi entre les 4 maisons et Gryffondor est en tête.

Le patronus

Vous devez rejoindre le professeur Lupin dans la salle d'histoire de la magie au 4e étage.
Allez-y en la compagnie de Ron et Hermione.

Partie avec Harry

Direction le grand escalier et le 4e étage. Une fois dans la pièce allez sur votre gauche vous avez une porte, une fois passée vous vous retrouvez dans une autre pièce plus grande, vous avez le choix soit d'aller à droite ou à gauche, prenez sur votre droite, et allez à la porte vous serez à la salle d'histoire de la magie. Une fois dedans le Professeur Lupin vous expliquera que vous devriez aller chercher le livre contenant le sort du Patronus pour obtenir ce sortilège. Donc vous verrez un genre de poussoir, poussez-le jusqu'à son encoche, ça laissera apparaître une gargouille tenant une lance, vous lancerez un retractum pour atteindre l'autre rive. Faites la même manipulation pour l'autre socle et ça vous ouvrira la porte. Une fois de l'autre côté c'est au timing, je ne peux vous expliquer comment faire mais soyez rapide quand vous lancerez un retractum sur votre gargouille. Vous aurez l'apparition d'un Détraqueur quand il absorbe votre âme, appuyez sur le Joystick analogique gauche pour vous en libérer. Vous devrez activer aux 4 coins les socles pour aborder ce passage de l'aventure contre le détraqueur. Une fois passé vous verrez une gargouille allez y au centre puis, vous aurez le sortilège Patronus. Vous devrez vous battre contre un Détracqueur ce qui sera plutôt facile grâce à votre nouveau sortilège. Une fois votre nouveau sort récupéré, vous devez aller au 3e étage pour ouvrir la statue de Gunhilda de Gorsemoor et se faufiler à l'intérieur. Donc retour dans le grand escalier, au passage récupérez une carte du Calamar Géant. Avant d'arriver au grand escalier faites attention de pas vous faire prendre quand le Professeur Lupin parlera à Rogue, près de la cheminée vous pourrez trouver la carte de Amarillio Lestoat. Revenez dans la salle de Lupin et vous trouverez une porte avec une légère ouverture, envoyez Hermione qui ira chercher le nouveau sort Draconifors, une fois récupéré, retournez dans la pièce où Rogue et Lupin discutent et allez vers la tapisserie qui se trouve sur votre gauche en rentrant dans la pièce, faites le sort du Draconifors , la tapisserie brûlera et vous pourrez passer tranquillement. Vous voici dans un passage secret du 2e étage, ensuite allez sur votre droite vous aurez un couloir qui descend, récupérez le coffre sur votre gauche qui contient une carte d'un Troll des montages. Continuez vous aurez une porte qui vous emmène dans la salle d'enchantements, récupérez le coffre sur votre droite qui contient une page du livre, ensuite allez tout au fond et prenez Hermione pour qu'elle lance un Draconifors sur la statue et la tapisserie brûlera laissant place à la porte. Une fois dedans vous avez un préfet sur votre droite qui tourne attendez qu'il ait le dos tourné et allez à la porte qui se trouve devant vous, ça vous amènera au grand escalier, une fois ici remontez au 3e étage et allez dans la salle de défense contre les forces du mal, ouvrez la statue pour qu'on se faufile dedans. Une fois à l'intérieur faites attention un préfet tourne et des armures surveillent, c'est une question de timing, faites tout pour arriver au bout, sans vous faire attraper. Au passage récupérez la carte de Korrigan. Vous voici enfin dans le couloir, allez sur votre gauche puis faites attention, des armures surveillent, une fois passé ceci en bas ça se complique, allez y comme vous le sentez mais sans vous faire prendre une fois au bout, allez à gauche et vous verrez la statue, Harry lancera un sort et celle-ci vous laissera la place pour aller à Pré au Lard.
Vous pourrez remarquer que Goyle vous a vu, mais sans grande importance, continuez l'aventure sur votre droite vous avez un coffre ouvrez le et vous aurez une chocogrenouille. Ensuite vous devrez, vous battre contre la bande de Malefoy vous en viendrez vite à bout, et vous verrez le buisson sur votre droite où les Fées que vous devez attraper sont allées. Une statue d'un Dragon est cassée réparez la et faites un Draconfiors, cela brûlera le buisson et les Fée seront sorties, envoyez leur un Flipendo et glacez les, vous pourrez les récupérer ainsi. Ensuite vous devrez vous battre contre des Détracqueurs, 3 au total, faites leur des Pratonus pour en venir à bout, ensuite vous reviendrez à Poudlard remontez dans la salle commune de Gryffondor et votre mission sera terminée. Pour cela passez sur votre gauche et montez en haut des escaliers, brûlez la tapisserie puis vous retrouverez dans la réserve, récupérez le coffre contenant la carte de Babayaga.

Prenez la porte, vous arriverez dans le couloir sur votre droite vous avez un coffre avec la carte de Arborespirt. Sautez de la corniche et allez au fond à droite, faites attention vous arrivez dans la pièce où il y a le préfet, passez sans vous faire prendre.

Partie avec Ron

Et allez à la porte au fond à droite ensuite remontez au 7e étage, mais vous devrez passer par l'aile nord c'est-à-dire la porte sur votre gauche ensuite vous devrez avoir des Bombaousses pour distraire le Troll qui surveille, pour cela récupérez les Bombaousses dans la bibliothèque grâce à Ron. Vous aurez 5 trolls à passer ça ira plus vite en les distrayant et en leur jetant les bombaousses, au passage récupérez une carte de Billywig ensuite retournez à la salle commune, votre mission et journée sont terminées.

Sombre Victoire

Petite cinématique montrant que vous devez chercher les derniers ingrédients manquant car le cours de Rogue arrive à grand pas.

Partie avec Harry

Sortez du Dortoir des garçons et allez à la cabane de Hagrid. Montez sur le dos de Buck et allez au nord Est du château vous verrez un rayon de jaune - rouge de couleur, allez y, vous trouverez les Hippocampes volants, grâce au retractum vous pêcherez facilement vos Hippocampes une fois ceci fait, allez du côté de la cours intérieure, vous trouverez des libellules, utilisez la statue qui est un Dragon, pour brûler les libellules et récupérez-les ensuite, retournez près de la cabane de Hagrid. Et vous apercevrez un arbre avec des Poulpiquets, prenez le sort Retractum et tirez les coquilles qui s'y trouvent une fois les 3 prises, allez au cachot de Rogue. Il vous expliquera que cette potion sert à tenir pour les semaines à venir, elle nous donnera plus d'énergie. Ensuite Harry expliquera qu'il ira au Terrain de Quidditch.
Mais Malefoy a préparé un mauvais coup et a ensorcelé les balles et remplacé la vraie caisse, allez les chercher dans la cours en face du clocher.

Partie avec Hermione

Pour cela sortez du cachot et allez dans le hall d'entrée, une fois sortis, vous la verrez en face de vous, le seul moyen de l'atteindre étant de voler. Donc prenez Buck pour y accéder et allez à l'enclos de Buck, servez-vous en pour voler jusqu'au clocher. Une fois arrivés vous verrez un chronomètre faites vite. A côté d'une colonne vous verrez de l'eau, glacez-la et montez sur celle-ci. Jetez du feu sur le Dragon qui brûlera la corde, récupérez la caisse puis allez au stade de Quidditch. Vous arriverez juste à temps pour montrer au professeur Dumbledore les preuves, une fois ceci fait il annulera le sortilège lancé. Gryffondor gagnera la coupe et le match.
Hagrid annoncera l'exécution de Buck, Ron, Harry et Hermione sont très peinés. Votre mission et votre journée sont terminées.

Spero Patronum !

Harry proposera à Hermione et Ron d'aller voir Hagrid pour lui tenir compagnie avant l'exécution de Buck.

Partie avec Harry

Donc sortez de la salle commune et vous devrez vous rendre, par l'aile Nord pour sortir, prenez Ron pour faire le chemin tout en utilisant des Bombaousses pour faire fuir les Trolls. Une fois le couloir du 7e étage rejoint, descendez jusqu'au Parc de Poudlard sans encombre.

Vous assisterez à l'exécution de Buck, c'est triste. Puis Ron aperçoit Croûtard, il essayera de l'attraper mais celui-ci fut

attaqué par un Loup qui le traîne dans le saule cogneur. Harry et Hermione partent à la recherche de Ron, dans le saule cogneur. Suivez le chemin jusqu'à un moment vous soyez confronté à des chaporouges assez nombreux mais vous en viendrez vite à bout. Une fois battus, allez au bout du couloir puis à gauche vous trouverez une porte. Vous vous battrez contre des Salamandres, glacez-les et jetez-leur un Flipendo, ensuite utilisez le Retractum pour ramener le pont-levis et tuez les salamandres de l'autre côté. Puis allez à la porte, descendez le couloir et allez sur la gauche pour ouvrir l'autre porte. Vous vous battrez contre des Poulpiquets, faites attention à leur morsure. Passez la porte vous vous battrez à nouveau contre des chaporouges ce qui est plutôt simple, envoyez Hermione dans le trou pour qu'elle répare la caisse et pour que vous puissiez continuer l'aventure. Ensuite dirigez-vous vers les chaporouges, soulevez la caisse et amenez-la devant l'interrupteur, une fois l'interrupteur déclenché celle-ci vous amènera dans la cabane hurlante , avec Sirius Black et Le Professeur lupin mais celui-ci veut la peau de Petit Pettigrow qui a trahi la famille de Harry. Vous devrez protéger Sirius des Détracqueurs, vous devrez amener Sirius sur un autre chemin et pour cela vous devrez le protéger des Détracqueurs en leur envoyant un Patronus. Ensuite Sirius sera amené au 7e étage de la tour Ouest, malgré les explications à Dumbledore il n'y peut rien, vous remonterez dans le temps et vous sauverez Buck et Sirius, pour cela vous devrez sauver Sirius des Détracqueurs en leur lançant un puissant Patronus. Vous devrez aller chercher Sirius grâce à Buck avant que Macnair le Boureau, donne Sirius aux Détracqueurs, votre temps est compté, faites vite pour aller à la Tour. Une fois arrivé, Buck partira avec Sirius, votre mission est terminée.

Dernier jour de L'année

Le professeur Dumbledore vous indique que s'il vous reste à faire des choses c'est le moment ou jamais, pour les faire. Vous pourrez alors à ce moment là explorer Poudlard et ses moindres recoins pour finir le jeu avec toutes les cartes des sorciers célèbres. Pour partir sereinement en vacances. Gyrffondor remportera la coupe des Quatre Maisons ainsi que le Championnat de Quidditch vous venez de finir le jeu, en un clin d'œil !! Attendons avec impatience le 4e opus de la saga. Harry Potter et la Coupe de feu.

Ci-dessous vous trouverez tous les emplacements des Cartes de sorciers célèbres.

Harpies

1 Morgan Fay Glacius Défie
2 La Reine Maeve Le Couloir de Cachot souterrain
3 Ignatia Wildsmith Glacius Défie
4 Beatrix Bloxham La Salle de classe d´Arts Sombre
5 Gunhilda de Gorsemoor
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Magiciens

1 Merlin La Salle de classe de Charmes
2 Glanmore des Sommets Carpe Retractum Défie
3 Herpo le Crasseux Le 4ème/7ème Plancher (étage) le Passage Caché
4 Edgar Stroulger Carpe Retractum Défie
5 Albus Dumbledore
Bonus L´Endurance d´Harry montera

Vampires

1 Dame Carmilla Sanguina Gryffindor Cheminée (Glacius)
2 Amarillo Lestoat 4ème Cheminée de Plancher(étage) (Glacius)
3 Monsieur Herbert Varney Reparo Défie
4 Blodwyn Bludd 4ème Couloir de Plancher(étage) (Lumos Duo)
5 Count Vlad Drakul
Bonus 20 Points de Maison

Lutins

1 Eargit le Laid Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
2 Alguff le Terrible Glanmore Couloir de Sommets (Glacius)
3 Ug l´Illisible Fred et le Magasin de George (Glacius)
4 Urg le Malpropre Fred et le Magasin de George (Reparo)
5 Gringott
Bonus 20 Points de Maison

Sorcières

1 Babayaga La 3ème Pièce de Magasin (dépôt) de Plancher (étage) (Draconifors)
2 Melodora Grymm Glanmore atteint un niveau maximal le Couloir (Snufflifors)
3 Leticia Somnelons Le 4ème Secteur d´Étude de Plancher (étage) (Snufflifors)
4 La Vieille Mère Hubbard Fred et le Magasin de George (le Panneau (jury) Caché)
5 Cordelia Misericordia
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Géants

1 Son le Sanguinaire Glanmore Couloir de Sommets (Panneau(jury) Caché)
2 Cyclope Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
3 Goliath Glanmore Couloir de Sommets (Reparo)
4 Morholt 3ème Passage de Secret de Plancher (étage) (Retractum)
5 Hengist de Barnton Supérieur
Bonus 20 Points de Maison

Dragons

1 Le gallois Commun Vert 5 Pue les Pots de Boulette
2 Hebridean Noir 10 Puent des Pots de Boulette
3 Le hongrois Horntail 15 Pue des Pots de Boulette
4 Le roumain Longhorn 20 Pue des Pots de Boulette
5 Le norvégien Ridgeback
Bonus L´Endurance de Ron montera

Bêtes

1 Importation 3ème/2ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
2 Doxy 2ème/4ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
3 Bowtruckle 3ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
4 Billywig 7ème Aile de Nord de Plancher(étage)
5 Gnome
Bonus 20 Points de Maison

Bêtes Antiques

1 Le Calmar Géant Le 4ème Couloir de Plancher(étage)
2 Manticore Le Dortoir du Garçon
3 La Licorne Dans des raisons (terres) vers le hangar à bateaux (l´Escalier)
4 La Montagne Chantonne Glacius Défient
5 Phoenix
Bonus L´Endurance de Ron montera

Quidditch

1 Cyprian Youdle Le Tronc(coffre) de Dortoir de Garçon (Harry)
2 Jocelind Wadcock 6ème Couloir de Plancher(étage)
3 Leopoldina Smethwyck Défi de Carte de Maraudeurs
4 Roderick Plumpton Fred et le Magasin de George (Ron)
5 Barberus Bragge
Bonus L´Endurance d´Harry montera

REPOUSSER LES DÉTRAQUEURS

Pour repousser les détraqueurs à la fin du jeu, le mieux est de concentrer ses premiers tirs pour envoyer de fortes charges sur les détraqueurs du milieu en tirant toujours en direction de Sirius et Harry, donc au centre et toujours dans la même direction. De cette manière, il y a aura rapidement un espace au centre où tu pourras envoyer ton patronus jusqu'à Sirius et Harry sans percuter d'autres détraqueurs qui ne présentent pas de danger immédiat. N'oublie pas que tu peux diriger ton patronus et slalomer légèrement entre les détraqueurs. Une fois l'espace central dégagé, il suffit de frapper le plus possible les détraqueurs qui s'approchent trop près de Harry et Sirius pour les protéger.

BONUS À DÉBLOQUER

En récupérant toutes ces cartes, voici les bonus que vous obtiendrez :

Toutes les cartes "bête" : 20 points maison
Toutes les cartes "vampire" : 20 points maison
Toutes les cartes "géant" : 20 points maison
Toutes les cartes "gobelin" : 20 points maison
Toutes les cartes "sorcier" : Harry obtient une super endurance
Toutes les cartes "Quidditch" : Harry obtient une super endurance
Toutes les cartes "sorcière" : Hermione obtient une super endurance
Toutes les cartes "hobgobelin" : Hermione obtient une super endurance
Toutes les cartes "dragon" : Ron obtient une super endurance
Toutes les cartes "bête classique" : Ron obtient une super endurance

Headhunter : Redemption

© Sega / Amuze 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Vous commencez le jeu avec une femme, leeza X. Commencez par vous diriger au fond à gauche, il y a des lunettes, prenez-les et ensuite, allez vous entraîner au tir puis allez récupérer la trousse de secours au fond à gauche. Allez au bureau et placez la main sur la borne bleue. Vous aurez des informations sur vous et sur le headhunter. Après ça, vous serez en mission avec le headhunter.

Dépôt d'armes Stern

Commencez par analyser la salle et ensuite montez les escaliers à gauche. Tirez sur les mines et entrez dans la pièce. Prenez les balles et placez votre main sur la borne bleue. Après la borne, des hommes viendront vous attaquer. Allez dans la porte qui vient de s'ouvrir et au bout du couloir il y aura trois hommes. Continuez votre route et plus loin vous arriverez dans un entrepôt où vous devrez tuer les gardes par surprise. Allez au fond à gauche et tirez sur le baril pas loin de la grille. Le carton explosera avec et l'échelle sera disponible. En bas, après la porte il y aura un ennemi à gauche. Allez ensuite dans la porte un peu plus loin à droite pour vous connecter dans le système. L'alarme va retentir, allez éliminer les soldats qui arrivent. Remontez ensuite à la surface et après avoir éliminé les hommes, passez par la porte qui s'est déverrouillée. Passez par la porte de gauche et au bout, tuez tous les hommes se trouvant dehors. Dirigez-vous vers la droite, montez sur les caisses et passez derrière le grillage. Montez ensuite sur celle de gauche et pénétrez dans le bâtiment. Tuez le garde et récupérez la cellule d'énergie ainsi que la mitraillette. Sortez et placez la cellule d'énergie sur la borne derrière tous les véhicules. Rentrez dans le bâtiment et passez par le trou qui vient de se former. En bas, récupérez la carte d'identité du chercheur et connectez-vous à la borne. Sortez et allez à la porte avec le laser, le code est sur la carte d'identité (5573). Vous allez entrer dans un silo à missile, et vous devrez tuer les hommes. Après les avoir tués, vous affronterez votre premier boss. Pour le tuer, mettez-vous de l'adrénaline et attaquez-le avec la mitraillette.

Chemin de Below

Placez-vous sur la plate-forme et faites-la descendre. Quand elle s'arrêtera, descendez de la plaque et allez dans le couloir de gauche. Tuez les deux ennemis et ouvrez la porte. Vous allez vous retrouver dans une salle immense, allez à droite et pour activer le tableau, vous devez mettre en surbrillance les lettres A, B, D, et E. Des hommes vont vous attaquer par le pont, tuez-les puis allez vers la porte à gauche. Traversez toutes les pièces en éliminant les soldats jusqu'à être arrivé devant des flammes. Faites demi-tour et détruisez le baril, il vous ouvrira un passage pour régler la cadence des flammes. Passez le pont et allez à droite, il y a un mur effrité, vous devez le démolir avec le lampadaire du dessus. Visez le pied où l'électricité sort et le mur s'effondrera. Prenez le dernier modèle, fermez la vanne et passez par le passage que vous venez de vous faire. Un peu plus loin dans le couloir trois hommes vous attaqueront et un peu plus loin, vous arriverez devant une échelle, attention, ne la descendez pas à toute vitesse, des jets de flammes sortent à côté. Une fois en bas, vous perdrez votre carte, traversez le pont par le côté et entrez dans la porte un peu plus loin. Prenez la médecine et la valve sur le container en haut à droite. Ressortez ensuite et allez vers la gauche. Il y a une petite corniche, vous devez vous coller au mur et longer le mur tout le long pour arriver à la valve. Placez la valve et faites tourner pour que les caisses montent et vous laissent le passage. Revenez par la corniche et après les caisses, plusieurs hommes vous attaqueront. Continuez de descendre les étages en éliminant les soldats qui se mettent sur votre chemin. Plus loin vous arriverez à une porte avec une vanne sur le côté. A droite se trouve une caisse suspendue, tirez sur le grappin et vous pourrez récupérer de l'adrénaline et des balles de mitraillettes derrière. Ouvrez la valve et montez les escaliers. En haut, tirez sur le grappin de la caisse et elle vous libèrera un passage. En bas, il y aura une

grande trousse et un point de contrôle. (Conseil : faites d'abord le point de contrôle, enregistrez et ensuite prenez la médecine. Quand vous mourrez, vous reprendrez la partie avec toute votre barre de vie donc vous économiserez une médecine) pour ouvrir la grille vous devez balayer les cadenas blancs du côté de l'échelle et les détruire avec n'importe quelle arme. Pendant la descente de l'échelle, faites attention il y a des grosses flammes. Une fois tout en bas, planquez-vous derrière les caisses et un homme va faire exploser la porte ainsi que les mines. Flinguez-le et dirigez-vous vers la gauche vers le tableau digital. Vous devez mettre en surbrillance les lettres B, C, D, E. Le pont est bloqué à cause des objets en l'air. Placez-vous sur le pont et balayez en haut à droite, la fin de la grue et visez la plaque jaune et noire. Il y a des boulons à détruire pour que tout tombe. Allez ensuite réactiver le tableau et traversez le pont en éliminant les deux hommes qui arrivent. Une fois dans la porte vous recevrez un coup de téléphone de jack. Après ça, traversez les couloirs en éliminant tous les hommes qui passent et à la fin prenez la porte. Vous arriverez dans une pièce avec à droite, un homme et à gauche, encore un. Eliminez-les et récupérez la médecine sur les containers à gauche. Montez ensuite sur les containers de droite, et sautez sur l'étage. Passez ensuite derrière les caisses en vous hissant. Désactivez la porte blindée et franchissez la porte.

Energie et recyclage

Vous vous trouvez dans un long couloir avec des hommes à l'intérieur. Tuez-les et au fond se trouve une grosse trousse de secours. Descendez ensuite les escaliers, vous allez arriver dans une pièce toxique, courez et prenez la première porte à gauche que vous verrez. Au bout du couloir vous prendrez contact avec Jack. Après cette discussion, tuez les hommes et partez vers la droite. Après la porte, faites attention il y a un garde avec une mitraillette en haut des escaliers. A la fin du couloir du haut, tuez l'homme devant les machines. Récupérez ce qui se trouve dans la pièce. Activez la borne et sortez devant le générateur. Montez les escaliers à gauche et prenez la première porte. Il y aura un circuit à l'intérieur, ressortez et allez l'insérer dans le gros générateur au milieu de la cour. Une fois activée, remontez les escaliers et en haut, un homme avec une mitraillette vous attaquera. Entrez ensuite dans la porte et éliminez l'homme puis entrez dans l'ascenseur. Vous êtes dans l'étage du dépôt, vous devez aller dans le bâtiment des commandes. En bas, allez vers la droite et tuez tous les hommes du couloir. Allez dans la pièce du milieu, au fond vous pourrez récupérer un pistolet électrique. Ressortez et allez détruire le baril, il vous donnera accès à une salle avec une boîte à fusibles. Tirez une décharge avec votre pistolet à cartouche. La porte avec le bouclier s'ouvrira. Descendez et tuez tous les hommes qui arriveront. Entrez dans la salle de droite et activez le générateur. Activez ensuite la borne puis détruisez une vitre de l'autre côté et allez récupérer la batterie. Retournez au générateur et vous pourrez rentrer un voltage. La combinaison et 10, 20, -30, 80 et 50 la porte derrière la vitre à droite s'activera. Une fois dans la salle, vous prendrez contact avec Jack et ensuite allez récupérer la carte et allez activer la borne. Vous récupérerez le logiciel de décryptage et une alarme retentira. Quatre hommes vont venir par en haut et deux par la suite en bas. Une fois que vous les aurez tués, prenez l'ascenseur et remontez. En haut, un soldat vous attaquera, et quand vous prendrez l'échelle, c'est une dizaine d'hommes qui vous attaqueront. Maintenant vous avez besoin du niveau 1. Commencez la phase de décryptage. Mettez en surbrillance la 4ème lignes. Vous aurez un autre décryptage, remplissez la ligne du bas. Le troisième, faites une diagonale. Allez ensuite ouvrir la porte se trouvant à côté du générateur au milieu de la cour. Allez ensuite à droite de la cour et prenez la porte, dans la salle il y a une porte de niveau1, elle donne accès à un ascenseur. Une fois en bas, vous devez prendre les explosifs. Remontez à la surface, vous devez détruire les générateurs. Quand vous sortez du bâtiment, prenez à droite, descendez l'échelle et allez détruire le 1er générateur. Remontez et dirigez-vous vers les escaliers au fond à droite. Montez et détruisez le premier ventilateur. Prenez les explosifs dedans et allez détruire celui de droite. A l'intérieur se trouve le générateur. Le troisième, allez devant les escaliers, et avec le pistolet électrique, tirez une décharge sur l'aimant qui retient les blocs. L'aimant se décollera et les caisses vous donneront accès au ventilateur. Détruisez-le et à l'intérieur détruisez le générateur. Ressortez et dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche (là où vous avez reçu votre premier explosif.) Vous pourrez à présent passer dans le couloir. Après la porte vous devrez tuer deux gardes, et vous devrez prendre les escaliers au bout du couloir à droite. Commencez par vous diriger vers les bornes à droite et à gauche, activez-les. Prenez la porte à droite et récupérez le jack-hammer. Faites-vous le chemin que vous voulez grâce au plan à côté des bornes et prenez toutes les portes possibles. (En premier, les deux à droite de la pièce.) Lorsque vous voudrez entrer dans la porte de gauche, vous devez commencer par libérer la porte 1 et ensuite activer la borne à côté de cette porte. Montez ensuite sur les caisses et allez à la porte. Activez la borne bleue, elle alimentera toutes les portes. Prenez la porte que vous venez d'alimenter, il y aura une grande médecine et un point de contrôle. Allez ensuite dans l'autre porte, la salle des réacteurs, descendez les escaliers et tuez les hommes qui vous attendent. En bas dans le couloir, il y aura six hommes au total qui viendront sur vous. Au bout du couloir, prenez la porte et là, vous arriverez devant un champ de protection plutôt impressionnant. Pour passer, il faut de la synchronisation. Passez exactement quand les éclairs disparaissent.

Prenez ensuite la porte et vous arriverez dans la salle. Tuez d'abord les deux gardes et allez activer la borne sur la colonne centrale. Avec les manches, faites monter les blocs en pompant. Une fois que le premier générateur sera activé, quatre gardes vous attaqueront, le deuxième pareil et au troisième, une cinématique arrivera. Allez prendre la porte qui vient de s'activer, dans le couloir, tuez tous les hommes qui arrivent (une dizaine en tout.) Au bout du couloir, prenez l'ascenseur et en haut, prenez les munitions. Ressortez et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous allez encore affronter un homme qui possède un lance-rocket.

Tunnels vers la Z.I

Traversez le couloir et une fois dans la salle, tuez les trois hommes. Montez les escaliers et allez à la porte en haut, puis prenez la clé d'accès niveau 2. Pour décrypter la clé, ouvrez-la et remplissez la première colonne de droite, le deuxième, vous devez refaire la même forme dans le sens qui vient et le troisième, vous devez placer un cube dans l'angle en bas à gauche, un sur la deuxième colonne du bas et celui du haut en deuxième position. Allez ensuite ouvrir la porte en bas des escaliers. Une fois au bout de ce tunnel, défoncez le cadenas et après la porte, tuez les petites araignées. Ouvrez ensuite la porte grâce à la valve et placez un explosif sur le mur pour qu'il explose. Dehors, tuez tous les hommes et atteignez le sol en bas. A côté de la partie avec un petit remontant, à gauche se trouve un mur cassable. (Sur la carte on le voit un peu.) Placez des explosifs et quand vous ferez tout exploser, des araignées vont vous sauter dessus. Ce passage vous donnera ensuite accès au tunnel des containers. Traversez tout le tunnel en évitant de vous faire toucher par les lasers et au bout, tuez toutes les araignées. Prenez ensuite le plastic explosif et placez-le sur le mur de droite. (Avec la carte on peut voir le mur qu'il faut viser.) Le mur vous donnera accès à une salle avec un nouveau boss. Esquivez ses balles, et forcez-le à tirer. Quand il recharge, videz les balles que vous pouvez. Une fois tué, récupérez le fusible et implantez-le dans le poteau. Vous devez l'enlever quand à gauche, un espace se fera entre la porte et les wagons. Quand l'espace est fait, allez de l'autre côté et montez grâce aux caisses. En haut, activez la borne, retournez ensuite en bas et faites pareil pour le wagon à droite. Vous pourrez monter dans le trou.

Manufacturing

Descendez en bas et tuez tous les hommes. Placez votre fusible dans l'ascenseur et descendez au fourreau. Il y a un homme avec un fusil à pompe, je vous conseille de le prendre par surprise, après la porte du couloir où se trouve l'homme, prenez l'échelle et récupérez le fusible en haut. Retournez ensuite à l'étage en récupérant votre premier fusible. Placez-en un sur la chaîne de montage et l'autre à la porte blindée. Grâce au bloc de la chaîne, passez les lasers et au bout de cette chaîne, prenez la porte. Vous entendrez des hommes et par la suite vous devrez tous les tuer. Dirigez-vous ensuite à gauche, et activez la borne, elle activera une porte en haut. Prenez pour commencer la porte blindée, et au bout, récupérez l'antitoxine. Allez ensuite à la porte qui s'est désactivée et prenez l'antitoxine pour éviter de perdre trop de vie dans ce couloir. Une fois à la fin, prenez la dernière porte et tuez l'homme qui possède le fusil à pompe en premier. Activez ensuite la borne rouge et placez en surbrillance les lettres A, C, D, E. ressortez, tuez l'homme dans le couloir toxique et ensuite en haut reprenez la porte blindée. Les ascenseurs seront activés, prenez l'ascenseur et montez au F2, tuez tous les hommes et grimpez à l'échelle pour récupérer les armes et la médecine. Allez ensuite faire descendre un pont avec une borne sur le contour de l'ascenseur. Prenez la porte et traversez le couloir rempli de toxines en tuant les ennemis. Au fond, récupérez le fusible et placez-le sur la porte fusible, l'air s'arrêtera et vous pourrez récupérer le fusible et passer tranquillement dans le couloir. Retournez dans la salle de l'ascenseur et allez dans l'autre passerelle. Dans ce couloir, pas de gaz mais deux tourelles assez dangereuses. Planquez-vous et détruisez-les, au bout du couloir, récupérez la ceinture et les mini-explosifs. Retournez à l'étage F1 et placez votre fusible dans la porte A, entrez, tuez tout le monde et allez au fond puis prenez l'échelle. En haut se trouve une borne à activer. Vous devez aller chercher un plan. Pour cela, allez vers les escaliers à gauche de la pièce et montez ceux qui vous mèneront à une porte. A l'intérieur se trouve une carte, vous devez l'insérer dans la machine de droite. Dirigez-vous vers la borne du haut à présent active, et vous devez tracer une pièce. Placez ces coordonnées dans l'ordre et vous obtiendrez une première pièce. D6 C6 C7 B7 B8 D8 D9 F9 F5 H5 H4 G4 G3 G3 F1 D1. Allez à présent dans l'ascenseur et prenez la porte B, dedans, tuez tous les hommes et récupérez le produit chimique A et le plan 1. Montez ensuite par les escaliers et en haut vous devrez traverser les jets de flammes. Passez par la petite corniche à droite et rejoignez la passerelle à gauche. Tuez l'homme et descendez les escaliers, puis plus loin récupérez le deuxième élément chimique. Allez insérer les deux dans la machine un peu avant les jets de flammes. Récupérez l'objet. Retournez dans la salle A et activez le plan 1 puis rentrez ces coordonnées dans l'ordre. D8 D6 E6 E5 H5 H2 C2 C3 B3 B8, vous récupérez une arme. Vous en avait fini avec cette pièce, allez à présent dans la pièce C, tuez tous les hommes et dirigez-vous au fond de la pièce, activez la borne marron et passez dans le passage qui vient de se faire.

Activez la borne et allez dans le passage que vous avez ouvert. Allez activer ensuite la borne deux, elle vous donnera accès à une salle de commandes. Récupérez l'unité de navigation et allez l'implanter dans la machine en haut à droite. Allez ensuite sur la machine un peu avant par les escaliers de gauche et entrez la fréquence grâce aux lettres. Activez les lettres A B D G et faites suivant et activez les lettres A B C D E et G. Le dernier chiffre, vous devrez activer les lettres B E F C, ces combinaisons vous donneront la fréquence 204, vous obtiendrez alors le dernier élément. Dirigez-vous vers la chaîne de montage (là où vous avez tué les deux gardes oranges qui parlaient). En entrant dans la pièce, trois hommes avec des mitraillettes vous attaqueront, allez ensuite aux commandes de droite.

Activez la borne. Le missile se construira et vous devrez aller le chercher dans la zone du fourreau B1 et allez examiner le missile, il y aura inscrit un code pendant le balayage, allez placer le fusible dans la porte et inscrivez le code dans la borne. Prenez la porte qui ne possède pas le niveau 3 et au bout du couloir, tuez l'homme en vous cachant derrière le poteau. Allez ensuite dans la prochaine salle et récupérez la sécurité niveau 3.
Pour la déverrouiller, placez quatre cubes sur la quatrième ligne de gauche à droite, le prochain, faites une diagonale de haut droit à bas gauche et faites la diagonale qui la colle à gauche et pour le dernier, faites un L avec 3 cases à droite de haut en bas et 4 de droite à gauche, là où vous vous êtes arrêté verticalement. Allez à présent dans la porte de niveau 3, tuez l'homme et allez dans la prochaine salle. Vous devez inscrire dans la borne à droite une tension. Placez en surbrillance 20, 20, -30, 40 et 100. Le chaudron se lèvera, et vous pourrez atteindre le balcon pour activer le pont. Récupérez le fusible et allez l'implanter dans la porte fusible sur le balcon à droite. Allez ensuite faire tourner le pont et prenez la porte. Après le couloir vous allez arriver en face de Che. Un combat rude se prépare. Pour la tuer, tournez très souvent autour d'elle en faisant des roulades, et quelquefois, elle s'attardera un peu plus à se retourner, (c'est presque de la chance.) Et vous devrez lui cribler le dos de balles (le fusil à pompe est très efficace.) Ça ne sera pas facile.

Ground level

Vous reprenez le jeu avec Jack, cette fois-ci, traversez la rue et descendez l'échelle au fond. Vous allez vous faire attaquer par quatre hommes et un peu plus loin, cinq vous attaqueront. Montez à l'échelle au fond à droite et allez au point de contrôle. Après la grille, deux hommes vous attaqueront puis un peu plus loin encore deux. (A croire que jack n'est pas aimé.) Allez descendre l'échelle et prenez à droite, il y aura trois hommes qui vous attaqueront. Plus loin encore deux, et le dernier se trouvera derrière vous quand vous approcherez de l'échelle pour monter. Une fois en haut, détruisez les cadenas de la porte plus loin, puis vous allez arriver dans une cour. Vous allez être attaqué par énormément de soldats par la droite et la gauche. Quand vous les aurez tués, allez dans un passage à gauche, il y a le volant de valve pour ouvrir la porte.

Tunnels vers divertissement

Vous allez reprendre le jeu avec leeza X à la lunette d'un fusil de précision, et vous devrez détruire tous les ticks qui sortent du sol. (Ce n'est pas évident surtout avec une maniabilité si pauvre). Après ça, descendez avec leeza X par l'échelle de gauche et rejoignez la porte au fond. Faites attention, il y a toujours des ticks. Je vous conseille de courir à la porte et de tuer tous ceux qui vous courent après. (Vous prendrez une assez grande avance pour pouvoir les tuer.) Une fois à la porte, descendez par l'échelle et traversez le tunnel, vous allez avoir affaire à de grosses araignées, mais elles ne sont pas trop méchantes. Plus loin, quelques ticks vous attaqueront, encore un peu plus loin il y aura trois aracknoids. Vous serez alors dans un grand couloir, prenez le grand passage. Au bout de ce passage à droite, se trouvera une tourelle, attention. Quand vous l'aurez tué, passez par ce passage. Traversez tous les couloirs, vous ne pourrez pas vous perdre. Plus loin il y aura une petite grille à franchir, et juste après un mur à détruire avec du plastic. (Si vous n'en possédez pas, cherchez il y en a dans les égouts.) Après ce mur, sauvegardez au point de contrôle et en bas il y aura cinq grosses araignées puis une fois que vous les aurez tuées, il y en aura trois qui apparaîtront par un mur. Après les avoir tuées, allez dans le trou qu'elles ont fait et actionnez la valve. Placez-vous ensuite devant l'échelle et brisez le cadenas. Montez et dirigez-vous vers la porte. Traversez le tunnel, et plus loin, vous arriverez devant une porte puis à gauche des fumées toxiques, et à droite au fond, une porte blindée. Prenez la porte blindée et vous parlerez avec un homme. Vous vous retrouverez à un étage en dessous, et vous devrez prendre le couloir sans grille. Au début il y aura une arachnid et par la suite, 15 ticks. Continuez et traversez le tunnel jusqu'à être face à une tourelle. Détruisez-la et allez ouvrir la valve à droite, elle ouvrira une porte. Prenez-la et vous vous retrouverez dans le même couloir d'avant votre rencontre avec l'homme. Reprenez la même porte blindée au fond et cette fois, vous devrez vous coller à la barrière, et tirer avec le pistolet électrique sur les relais avec le point rouge au centre. Le pont se remettra en

place et vous pourrez alors passer. Dans la prochaine pièce, montez les escaliers à droite et activez la porte, vous pourrez sortir.

Divertissement

Commencez par vous diriger vers les escaliers, descendez-les et plaquez-vous le dos contre le mur avec la grille. Regardez avec Iris le mur d'en face et vous apercevrez un mur qui peut être détruit. Placez un plastic et détruisez avec une décharge électrique la porte fusible. Dirigez-vous ensuite vers la porte qui vient de se déverrouiller. Une fois dedans, prenez les informations dans la borne et allez au fond du couloir tout doucement. Il y a six hommes qui gardent la porte. Essayez de prendre les bleus foncés par surprise (avec des grenades, c'est pas mal). Une fois que vous les aurez tous tués, cassez le porte fusible avec le pistolet électrique, ça activera les lasers, évitez-les et rejoignez la porte. Traversez les couloirs et vous arriverez un peu plus loin face à une porte de saloon. Enregistrez avant d'entrer grâce à la borne de droite. Une fois dedans, des cow-boys vous attaqueront, tuez les tous et allez au fond à droite, montez l'étage et en haut, longez le balcon pour descendre en bas. Un shérif vous attaquera, il n'est pas difficile juste un peu résistant. Allez au fond, il y aura une machine à sous. Vous devrez faire une ligne de trois étoiles bleues entourées d'un rond bleu pour désactiver les lasers de la porte. Traversez ensuite la porte et vous arriverez dans une salle rose avec quatre hommes à l'intérieur. Tuez-les et prenez la porte. Vous pourrez sauvegarder et traverser la prochaine porte. Il y a une petite cinématique et à la fin vous n'avez guère le choix vous devrez prendre la porte blindée à droite. Au bout, vous rencontrerez un homme, il est assez dangereux mais un peu bête. Planquez-vous derrière les caisses, visez-le et tuez-le. Il a une forte résistance donc je vous conseille de prendre des armes puissantes si vous voulez en finir vite. Il vous donnera la clé de niveau 4 et vous devrez la déverrouiller pour continuer. La première étape, vous devez faire un L avec la petite barre sur le côté vertical à droite. Le deuxième, vous devez faire le deuxième dessin mais, inversé. Pour vous aider, il doit y avoir 4 carrés de 4 carreaux dans le coin en bas à gauche. Le troisième, faites deux lignes complètes sur la 3ème et la 4ème ligne et vous aurez le niveau 4. Allez ensuite dans la porte blindée, et tuez tous les hommes. Allez au fond de la pièce et prenez encore la porte, cette fois vous devrez traverser les trois lasers vous allez arriver dans une pièce de station télé, tuez tous les hommes et ensuite allez aux bornes au fond pour activer la deuxième borne de gauche et la deuxième à droite. La première vous ouvrira une porte avec des objets dans une ancienne pièce, et la deuxième vous fera descendre une échelle pour monter à l'étage. Prenez les escaliers et allez à la porte du fond. Au bout vous serez dans la salle de communication, et après la salle de sécurité. Au fond, vous devrez inscrire trois même signes dans l'ordinateur. Retournez dans le couloir après les escaliers et prenez la porte de droite. Avec la machine à sous, faites trois étoiles roses. Entrez et récupérez la vision améliorée au centre. Retournez dans le couloir sud, dans la remise accessoire C, et à côté de la porte avec des lasers à gauche se trouve un mur destructible. Détruisez-le et défoncez la boîte à fusibles, visible en vue améliorée. Une porte s'ouvrira et vous donnera accès à une machine à sous. Vous devrez faire une ligne d'étoiles roses. Allez ensuite à la remise et vous pourrez entrer dans la nouvelle porte débloquée. Vous allez arriver plus loin dans une salle avec six tableaux. Chaque tableau comporte un côté nuit et un côté jour. Placez-vous face à la fenêtre et regardez les carreaux. Vous voyez sur la colonne de droite un soleil en haut, et deux nuits ensuite et sur la colonne de gauche une nuit, un soleil, une nuit. Faites la même combinaison pour les tableaux. La statue bougera et vous donnera l'accès au code de niveau 5. Allez ensuite dans la remise d'accessoire et prenez la porte où le niveau de sécurité comporte des lasers invisibles. Placez-vous en monde de vue améliorée et vous pourrez à présent voir les lasers et les éviter. Vous vous retrouverez au début du niveau. Descendez les marches et prenez la visée Iris avec la vue améliorée. Visez la conduite d'aération et vous verrez le porte fusible. La porte de niveau 5 est maintenant disponible, pour avoir le niveau 5 vous devrez : remplir la dernière ligne en bas et la dernière colonne à droite. Le deuxième, vous devez tout décaler d'un cran vers la droite. Le dernier pas très facile, vous devez remplir la dernière ligne du bas et la 3eme. Entrez ensuite dans la pièce et faites attention aux deux tourelles.
Prenez ensuite la porte, il y aura une porte à gauche, allez-y, vous ressortirez avec les codes. Retournez dans la salle de commande, tuez les hommes qui vous barrent la route. Retournez dans la salle toute rose où vous avez récupéré la vue améliorée. Vous allez affronter le chef du groupe, il se déplace super vite, mais à des moments il se décuple. Ses doubles servent de bouclier, le vrai se trouve derrière eux. Esquivez les doubles assez vite car ce n'est pas très long et tirez sur le vrai. Il est assez résistant, essayez de prendre des armes puissantes comme le jack hammer.

Qg de stern corporation

Vous reprenez la partie avec Jack, dans un couloir rempli de soldat. Quand vous les aurez tué, allez dans l'ascenseur et montez. Vous allez vous retrouver dans un bureau, vous devrez prendre la porte qui donne accès aux escaliers.

Grimpez tout en haut, vous devrez tuer Hank. Il n'est pas très fort.

Les studios labyrinthe

Vous revoilà avec leeza X, sortez de votre cellule et allez dans les deux autres pour récupérer le logiciel iris et une trousse de pharmacie. (Vous possédez le fusil à pompe dans votre inventaire.) Descendez les marches à gauche, et allez dans la porte blindée. Traversez cette pièce et vous arriverez dans un labyrinthe. L'entrée est à gauche, prenez tous les passages non protégés par les faisceaux bleus. (On les voit dès que l'on s'en rapproche.) Dépêchez-vous car les baguettes ne restent pas très longtemps. Après ce labyrinthe, vous pourrez sauvegarder et après ce couloir, il y aura encore un défi. Vous devez passer sur les angles en évitant les lasers et les plaques rouges fluorescentes pour ouvrir la porte. La prochaine salle va être plus difficile. Vous devrez tuer tous les hommes pour que tous les blocs de la salle descendent. Activez l'interrupteur et une araignée énorme vous attaquera. Vous devez attendre qu'elle vous fonce dessus et quand elle a les crochets plantés dans le sol, placez-vous derrière elle et vous pourrez la tuer.

Réseau de métro abandonné.

Vous reprenez le jeu avec jack, traversez le couloir et descendez l'échelle à droite. Faites attention aux jets de flammes. Allez sur la voie ferrée, et passez à droite. Tuez toutes les bestioles qui arrivent et récupérez à droite une valve et au fond à gauche la cellule. Avec la valve, ouvrez la porte en acier et prenez le fil électrique, puis allez placer la cellule. Détruisez le cadenas puis insérez-la, vous pourrez alors insérer le fil dans le métro et y rentrer. Traversez le wagon et en bas, tuez tous les ticks et brisez le mur de droite (vous pouvez le voir avec la vue iris ou sur la carte.) Rentrez dans le passage et allez briser le cadenas. Prenez le pistolet électrique et tirez un coup sur le relais, la porte s'ouvrira temporairement, dépêchez-vous. Descendez l'échelle en évitant les jets de flammes et en bas, traversez les couloirs avec les lasers. Le troisième couloir vous réservera quelques petits ennuis. Pour commencer, vous devez trouver une valve, à droite il y a un mur que vous pourrez briser avec du plastic. Faites-le exploser et prenez la valve à l'intérieur. Placez ensuite la valve et montez les piliers. Commencez à traverser mais attention les piliers se baissent petit à petit, il ne faut pas traîner par là. Après ce passage, vous pourrez sauvegarder et vous devrez ensuite descendre l'échelle à droite en faisant comme d'habitude, attention aux jets de flammes (ça devient une habitude) en bas, tuez les araignées et plus loin il y aura deux tourelles au plafond. Allez donner un coup de pistolet électrique sur le relais thermique au fond du couloir. Vous devez en neutraliser quatre mais un seul est visible. Placez-vous en vue améliorée et regardez sur le petit mur en haut à gauche, (en bas de ce mur se trouve une petite grille) il y a un relais. Un autre se trouve sur les bouches d'aération proche de la porte. Et le dernier se trouve en haut à droite de la porte dans l'angle. La porte s'ouvre et elle vous donnera accès à une échelle.

Research & exécution

Traversez le couloir et tuez les deux hommes. Montez les escaliers et ouvrez la porte. Traversez la pièce et tuez les deux hommes. Prenez la porte au centre et récupérez le mémo à l'intérieur. Ressortez et allez prendre l'ascenseur de droite. Tuez tous les hommes se trouvant dans la prochaine pièce et dirigez-vous vers la droite. Il y a une porte qui vous amènera dans une pièce avec un nouveau robot. Vous récupérez également dans cette salle le code de niveau 6 et la ceinture fonctionnelle de niveau 3. Pour avoir le code niveau 6, vous devez faire pour la première séquence : trois carreaux tout en bas à droite collés contre le côté droit. Et un carreau sur le côté gauche en 4ème ligne. La deuxième séquence, placez deux carreaux sur la première colonne en partant du haut. Remplissez sur la ligne 1 le carreau 2, 3 et 5 et sur la deuxième ligne le 4ème carreau. Troisième séquence, placez trois carreaux sur la première colonne en partant du haut et deux sur la deuxième colonne. Retournez dans le couloir où se trouve la porte de niveau 6. Tuez les deux tourelles et plus loin les trois hommes. Prenez l'ascenseur niveau 6. En bas, tuez les deux hommes et vous arriverez dans une pièce que vous connaissez déjà. Tuez tous les hommes et prenez la porte à droite. Tuez les deux hommes et prenez le compresseur. Ressortez et prenez la porte du côté gauche à présent. Vous retrouverez une femme morte. Dans la même salle, placez-vous à gauche, et regardez en haut il y aura une grille retenue par deux cadenas. Brisez-les et montez. Vous ressortirez dans un couloir et vous devrez tuer les trois hommes. Prenez la porte dans le couloir du milieu. Vous ressortirez et vous devrez prendre la porte de droite. Vous reviendrez dans les bâtiments où vous avez trouvé Leeza. Tuez les hommes et prenez la porte du bas. Traversez le nuage toxique et récupérez le détonateur à distance dans la prochaine salle. Retournez dans le carrefour principal et placez un plastique sur chaque borne électrique. Placez-vous devant la porte avec des lasers et servez-vous du détonateur à distance pour faire exploser les bornes. Entrez, activez la borne de droite et allez récupérer le mémo B. Dirigez-vous ensuite dans la partie

gauche du bâtiment dans la porte du milieu. Vous devrez insérer les deux mémos de chaque côté. Prenez l'ascenseur et en bas, tuez les hommes. Et prenez la porte à droite. Vous allez arriver plus loin devant le chef de la colonne. Pour le tuer, vous devez vous armer du pistolet électrique et d'une arme puissante comme le fusil à pompes. Avec le pistolet électrique, tirez sur les bornes qui activent le bouclier du chef. Quand son bouclier est parti, vous devrez vous mettre en vision améliorée et vous verrez le chef en train d'agoniser, vous pourrez alors le tuer. Quand vous l'aurez tué, activez la borne et retournez dans le couloir. (Attention vous allez affronter beaucoup d'inconnus dans la pièce de la prison.) Prenez la nouvelle porte disponible.

Liberty

Traversez le couloir à l'aide du prisonnier et au bout, vous entrez dans une salle où il vous laissera tomber. Vous devez réaliser un test QI pour pouvoir continuer. Placez-vous sur la borne jaune et faites minimum 130 points. Il y aura deux grosses araignées qui viendront vous attaquer, et une fois tuées, elles vous donneront un transmetteur neural. Allez placer les deux sur la porte et traversez ce couloir d'inconnu. Au bout, tuez toutes les araignées et prenez la porte avec la commande rouge. Une araignée en sortira, et vous allez ensuite vous embarquer dans un très long tunnel d'inconnu. Tuez les tous et traversez tous les couloirs. Vous arriverez au fond, retrouvez leeza. Vous aurez ensuite la version reconfigurée d'iris, et vous pourrez désactiver liberty. Prenez l'autre porte, vous serez dans la pièce du haut, allez dans la chambre présidentielle récupérez le neutralisateur. Allez le placer en bas où vous avez trouvé leeza. Prenez l'ascenseur et en bas, tuez les araignées et allez vers la salle du co-processeur. Descendez dans l'ascenseur et traversez le couloir d'inconnu. Vous allez arriver dans une salle avec une centrifugeuse au centre et un inconnu supérieur à l'autre. Pour le tuer, vous devez passer derrière lui avec le pistolet électrique et lui décharger son bouclier régénérant. Ensuite balancez-lui toutes vos balles. (Le pistolet et la mitraillette sont les plus efficaces.) Au bout d'un certain temps, il ira se recharger, vous devez avec le pistolet électrique, désactiver le régénérateur au-dessus. Continuez cette action jusqu'à ce qu'il meurt.

Liberty (2)

Vous êtes à présent avec leeza, traversez le couloir d'inconnu, et prenez l'ascenseur. En bas approchez-vous de la porte en face et courez sur le petit banc. Attendez que le laser ait fini son trajet allez-retour et la porte à droite vous sera accessible. Traversez le couloir en mode de vue améliorée. Au bout, vous arriverez dans une pièce avec des tourelles, détruisez-les. Traversez la prochaine salle d'inconnu puis la salle protégée par des lasers. Vous allez ensuite arriver dans une salle bleue avec des arachninds. Montez sur le premier banc et tuez tous les arachninds pour que la porte à droite se déverrouille. Vous allez ensuite arriver dans une pièce avec des grosses araignées. Tuez-les et récupérez les transmetteurs neuraux. Placez-les sur les deux trous et allez dans la porte. Vous allez arriver plus loin dans l'antichambre. Vous devez vous placer en vision améliorée pour voir sur le panneau en haut des carrés gris. Marchez sur les carreaux gris que vous voyez. La porte s'ouvrira et vous pourrez accéder au coeur. Pour le battre, placez-vous derrière les piliers, tirez avec des balles sur les panneaux de protection. Quand les quatre seront brisés, prenez le pistolet électrique et désactivez le générateur. Allez sur n'importe quel pilier et faites une séquence. Faites cette action pour les quatre piliers et vous aurez fini ce jeu.

Hello Kitty Roller Rescue

© Empire Interactive / Typhoon Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Cheerleader costume A : complétez tous les cheerleaders du Messy Park.
Cheerleader costume B : après avoir eu le Cheerleader costume A, battez tous les cheerleaders du Messy Park.
Ecrans de chargement différents : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Ecran titre différent : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Davantage de costumes de marin : terminez le jeu en étant classé "S".

Heroes of the Pacific

© Codemasters / IR Gurus 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous ces codes doivent être entrés sur le menu principal. Attention ! Ces cheats annulent la sauvegarde automatique !

Menu des cheats
Y, L, Gauche, R, Droite, Blanc

Débloquer tous les avions
Haut (sur le stick de droite), Bas (sur le stick de droite), Blanc, Noir, Droite (stick de gauche), Droite (stick de droite)

Débloquer les avions japonais
Blanc, Noir, L, R, Haut, Gauche (sur le stick de droite). Un message va apparaître. Après avoir terminé la première mission, vous aurez accès à l'A6M ZERO dans le hangar.

Améliorer tous les avions
L, Gauche (sur le stick de droite), R, Droite (sur le stick de droite), Blanc, Y

Héros de la Ligue des Justiciers

© Eidos Interactive / Snowblind Studios

+ D'INFOS FORUM

BONUS À DÉBLOQUER

Des héros et costumes se débloquent au fil de l'aventure lorsque vous avez trouvé un certain nombre de boucliers "Justice League of America".

Héros

Aquaman : 27 boucliers
Green Arrow : 76 boucliers
Green Lantern (Hal Jordan) : 84 boucliers
Green Lantern (Kyle Rayner) : 55 boucliers
Hawkgirl: 70 boucliers
Huntress : 53 boucliers

Costumes

Batman (classique bleu): 59 boucliers
Batman (infiltration): 74 boucliers
Flash (Jay Garrick): 21 boucliers
Flash (Walter West): 48 boucliers
Green Lantern (retro): 23 boucliers
Green Lantern (bold): 30 boucliers
Martian Manhunter (moderne): 29 boucliers
Martian Manhunter (vrai): 15 boucliers
Superman (noir): 32 boucliers
Superman (Terre 2): 65 boucliers
Superman (Kandor): 91 boucliers
Wonder Woman (biker): 61 boucliers
Wonder Woman (toga): 44 boucliers
Zatanna (classique bleu): 25 boucliers
Zatanna (Crisis): 38 boucliers

BONUS DE FIN

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous pourrez recommencer l'aventure en ayant vos stats et tous les items que vous aurez débloqué, ainsi qu'un nouveau background pour le menu principal représentant les personnages du jeu.

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre la pause et faites l'une des manipulations suivantes :

Tout débloquer
Maintenez L + R et faites : Bas, Gauche, Haut, Droite.

Invincibilité
Maintenez L + R et faites Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut.

Superpouvoirs illimités
Maintenez L + R et faites Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche.

Abilities au maximum
Maintenez L + R et faites Droite, Bas, Droite, Bas.

35 random boosts
Maintenez L + R et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite.

20 boucliers
Maintenez L + R et faites Haut, Haut, Bas, Bas.

Hitman 2 : Silent Assassin

© Eidos Interactive / IO Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ARMES

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

CHEAT CODES

Choix du niveau
R, L, Haut, Bas, X, Y, B

Sauter un niveau
R, L, Haut, Bas, X, click Stick Gauche, B, A, B, A

God mode
R, L, Haut, Bas, A, R, L, Noir, Blanc

Santé maximale
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Bas

Toutes les armes
R, L, Haut, Bas, A, Haut, X, A

Ralenti
R, L, Haut, Bas, A, Haut, L

Tirs mortels
R, L, Haut, Bas, A, Noir, Blanc

Autoriser les coups de poings
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut

Gravité
R, L, Haut, Bas, A, L, L

Mode agrapheuse
R, L, Haut, Bas A, Blanc, Blanc

Mode bombe
R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc

Mode megaforce
R, L, Haut, Bas, A, R, R

ASSASSIN INVISIBLE

Pour obteni le niveau "Assassin invisible", Activer le code pour passer les niveaux dès le début d'un stage.

AVOIR UNE ARME DIFFÉRENTE DANS CHAQUE MAIN

Assurez-vous d'avoir trois armes différentes dans l'inventaire dont les Ballers. Lâchez toutes ces armes et ramassez celle que vous voulez tenir dans la main gauche. Prenez ensuite les Ballers puis l'arme que vous voulez à droite. Notez que vous ne pourrez pas recharger l'arme de gauche mais que celle de droite aura un chargeur illimité.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises

rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel, hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section, l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes
Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)
Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.
Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet. Code 74 est de retour.
Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture. Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite. Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes. Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt
Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et restez au fond du camion.

- Cour du QG
Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche

d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui, mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée
Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol
Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir, placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.
Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov
Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin

possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX - Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X - Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI - Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la

première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII - Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII - Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV - Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV - Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI - Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé. Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste. Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un

sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest). Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Vous venez de finir Hitman 2. Bravo !

Hitman : Blood Money

© Eidos Interactive / IO Interactive 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUIDE DU MAÎTRE ASSASSIN

Introduction

Après Hitman 2 : Silent Assassin et Hitman : Contracts, c'est au tour de Hitman : Blood Money de passer par la case du guide ultime. Une fois de plus donc cette solution vise la plus haut grade du jeu, le Maître Assassin qui s'obtient sous de strictes conditions. Avant de passer à la pratique, voici quelques rappels d'ordre général.

En premier lieu, même si les Hitman permettent de se composer une grande collection d'armes, la plupart ne servent à rien d'autres qu'à faire du bruit ou à parfaire un déguisement. De fait, on privilégiera la corde à piano ou le poison pour leur discrétion (pas de bruit, pas de tâche) ou le couteau et le silverballer à silencieux pour la rapidité (au prix de quelques traces de sang). A l'occasion, le fusil de snipe sera sollicité et bien sûr, pensez toujours à vous servir des seringues de sédatif qui permettent de neutraliser sans tuer, ce qui comptera dans votre note finale à la Hitman Académie. L'arrivée du système d'upgrade pourrait également vous donner envie de perfectionner votre arsenal, n'en faites rien, sauf pour les deux armes que vous utiliserez. Pour le Silverballer, ne lésinez pas sur le silencieux et les munitions à réduction sonore (de toues façon dans ce guide vous ne l'utiliserez pas) mais ne cédez pas à la tentation de vous en offrir un second pour frimer, le double Silverballer a le gros défaut de tirer systématiquement deux balles, ce qui sera toujours une de trop pour un professionnel. Pour le fusil de snipe, optez pour le châssis léger, les améliorations de visée et de précision et le silencieux. La mallette matelassée sera indispensable pour la dernière mission.

Note : Vous constaterez qu'une somme d'argent est prélevée sur votre compte si vous abandonner votre costume ou l'une de vos armes en cours de mission. Si vous tenez absolument à garder votre argent, pensez donc à passer récupérer ce que vous laissez traîner derrière vous avant de quitter les lieux. Je ne rappellerai pas ce détail dans le guide.

Le premier niveau n'étant qu'un tutorial linéaire dans lequel chaque action vous est dictée, nous passerons directement au vif du sujet.

Un Grand Cru

Pas d'armes ou éventuellement Silverballer avec silencieux

Inutile ici de franchir la porte de la villa, au lieu de ça, contournez-la jusqu'à voir une camionnette. Patientez le temps que le garde poursuive sa ronde et vous tourne le dos et endormez-le. Revenez à la porte principale, entrez et allez vers la porte qui se trouve à l'est de cette cour. Passez-la puis prenez le petit passage à droite. Entrez par la porte au fond en prenant garde au type endormi à droite. Attention à l'autre garde qui ne va pas tarder à arriver, votre tenue vous permet de traverser l'extérieur, mais pas l'intérieur. Passez la porte à gauche du billard, puis celle encore à gauche, au fond du couloir, attention que la voie soit libre dans la couloir. Vous entrez alors dans la chambre d'un garde VIP assoupi, prenez son uniforme sur la chaise, n'oubliez pas l'arme sur la table. Avancez dans le couloir, prenez à gauche vers les escaliers et montez. Là haut, allez à gauche, dernière porte, il y a ici un garde en faction au centre du couloir et un autre qui patrouille, attendez que ce dernier s'éloigne et crochetez la serrure sans vous soucier du premier. Entrez, Don Fernando joue du violoncelle près du balcon, son dernier morceau. A vous de choisir la méthode, corde à piano, poison ou éventuellement silverballer avec silencieux. Soyez créatif. Inutile de chercher à cacher son cadavre.

Redescendez et filez dans le couloir, porte du fond. Empruntez les escaliers qui mènent à la cave et filez à travers le

labo de drogue jusqu'au point d'intérêt, un faux tonneau de vin qui dissimule une porte. Avancez droit devant vous de quelques pas, lorsque vous voyez une table avec un chandelier, placez-vous derrière les tonneaux, près de la porte et attendez l'arrivée de Delgado fils. A la seconde où il franchit la porte, tuez-le. Vous pouvez pour ce faire opter pour un bon coup de boule qui le mettra à terre avant de l'empoisonner avec votre seringue. Planquez son corps dans le container et sortez de la cave en empruntant la porte par laquelle il est arrivé puis les escaliers qui mènent à l'extérieur. Quittez l'enceinte de la villa, contournez-la par la droite pour trouver tout au bout le chemin qui vous conduira à l'hydravion. Quittez les lieux.

Dernier Acte

Pas d'armes

Seconde mission, mais pas la moins amusante puisqu'elle témoigne encore une fois du goût prononcé pour la fourberie des développeurs. Vous voici une fois de plus avec un double contrat, un acteur et l'ambassadeur américain au Vatican, amateur d'opéra et du trafic de prostituées. Pour oeuvrer, rien de plus simple que de profiter de la répétition d'une scène clef de la pièce, l'exécution de notre cible numéro une par un acteur. Avouons qu'il serait jouissif de choisir la technique consistant à prendre la place de l'acteur qui fait feu sur scène, mais en termes de classement, une mort indirecte rapporte plus. Pour commencer, entrez dans l'opéra et dirigez-vous vers la réception à gauche pour parler au gardien et ainsi récupérer le pistolet de la Première Guerre mondiale en parfait état de marche dans votre veste. Entrez maintenant dans les toilettes, à droite et allez vous planquer au fond pour attendre l'arrivée d'un ouvrier. Une fois qu'il aura le dos tourné, endormez-le avec votre seringue, prenez sa tenue et cachez son corps dans le container à ordures. Sortez et pensez à prendre sa trousse à outils devant la porte afin d'y placer l'arme. Pour vous rendre au sous-sol, les choix sont multiples, mais pour bien faire, tâchons d'éviter les fouilles. Prenez donc la porte à gauche de la réception et descendez l'escalier, en bas, franchissez la double porte. Allez au fond de cette pièce pour crocheter la porte, descendre un escalier puis emprunter la première à droite pour débouler sur un autre escalier. En haut, prenez à gauche, et dirigez-vous vers la quatrième porte, marquée d'un point d'exclamation sur votre carte. Il s'agit de la loge de l'acteur qui tire à blanc sur votre cible. Vérifiez que la pièce est vide et entrez. Planquez-vous dans l'armoire et attendez que l'acteur vienne dans sa loge. Il va s'absenter un moment, sortez, remplacez la réplique par le vrai pistolet (ne laissez pas la réplique sur place !). Il va maintenant falloir être véloce car vous avez encore du travail à accomplir avant que les répétitions ne reprennent. Dans le couloir, passez par la double porte centrale et montez les escaliers. En haut, vous verrez une porte, franchissez-la. Si un ouvrier traîne dans cette pièce, attendez qu'il s'en aille avant de poser votre bombe sur le treuil du lustre qui se trouve en-dessous. Si vous craignez que le timing soit trop serré, vous pouvez bien sûr commencer par poser la bombe avant d'aller effectuer la substitution des armes. Il vous faut maintenant un bon poste d'observation pour profiter du spectacle et y apporter votre touche personnelle. Rebroussez simplement chemin pour regagner le hall de réception puis montez les marches pour gagner le second étage. Crochetez la dernière porte à gauche menant aux balcons en réfaction en vous méfiant des gardes en patrouille et guettez patiemment la reprise des répétitions. Lorsque l'acteur tire sur votre première cible, celle-ci va s'écrouler, après quelques secondes, tout le monde va réaliser qu'il s'est passé quelque chose d'anormal. L'ambassadeur se précipite alors vers la scène, tombant sous le lustre piégé, actionnez la télécommande. Il y a ici une petite difficulté cela dit : Delahunt est accompagné de deux gardes du corps. Si vous faites sauter le lustre au moment où il tombe, ils vont mourir aussi. Pensez donc à anticiper sa chute et à actionner la commande légèrement avant qu'il ne tombe. Conseil : faites une sauvegarde afin de rejouer la scène. Vous pouvez à présent vous éclipser par la grande porte de l'opéra mais surtout gardez profil bas, la sécurité est un peu agitée, il faut dire qu'il s'en est passé des choses en une seule minute.

Droit Dans Le Mur

Pas d'armes

Nouvelle leçon : comment s'introduire dans un centre de désintoxication. Localisez sur la carte le point d'intérêt situé au nord, à l'extérieur. Montez en suivant le chemin, vous verrez un homme en train de fumer ayant négligemment posé ses papiers d'admission dans la clinique sur le banc. Prenez-les discrètement en vous approchant doucement et dirigez-vous vers l'entrée du centre. Parlez à la réceptionniste pour lui donner les papiers et entrez dans le vestiaire qu'elle vous indique afin d'y prendre votre saillante tenue de patient. En sortant, passez à la fouille et entrez dans le salon de la clinique. Prenez l'escalier en face, en haut, allez à gauche, entrez dans la seule pièce non verrouillée (peut-être même grande ouverte), sur le meuble, vous trouverez une tenue de thérapeute. Redescendez et prenez à

droite, vers l'ouest sur la boussole et passez la double porte. Empruntez la seconde porte à droite, vous verrez un gardien devant un poste de surveillance. Notez que c'est ici que se trouve la cassette de vidéosurveillance, au cas où vous seriez filmé. A côté, remarquez la carte d'accès, volez-la et ouvrez la porte. Passez une seconde porte à serrure électronique mais à partir d'ici, devenez une ombre car aucune tenue extérieure ne vous autorise à déambuler dans cette zone. Les choses deviennent donc délicates. Vous devez voir un guichet/parloir, la porte qui y conduit est fermée mais vous pouvez l'enjamber. Pas tout de suite, attendez. Votre but est d'entrer et d'endormir l'infirmier qui s'y trouve. Pour ce faire, vous devez agir sans que les infirmiers qui font la ronde dans les cellules ne vous voient. Placez-vous au niveau du tableau d'informations à droite, vous serez tranquille. Restez là et attendez que l'un des infirmiers vienne prendre un café dans la salle de repos au guichet. Quand il sera parti, laissez-le s'éloigner et allez endormir son collègue. Prenez sa tenue, cachez son corps dans le container pas loin, n'oubliez pas les clefs sur la table. Allez dans la zone des cellules, descendez à l'étage inférieur et pénétrez dans la chambre de l'agent que vous êtes venu faire sortir. Droguez-le comme prévu après avoir obtenu les infos qu'il doit vous fournir. Une cinématique vous informe que vous avez deux nouvelles cibles bonus. Votre cible principale est tirée de façon aléatoire parmi les 3 cibles totales. Voici donc les trois méthodes d'assassinat pour les patients vert, rose et bleu.

Retournez dans la salle de repos pour vous changer, puis filez vers le bureau où vous avez laissé votre tenue de patient pour l'enfiler de nouveau.

- De retour dans le hall, trouvez la salle de lecture, vous y verrez un globe terrestre. Ouvrez-le afin d'empoisonner la bouteille que le patient Rose y a cachée. Pour ce faire, veillez à vous placer de façon à ce que les gardes VIP (vaguement déguisés en patients) ne puissent vous voir. Fermez le globe.

- En sortant de là, tournez-vous à droite, avancez et prenez l'escalier à gauche qui mène aux chambres. Trouvez la chambre A et entrez à l'intérieur dès que la voie est libre. Passez par le balcon pour vous rendre dans la chambre voisine, celle de monsieur Bleu. Sabotez le réchaud au gaz.

- Revenez au rez-de-chaussée, empruntez la double porte de droite, qui conduit au gymnase (au fond du couloir, à droite, dernière porte). La dernière cible vient ici soulever des haltères, restez derrière lui, au moment où il stoppe sa séance, appuyez sur la touche action pour faire tomber la barre sur sa gorge. Ecartez-vous et filez peinard.

Regagnez le vestiaire de la réception et enfilez votre costume qui vous attend sagement. Sortez de la clinique. Sur la carte, repérez la morgue qui se trouve vers l'entrée du niveau. Pénétrez dans la morgue sans vous soucier du garde. Réanimer l'agent et dirigez-vous avec lui vers la sortie de secours pour quitter les lieux.

Un Nouveau Départ

Pas d'armes

Une petite mission toute simple, histoire de se détendre un peu. Pour commencer, changeons-nous. Avancez dans la rue et notez les deux camionnettes. Allez vers celle du traiteur, la jaune avec une élégante saucisse géante sur le toit. Patientez le temps que le traiteur s'éloigne et que l'agent du FBI à gauche parte derrière la maison. Approchez du coffre et ajoutez un peu de sédatif dans les beignets, prenez la boîte et allez la donner aux agents du FBI en poste dans la camionnette blanche. Attendez qu'ils soient endormis puis aller prendre leur tenue. Entrez dans la maison par la grande porte. Filez directement vers la piscine (tout droit) et attendez l'arrivée de la jeune femme éméchée dont le collier dissimule le microfilm. Laissez-la aller au barbecue (en résistant à la tentation de le piéger) et tenez bon jusqu'à ce qu'elle se dirige vers la piscine d'intérieur en titubant. Suivez-la et endormez-la avant de prendre le microfilm dès que vous avez passé le niveau de la porte. Empruntez la porte opaque devant vous, passez le sauna, prenez la porte en face puis celle de droite. Montez l'escalier et une fois en haut, entrez dans la première pièce à droite, le bureau de votre cible. C'est le seul moment où il sera seul. Attendez-le dans le recoin et tuez-le à la corde à piano ou au poison. Dégagez son corps de devant la porte Voilà, vous pouvez partir, attention toutefois, si vous passez reprendre votre costume dans le camion, prenez garde au joggeur qui pourrait vous voir.

Espèce Menacée

Pas d'armes

Première chose à faire, suivre le canard rouge dans la foule du carnaval. Vous le verrez entrer dans une arrière-cour pour y faire une pause, profitez de l'occasion pour l'endormir, au mieux, faites ça lorsqu'il se tient près du container à ordures. Prenez son déguisement et planquez son corps (ne traînez pas, un policier patrouille), volez la mallette de diamants. Sur la carte, localisez une autre cour marquée de deux points d'intérêt. Allez y. En entrant, vous verrez une sorte de local grillagé, à côté d'une petite poubelle. Grimpez sur cet improbable échafaudage qui va vous conduire jusqu'au treuil qui maintient en place le piano suspendu (il vous faudra enjamber un garde-fou). Piégez-le avec votre bombe. A ce stade, vous pourriez également choisir de sniper l'une de vos cibles, je ne vous le conseille pas. Au lieu de ça, redescendez et filez vers le point de rendez-vous à proximité. Sortez de cette cour par l'entrée qui se trouve du côté des deux personnes en train de boire un verre. Dans la rue, vous verrez un canard jaune qui garde une porte et à droite, une ruelle, passez par là. Entrez par la porte sur la gauche et suivez le chemin qui va vous mener à un escalier en colimaçon. Montez, entrez dans la pièce au fond où se trouve le chef du groupe d'assassins. Posez la mallette de diamants sur la table et une fois le garde sorti, étranglez Mark Purayah II, cachez son corps dans le réfrigérateur. Vous devez faire vite, le garde va revenir. N'oubliez pas de prendre le talkie-walkie. Prenez très vite la mallette et balancez-la par la fenêtre, on ne vous laissera pas sortir avec. Revenez près de la bombe (récupérez les diamants dans la rue), attendez l'arrivée d'Angelina et boum.
Pour la dernière cible, sur votre carte des rues, elle se trouve dans l'un des clubs. La méthode est la même pour l'un ou l'autre. Commencez par aller du côté du Bar Rock, entrez dans la ruelle à gauche de l'entrée. Vous verrez un serveur en train de fumer. Endormez-le et prenez ses vêtements. Si votre cible est ici, allez la liquider. L'autre possibilité est qu'elle se trouve au Bar Salsa. Rendez-vous là-bas, passez par l'arrière-cour pour entrer par les cuisines, montez l'escalier et descendez le tireur.

Aux Aguets

Pas d'armes

NB : pour une raison qui m'échappe, il arrive que le classement varie entre Maître Assassin et Professionnel sur cette mission, avec la même méthode.

Il existe deux méthodes pertinentes pour ce niveau, l'une des deux consiste à "passer par la droite" afin d'obtenir une tenue parfaite rapidement. Mais la démarche étant trop aléatoire en raison du comportement peu prévisible des gardes, j'opterai dans ce guide pour la solution la plus simple. Allez prendre l'ascenseur (longez le mur et passez derrière le vigile pour ne pas être filmé) et une fois en haut, rendez-vous à la fête. Allez parler au barman pour qu'il vous fasse cadeau d'un flacon d'aphrodisiaque. Ensuite, revenez sur vos pas, prenez à droite, deux fois. Vous voyez une porte avec un panneau "staff only". A l'abri des regards indiscrets (et après qu'un agent de sécurité soit sorti de là), entrez, et filez en cuisine (porte de gauche). Endormez le Père Noël saoul et cachez-le dans le congélateur après avoir pris son costume. Sur le plan de travail, empoisonnez la saucisse et prenez-la. Revenez au bar, patientez, un serveur va déposer un verre à cocktail sur le bar, versez la mixture dedans et sortez en direction du jacuzzi extérieur dans lequel Chad, votre cible, prend son bain. Suivez-le quand il va filer avec une fille et perturbez leurs ébats en ouvrant la porte de la chambre. Suivez encore Chad qui va commettre l'imprudence de se pencher sur un balcon. Poussez-le. Revenez maintenant à la chambre. Un garde patrouille régulièrement dans ce couloir, dès que possible, endormez-le (ou poussez-le dans les escaliers quand il y fait un tour) et prenez son uniforme. Dissimulez son corps (dans la chambre). Bien, au tour de notre magnat du porno à présent.

Suivez le couloir jusqu'à la double porte, ensuite, vous devez voir la cascade à droite, passez dessous, elle vous conduit au carré V.I.P. Dirigez-vous vers la porte gardée par deux agents qui mène à l'ascenseur indiqué sur votre carte. Montez. En haut, passez la porte d'en face, surmontée d'un gros coeur rouge puis celle du côté gauche. De deux choses l'une, soit Lorne est déjà ici, soit il va vous falloir l'attendre. Dans les deux cas, il faut se débarrasser du chien gonflant qui n'arrête pas de japper. C'est maintenant qu'intervient la saucisse tueuse. Jetez-la au sol et attendez que le chien fasse son indigestion quand Lorne va revenir. Il ne vous reste qu'à laisser la cible prendre l'air sur le balcon et à la pousser.

Sortez, reprenez le chemin de l'ascenseur mais dans la pièce lambrissée, allez à droite, vers le poste de contrôle. Attendez qu'il n'y ait ici qu'un seul garde et qu'il vous tourne brièvement le dos, volez la vidéo compromettante qu'on

vous a commandée. Il ne vous reste qu'à fuir. Au choix, vous pouvez opter pour l'héliport ou bien revenir à votre point de départ (avec comme avantage le fait de passer reprendre votre costume).

Mort Sur Le Mississipi

Pas d'armes

On s'y jette, 7 personnes à tuer sur un bateau voguant sur le Mississipi, ça ne sera pas du gâteau. En premier lieu, partez sur la gauche, et localisez le compteur électrique sur le mur. En haut, un marin sort prendre l'air. Comptez environ 4 secondes et coupez le compteur (question de timing ultérieur). Vous voyez le marin descendre un escalier pour venir voir ce qui se passe. Empruntez les marches qu'il vient de descendre, allez à droite, passez la porte. A l'intérieur, vous verrez une bouteille sur un meuble classeur. Allongez son contenu au sédatif et planquez-vous dans l'armoire, si votre timing est bon, personne ne vous verra faire par la vitre. Une fois le marin endormi, prenez sa tenue. Pensez à prendre les clefs sur la table.

Gator 1
Revenez à l'extérieur, sur le pont. Sous l'escalier se trouve une porte qui mène à la salle des machines. Vous y trouverez le premier membre des Gators. il se trouve au fond, accoudé sur un garde-fou (ou si ce n'est pas le cas, il va arriver). Rejoignez-le, à l'abri des regards indiscrets, poussez-le dans les pistons. Ne vous inquiétez pas pour l'ouvrier qui est dans votre dos, il ne vous regarde pas et il porte un casque antibruit. Et d'un.

Gator 2
Sortez par la porte qui se trouve près de vous et allez rejoindre les escaliers sur le pont, suivez le chemin, vous arrivez à l'intérieur, avancez dans le couloir, prenez à droite au fond et trouvez les escaliers qui vont vous conduire aux cabines. A droite dans le couloir, vous verrez la seconde cible en train d'embrasser une femme avant d'entrer dans sa cabine. Attendez qu'il en ressorte et suivez-le à l'extérieur. Poussez le Gator par-dessus bord. Attention, ne le tuez pas dans sa chambre ou on découvrira son corps rapidement.

Gator 3
Revenez à l'intérieur, suivez le couloir vers le sud, passez une double porte. Au fond, vous trouverez un escaliers marqué V.I.P et une porte donnant sur la coursive extérieure "Staff Only". Passez par ici. Faites le tour du bateau. Vous verrez un assemblage de bois sur lequel vous pouvez grimper, faites-le en vérifiant qu'il n'y a personne au-dessus. Le troisième Gator va se pointer vers vous, ignorez-le. Avancez jusqu'à vous placer entre les deux escaliers. Il va faire une halte au niveau du second, poussez-le. Si vous le faites ailleurs, il ne tombera pas dans l'eau mais sur le pont inférieur et on trouvera son corps, alors soyez précis.

Gator 4 et 5
Revenez sur vos pas et entrez en cuisine. Restez discret et faufilez-vous derrière le commissaire première classe pour l'endormir. Prenez ses fringues, cachez-le. Empoisonnez le gâteau et prenez-le. Emmenez tout ça et suivez les escaliers vers le pont privé (ceux où vous avez tué le Gator il y 1 minutes). Entrez après être passé à la fouille. Prenez à gauche et posez le gâteau. Un Gator va venir aux toilettes. Etranglez-le. Sortez dans le petit couloir. Sur la carte, vous allez voir un autre Gator arriver de l'extérieur. Fermez immédiatement la porte derrière lui et chopez-le. Rangez son corps avec celui de son collègue. Reste à porter le gâteau à Skip.

Skip Muldoon et Gator 6
En vous assurant que son "camarade" est bien sous la douche (pièce de droite, bien que je ne l'ai jamais vu en sortir) allez poser le cake sur son bureau. Quand il l'aura mangé et apprécié, traînez son corps dans sa chambre, à gauche sur la carte. Volez les photos dans son coffre. Crochetez la porte de la chambre pour ressortir. Il ne reste qu'à se débarrasser du dernier Gator, celui qui vous a fouillé. Faites le tour et une fois qu'il vous tourne le dos, adossé à la porte, étranglez-le, ajoutez son corps à la collection que vous avez commencée dans les toilettes. Maintenant, on se tire

Revenez aux cuisines, tracez tout droit, traversez le couloir et passez la porte en face. Descendez les escaliers gardés, il est possible que l'on vous fouille. En bas, tournez à droite et empruntez le couloir vers le Nord. Passez une double porte, à votre droite, vous trouverez des escaliers menant au pont inférieur. Suivez le couloir vers le Sud à présent, au

bout, prenez à droite, descendez, filez vers le canot pour vous enfuir.

Jusqu'à ce que la Mort

Suivez le chemin sur le ponton et notez le passage entre deux bâtiments. Empruntez ce passage, vous verrez sur la gauche un invité du mariage en train de soulager un trop plein d'alcool. Suivez-le dans la grange, inutile de vous tracasser à l'endormir, il va le faire tout seul. Prenez ses vêtements, son arme et son invitation. Oui l'arme aussi, vous aurez remarqué qu'ici, c'est presque un accessoire de mode. Vous pouvez maintenant entrer dans la maison. Avancez droit devant vous, franchissez une double porte pour arriver au milieu des convives. Prenez à droite, vous arrivez dehors, près d'une fenêtre ouverte. Entrez. Empoisonnez la pièce montée que le jeune marié va venir goûter. Cachez son corps ensuite est particulièrement hasardeux tant la routine du serveur est imprévisible. Alors laissons tomber cet aspect pour une fois. Sinon, il va vous falloir faire une sauvegarde par précaution et tenter votre chance.

A présent, visualisez la porte qui vous fait face, vérifiez sur la carte que la voie est libre et passez, montez les marches. En haut, allez vers la droite, Cette porte donne sur les balcons. Laissez le garde filer à gauche, sortez et prenez à droite. Vous devez faire tout le tour pour rejoindre la porte de l'autre côté, celle qui vous donne accès aux escaliers (un petit coup d'oeil sur la carte). Attendez que personne ne soit dans les parages pour crocheter la serrure. A l'intérieur, entrez par la première porte à droite, suivez le corridor, entrez dans la pièce avec la télé. Restez tranquillement planqué dans l'armoire en attendant l'arrivée du père du marié. Réglez l'affaire. Il ne vous reste qu'à rebrousser chemin (ne passez pas par un autre chemin). Faites simplement attention en bas des escaliers avant la cuisine, à ne pas vous faire remarquer par le garde. Fuyez en utilisant le bateau du prêtre qui se trouve au point de départ de la mission.

Un Château de Cartes

Sniper W2000

Commencez par customiser votre fusil de snipe pour lui assurer une bonne précision. Equipez-le pour cette mission. Dirigez-vous vers les ascenseurs en évitant de trop vous approcher de la caméra sur la gauche. Empruntez la cabine de gauche et montez par la trappe. Attendez la première cible et étranglez-la. Récupérez la mallette de diamants que vous cacherez sur la cabine d'ascenseur. N'oubliez pas de prendre la carte de la chambre du scientifique pour passer la sécurité.
En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Stoppez à la première porte, "Staff Only". Attendez que l'employé soit tourné sur sa chaise et endormez-le. Changez-vous et revenez au hall de l'hôtel par l'ascenseur avant d'entrer dans celui de droite. Encore une fois, attendez l'arrivée de la cible pour l'étrangler depuis le haut de la cabine. Montez à présent au huitième étage. Dirigez-vous vers la chambre 803, celle du scientifique. Vous avez besoin d'une diversion pour entrer, déclenchez l'alarme incendie pour faire partir les gardes. Entrez. Dans la chambre, vous trouverez un téléphone, utilisez-le pour appeler le Cheikh qui va alors sortir pour parler. Allez sur le balcon, montez le fusil et vous le verrez dans une petite cour en contrebas, repérez-vous à l'aide d'une lumière rouge. Descendez-le. Le timing est crucial, car vous devez être prêt à quitter la chambre avant le retour des gardes du corps.
Allez prendre l'ascenseur dans lequel vous aviez laissé les diamants. Il n'y a plus qu'à rejoindre la sortie. Vous la trouverez aisément en vous rendant au Casino (escaliers vers le bas dans le hall), la porte de gauche vous conduira dehors.

Une danse endiablée

Sniper W2000

Entrez dans l'hôtel par la grande porte, allez parler au garde à la réception (vous n'avez pas le choix, vous serez filmé). Suivez-le dans l'autre pièce, lorsqu'il entre dans la petite remise, endormez-le et habillez-vous. Ressortez, à droite du guichet en entrant, descendez les escaliers vers le parking. Une fois en bas, montez la rampe qui conduit au poste de sécurité pour prendre la cassette de surveillance. Pour ce faire, attendez que l'un des agents regarde par le parloir. Revenez au parking, dirigez-vous vers le point d'intérêt indiqué sur la carte, à l'Est du parking. Près d'un camion ouvert, vous trouverez une tenue d'invité de la soirée Paradis. Allez prendre l'ascenseur de droite pour vous y rendre. Une fois entré, rendez-vous dans la pièce adjacente à droite puis traversez là vers le Nord, vous verrez une porte, prenez-là pour

finir aux toilettes. L'agent verreux de la CIA y vient fréquemment. Tuez-le et prenez son costume qui vous donnera une totale liberté de mouvements. Soyez vif, entrez dans la cabine, fermez la porte et agissez, il y a du passage dans ces toilettes. Laissez son corps ici, personne ne le trouvera dans la cabine.

Vérifiez que la chanteuse est sur scène puis revenez dans la pièce à la moquette rouge, au Sud, passez la porte à accès restreint. Traversez le couloir pour accéder à la dernière pièce du fond. Utilisez le PC portable sur le bureau pour récupérer les informations sur les deux tueurs qui deviennent vos deux nouvelles cibles supplémentaires.

Suite des opérations, attendre que la fausse chanteuse (on avait remarqué) quitte la scène et revienne dans cette pièc. Ne l'attendez pas ici, sortez et revenez au moment où elle entre pour l'étrangler. Ne ratez pas votre coup, je rappelle que c'est une tueuse qui vous fera une ridicule démonstration de kung-fu. Revenez à l'ascenseur, direction le parking. Ne sortez pas si vous avez repris des armes, grimpez sur la cabine et passez dans l'autre (vers l'Enfer) par les trappes.

Une fois en bas, si vous croisez Vaana, rien de grave, elle vous conduira simplement dans un endroit privé où vous pourrez la liquider facilement. Autre méthode, le piège à couillon. Pendant que Vaana est sur scène, suivez le chemin qui va vous conduire à une porte menant aux coulisses. Vers la droite, vous trouverez la régie pyrotechnique. Sabotez-la pendant qu'on ne vous regarde pas. Sortez en évitant de la croiser si vous souhaitez aller admirer le spectacle depuis les balustrades.
Dernière cible, Maynard. Difficile de faire les choses en douceur, il va falloir se battre. Allez à sa rencontre s'il ne l'a pas déjà fait et suivez-le pour le combat dans la Salle Des Tortures.
Lorsque Maynard s'éloigne, montez le fusil. Attendez quelques secondes puis partez sur la gauche, passez la grille qui doit être ouverte et mettez-vous à couvert derrière le pilier. Laissez Maynard tirer, quand il recharge, mettez-lui une balle en pleine tête avec le fusil de snipe. Allez récupérer la clef du local sur son cadavre. Revenez au parking. Localisez la sortie, un van dans le parking. En route pour la dernière mission classique.

25ème Amendement

Sniper W2000 avec mallette matelassée (indispensable)

Devancez les touristes et filez à l'intérieur du musée. Déposez votre mallette sur le tapis du détecteur puis passez vous-même au contrôle avant de reprendre votre équipement. Devant vous, une double porte gardée et des toilettes à gauche. Entrez dans les toilettes et postez-vous de façon à ce que la porte vous dissimule quand elle s'ouvre. Un employé du musée va arriver, envoyez-le chez Morphée et prenez ses fringues. Plaquez son corps contre le mur avant de sortir et prenez la porte de gauche, celle gardée par le soldat. Entrez ensuite dans la pièce de gauche, la salle de sécurité où vous trouverez une clef magnétique et la cassette de vidéo surveillance. Sortez et prenez la porte en face de vous, puis à droite, et enfin à gauche dans le couloir pour arriver dans une cour. Une fois le soldat parti, si ce n'est déjà le cas, grimpez sur le toit. En haut, vous verrez un échafaudage sur votre droite, escaladez mais attendez avant de monter sur le rebord de la fenêtre. Vous ne devez quitter cette position qu'au bon moment, lorsque l'un des ouvriers sera seul dans la pièce à gauche de celle où vous allez entrer et que le second sera parti dans le hall derrière la double porte face à vous. A ce moment-là seulement, entrez, filez vers la porte du fond à gauche et attendez que l'ouvrier de la pièce de gauche revienne ici et passez la porte pendant ce temps. Filez ensuite à droite en direction du point d'intérêt, un costume de charpentier. Prenez-le et redescendez par le second échafaudage en passant par la fenêtre qui est près de vous.

Traversez le toit pour rejoindre la porte en face, vous ne pouvez pas l'ouvrir, il va donc falloir attendre qu'un agent de sécurité sorte pour lui faire faire un gros dodo et prendre sa tenue et sa carte. Cachez son corps entre les deux bouches d'aération derrière vous afin d'éviter qu'il ne soit découvert. A présent, revenez à l'échelle, montez. Prenez la porte de gauche pour descendre les escaliers, en bas, filez par la porte de droite puis celle de gauche pour atterrir dans une pièce avec un piano. Attendez que le Vice Président se pointe et tuez-le avant qu'il n'ait le temps de changer de pièce. Cachez son corps dans le coffre à côté du piano.

Retournez à la porte près de laquelle vous avez endormi l'agent de sécurité. Entrez et filez droit à travers les bureaux jusqu'à trouver les escaliers. Dirigez-vous vers le Bureau Ovale pour avoir une conversation avec la seconde cible, le tueur cloné Mark Parchezzi III. Suivez sa trace à travers les couloirs, il suffit d'enchaîner les portes, si vous allez assez vite, elles seront encore ouverte. De retour dans les bureaux, remontez à l'étage et rebroussez chemin pour atteindre le

toit. Planquez-vous derrière une bouche d'aération, montez le fusil et "bang, bang, you're dead, hole in your head". Pour quitter les lieux, vous pouvez le plus simplement du monde refaire le parcours à l'envers, montez sur le premier échafaudage, traverser l'étage en ligne droite, reprendre l'autre échafaudage et rejoindre le rez-de-chaussée pour sortir par là où vous êtes entré.

Requiem

Dernier niveau pour cet Hitman : Blood Money, une vraie fausse mission puisqu'il s'agit d'un massacre en règle d'une grosse vingtaine de personnes façon "tu vas voir ta gueule toi pour qui tu t'es pris". Secouez 47 (avec le stick sur console ou les touches de déplacement sur PC) pour qu'il se réveille de sa prétendue mort. Profitez des premiers instants en vécus au ralenti pour descendre un maximum de gardes du corps et filez vous cacher derrière ce que vous pouvez pour finir le travail. Sortez ensuite pour suivre la route, rejoignez le boss de la Franchise qui attend dans son fauteuil roulant pas loin d'une limousine avec le journaliste à qui il confie ses secrets depuis le début. Apprenez-leur qu'on ne tue pas 47 comme ça. Terminez le boulot en dégommant l'aumônier qui frappe sur la grille en appelant au secours. Et voilà, fini. Vous êtes un Maître Assassin absolu... Une fois de plus ;)

DERNIER ACTE

Pour terminer le niveau Dernier Acte en moins d'une minute, il suffit de poser une bombe près de l'entrée à l'abri des regards (le meilleur endroit étant juste après les petits escaliers du hall menant à l'étage inférieur) puis de la faire exploser à distance (toujours à l'abri des regards). Les gardes du corps de l'ambassadeur Delahunt vont alors se rendre sur les lieux de l'explosion, y compris ceux situés derrière la porte fermée à clef donnant accès au balcon privé. Il suffit alors de s'y rendre rapidement pour tuer Delahunt, et du même emplacement tirer au silencieux sur l'acteur Alvaro d'Alvade qui se trouve encore sur scène. Une fois le crime accompli, vous n'avez plus que quelques mètres à franchir pour retourner au début du niveau et finir la mission.

Hitman Contracts

© Eidos Interactive / IO Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECONDE CHANCE

Si vous êtes tué, tentez de tuer 4 personnes d'une balle dans la tête pendant que l'écran vire au blanc. Si vous y parvenez, vous reprendrez la partie.

CHEAT CODES

Choix du niveau

Faites X, Y, B, Gauche, haut, droite, L, R à l'écran principal.

Terminer le niveau avec un rank Silent Assasin et les armes spéciales

Faites R, L, haut, bas, X, A, clic gauche (stick), B, A, B, A en cours de jeu au premier lancement d'un niveau.

DÉBLOQUER LES ARMES

Terminez les missions en Assassin Silencieux pour débloquer les armes indiquées :

Mission 1	Doubles CZ 2000
Mission 2	Doubles Micro Uzi
Mission 3	Doubles Silverballer avec silencieux
Mission 4	Doubles Magnum 500
Mission 5	Fusil à canon scié
Mission 6	Carabine M4 avec silencieux
Mission 7	Doubles SG220 .S
Mission 8	MP5 avec silencieux
Mission 9	AK 74 avec silencieux
Mission 10	Doubles GK 17
Mission 11	Doubles Micro Uzis avec silencieux
Mission 12	Fusil de snipe PGM avec silencieux

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Infiltration et déguisements

Quelques rappels d'ordre général, ça ne peut pas faire de mal, surtout si c'est votre première fois avec l'agent 47. Tout le challenge et l'essence du jeu repose sur **l'infiltration**. Vous n'êtes pas là pour faire un massacre, mais pour entrer, tuer une fois et ressortir l'air décontracté. La première chose à bannir de votre vocabulaire est le verbe **"courir"**. D'une manière générale, on ne court pas dans Hitman, sauf dans certains cas, le plus souvent si vous avez un timing serré et surtout, que personne ne vous voit, car courir, c'est louche et ça éveille les soupçons. Votre allure standard est la marche normale, même la démarche furtive doit être employée uniquement si personne ne vous voit. De même pour la position accroupie à éviter en public
Pour avoir l'air normal, vous devez vous fondre dans le décor. S'il est souvent possible de passer furtivement, en évitant les gardes, il est plus prudent (et plus efficace) d'avoir recours à un **déguisement**. Si on peut en trouver des prêts à l'emploi dans certains niveaux, la plupart du temps, il faut emprunter les vêtements d'un autre. Si vous souhaitez obtenir le meilleur classement, ne tuez pas le propriétaire d'une tenue, à plus forte raison s'il s'agit d'un civil. Les **seringues d'anesthésique** c'est pas fait pour les chiens. Ce qu'il ne faut surtout pas oublier, c'est que les vêtements seuls ne suffisent pas à faire un déguisement, il faut penser aux accessoires. On ne se trimballe pas avec une Kalashnikov si on porte une tenue du GIGN. On opte pour un SPAS 12 ou un GK 17 plutôt. D'ailleurs, globalement, les **armes** ne sont que des accessoires dans le jeu, même celles que l'on utilise ne doivent être sorties de leurs étuis que si on compte s'en servir.
Une fois que vous porterez votre déguisement, il vous faudra tout de même guetter **l'indicateur de suspicions**. Même grimé, ne passez pas trop près des gardes, ne restez pas non plus trop longtemps au même endroit, c'est une attitude suspecte. Et quoi qu'il arrive, conservez un comportement calme et normal tant qu'il ne vous a pas été clairement signifié que votre couverture a rendu l'âme. En passant entre deux soldats ennemis, l'indicateur de suspicions va virer au rouge et s'affoler, ce n'est pas une raison pour vous mettre à courir, **"keep cool"**. C'est ça le plus marrant dans Hitman.

Les armes, ça sert à rien

Un petit mot sur les armes. Même si on en compte un bon paquet dans Hitman Contracts, la plupart des armes ne vous serviront jamais si vous visez le classement Assassin Invisible. Leur rôle se cantonne à celui d'accessoires de déguisements. Votre arme de prédilection sera la **corde de piano**. Le **couteau** fait aussi bien et se montre même plus rapide que la corde. Le **Silbverballer** avec silencieux est également un bon choix, à la fois puissant et silencieux. Gare à la version double en revanche, son problème étant qu'il est impossible de ne tirer qu'une seule balle, on leur préférera donc un simple pistolet à silencieux. Le fusil de snipe ne sera pas employé dans la solution que je vous propose. Le **poison** sera en revanche fréquemment sollicité. Ne sous-estimez pas non plus les **seringuesN pour neutraliser sans tuer. De même, n'oubliez pas qu'il est possible d'assommer d'un bon coup de crosse (attention toutefois, la victime ne restera pas longtemps dans les vapes).**
On notera que diverses armes "maisons" peuvent être utilisées, comme la queue de billard ou la pelle.

NB : Comme je l'avais fait pour la solution de Hitman 2, je vous propose ici un guide qui vous permettra d'atteindre le classement Assassin Invisible. Messieurs les bourrins, il va donc falloir vous calmer. La solution a été réalisée en mode Normal, mais reste valable pour le mode Professionnel. Les différences résidant dans le type d'informations affichées sur la carte et la réaction de l'IA face aux alertes. Dans la mesure ou le but de la solution est de ne pas en déclencher, voilà qui pose peu de problèmes.

Solution

Une histoire de dingue

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que ce niveau est précisément le dernier du premier Hitman (o_O), l'asile dans lequel Code 47 met fin à son aventure en achevant les Code 48. Ici, votre tâche sera de l'en sortir. Commencez par approcher du corps et par prendre ses clés de voiture. Ensuite, en mode Normal, sur votre carte doit s'afficher un chemin tout tracé en vert (profitez-en, ça n'arrivera plus). Suivez-le le long du couloir, lorsque vous serez bloqué par une grille, prenez la porte. Une fois dans la salle ou se trouvent les cuves à clones, sortez et prenez immédiatement à gauche. Ne vous occupez pas du point d'intérêt, il ne vous servira pas. Continuez tout droit. Lorsque vous arriverez dans une salle avec un petit escalier, prenez la porte sur la gauche (en haut, ne prenez pas l'escalier) et poursuivez jusqu'à l'ascenseur que vous devriez trouver sans mal. Montez au premier étage. Sortez et sur la gauche, repérez la policier mort. Prenez ses vêtements en n'oubliant pas le Spas. Reprenez l'ascenseur pour descendre au rez de chaussée. En sortant, allez sur la gauche vers la porte indiquée Exit, les flics vont tiquer mais rien de grave, vous arrivez dans le salon, poursuivez vers la prochaine porte Exit. Vous allez passer entre 4 policiers, continuez par la porte de gauche. Suivez le seul chemin vers l'extérieur. Une fois dehors. Sur la carte vous devriez voir une marque Exit, allez à droite, vers la voiture. Enfuyez-vous avec. Et voilà votre premier classement Assassin Invisible. Enfin là c'était facile.

Le Roi de la viande

En premier lieu, profitez du boucher assommé pour vous changer. Pensez à vous débarrasser de vos armes, vous pouvez toutefois conserver les seringues et bien sûr le crochet. Sortez du camion et allez vers l'entrée pour vous faire fouiller et entrez. Avancez passez la première porte. Allez vers les escaliers et repérez leur position, nous y reviendrons. Prenez la double porte à droite, et allez ensuite franchir la porte suivante. Vous passez une porte marquée B puis vous arriverez vers le premier point d'intérêt (ne vous en occupez pas), allez vers le second, dans la cuisine. Ouvrez la porte, si votre timing est bon, une cut scene se lance, un boucher vous demande de monter un plat à Sturrock. Allez vers la desserte devant vous. Choisissez l'action "placer arme" et partez avec ce poulet. Posez-le par terre dans un coin dans le couloir. Retournez vers les marches de tout à l'heure et montez. En haut, allez à gauche, vers la porte, puis encore à gauche, et encore une fois. Sur la carte, vous devez voir un point d'intérêt et un garde. Il s'agit en fait du frère de Sturrock et de la fille que vous devez libérer. Attendez que le type sorte de là et se dirige vers la pièce au sud. Vous pouvez au choix le suivre et l'endormir ou alors, filer rapidement vers la salle de torture pendant qu'il est éloigné. Ici, pensez à prendre "la preuve" avant de partir, soyez rapide sinon le boucher va revenir et vous voir, ce qui vous obligera à le tuer et donc à perdre des statistiques. Ah, si jamais vous croisez un type en caleçon, ce n'est rien, seulement le boucher assommé pendant la cinématique qui s'est réveillé, évitez de traîner à côté de lui.
Bien, maintenant, on va se charger du Roi de la viande. Allez récupérer votre poulet, Code 47 va agir (c'est classe non ?). Allez tout droit, vous passez la porte du bloc C et débarquez au milieu de la fête. En face se trouve l'entrée d'un corridor qui mène à la zone suivante, allez-y. Vous allez arriver dans une sorte de salon VIP. Montez les marches en face puis l'escalier à droite. Assurez-vous de n'avoir aucune arme et faites-vous fouiller. Entrez par la porte à droite. Vous devez voir le Roi de la Viande avec ses demoiselles de compagnie. Prenez la porte à gauche pour entrer, à gauche, sur un pilier près des fenêtres, notez un interrupteur rouge qui va vous permettre de baisser les stores. Une fois les jeunes-femmes sorties, sortez le crochet de sa planque et équipez-le pour régler le cas Roi de la viande. Bien, plus qu'à s'occuper de l'avocat véreux
Retournez là où se déroule la fête (la salle principale en fait) et allez vers le barman (un point d'intérêt vous indique sa position au nord de la fête), prenez une pipe à opium. Ensuite, vous allez repartir dans la couloir ou vous aviez pris puis posé le poulet, mais cette fois, en allant vers le point d'intérêt délaissé précédemment. Il s'agit d'un vestiaire au fond duquel vous trouverez une tenue de serveur de pipe à opium. L'avocat attend une pipe dans la salle de la fête, il se trouve dans le premier fumoir, sa position est indiquée sur la map. Le problème c'est qu'il n'y a normalement qu'un seul serveur autorisé. Si on vous remarque, vous ne serez pas découvert, mais le niveau de suspicion va augmenter, tâchez de l'éviter.
Je vous conseille de vous diriger vers la salle principale et d'attendre en restant dans le hall qui y donne accès si jamais il s'y trouve. Une fois que le champ est libre vous pouvez allez voir l'avocat et lui assener un coup de crochet. Il est possible que l'avocat soit sorti de son fumoir (notamment pour aller aux toilettes ce qui constitue une autre ouverture pour son cas), vous allez alors devoir l'attendre patiemment. Mais Hitman, c'est une question de patience.
Il s'agit maintenant de filer à l'anglaise. Retournez une fois de plus vers la cuisine, le chef va vous gueuler dessus puisque les serveurs d'opium n'ont rien à faire ici, mais peu importe, filez tout droit, passez une série et vous voilà dehors, allez vers la sortie indiquée sur la carte.

La Bombe de Bjarkhov

Restez planqué là où vous venez d'apparaître et attendez l'arrivée d'un homme venant prendre une caisse de provision. Sortez une seringue et filez l'endormir, cachez son corps, prenez ses vêtements et une caisse de provisions. Sortez de l'avion et tournez à droite, vers le bâtiment au nord ouest dont l'entrée est bordée de deux colonnes. A l'intérieur, rendez-vous dans la cuisine sur la gauche, attendez que le chef arrive et parlez avec lui. Posez votre caisse, à gauche en entrant, allez prendre le laxatif que vous verserez ensuite dans la marmite de soupe. Regardez votre carte et repérez une petite pièce en haut à droite, il s'agit des toilettes, allez-y et attendez. Sur la carte, votre cible doit apparaître, Fuchs va manger la soupe et fatalement venir faire un tour aux toilettes. Dès que la porte sera refermée, tuez Fuchs d'une seule balle avant de prendre ses vêtements et de vous substituer à lui en sortant. Un soldat va vous emmener avec lui, suivez-le jusqu'au petit train. Actionnez le levier et soyez patients. L'homme que vous avez endormi s'étant sans doute réveillé, il est probable que les gardes recherchent un civil suspect, vous ne risquez rien. En bout de course, descendez et allez vers la gauche pour rencontrer le Commandant. Allez droit au sud, la cible doit être indiquée, l'entrée est au fond, après le container. Prenez la seconde porte à droite et montez, suivez le chemin jusqu'à vous retrouver sur une coursive à l'extérieur. Un garde va vous fouiller et vous prendre vos armes, c'est l'une des rares choses inévitables du jeu. Allez vers la première porte, entrez. Le Commandant va venir vers vous puis partir se servir un verre. Suivez-le de près. Ne faites rien, il va se retourner une première fois vers vous, attendez, ensuite seulement étranglez-le avec la corde à piano. Sur la table, prenez la passe et la SG avec silencieux.
Bien votre prochain objectif est la destruction du sous-marin. La première solution consiste à aller chercher une tenue anti-radiation afin de pouvoir entrer à l'intérieur récupérer les bombes, mais il y a plus simple. Passez la porte qui donne sur un escalier, en bas, franchissez le long couloir avant d'arriver dans le vestibule du départ, ouvrez la porte donnant sur une salle avec 3 gardes (la deuxième donc), entrez, passez au milieu du groupe (une petite sueur froide) et allez dans la pièce du fond où vous trouverez 3 bombes. Sortez du bateau. Repérez le sous-marin sur votre carte et dirigez-vous vers lui. Lorsque vous serez face au nez du navire, allez vers la droite, sur la passerelle et rendez-vous au bout de celle-ci. Attendez le départ du soldat pour descendre l'échelle. L'emplacement de chaque faille est indiqué sur votre map, allez poser les bombes avant de revenir. Sur la passerelle, tenez-vous le plus éloigné que possible des soldats. Ecartez-vous du sous-marin et faites exploser les bombes à l'aide de la télécommande. Voilà, il ne vous reste plus qu'à reprendre le petit train et à remonter dans l'avion, vers le signe EXIT indiqué sur votre carte.

Manoir Beldingford

Allez sur l 'escalier et passez de l'autre côté des ruines, descendez doucement en faisant attention aux deux gardes. Sur la carte, repérez le labyrinthe. En mode normal, ils se trouvent sur la gauche, en face de vous lorsque vous arrivez en haut de l'escalier. Lorsque les deux gardes partent patrouiller, faufilez-vous et allez vers l'entrée du labyrinthe. Faites halte dans les fourrées juste avant afin de vérifier la position d'un troisième garde qui patrouille dans ce secteur, s'il vous tourne le dos, filez dans le labyrinthe et dirigez-vous vers le point d'exclamation. Descendez et suivez le couloir. Regardez votre carte pour voir où se trouve le garde en patrouille dans ce secteur, s'il n'est pas ici, passez la porte et allez vous planquer sur la droite, près des sacs et des jerrycans, attendez-le avec une seringue. Endormez-le dès qu'il passe et prenez ses vêtements.
Notez que 'est ici que vous pouvez prendre le jerrycan qui permet de faire exploser la cheminée du salon, mais si vous tenez à être discret, il y a mieux à faire.
Reprenez tout droit vers la cave à vin et allez franchir la porte au fond à droite, suivez l'escalier. En sortant, passez la double porte à droite puis la porte simple à gauche pour descendre vers une cuisine pleine de gardes. Traversez-là pour aller prendre l'escalier de l'autre côté. En haut, vous trouverez une porte à gauche, deux à droite. Entrez dans la deuxième chambre à droite et prenez le poison sur la table de nuit. La pièce de gauche est une salle de bain occupée, redescendez, en bas de l'escalier, prenez à droite puis à gauche afin d'entrer dans une pièce dans laquelle vous trouverez une chaudière, éteignez-là. Le douche va se libérer, montez-y. Actionnez le mécanisme du miroir pour ouvrir le passage secret. Ce passage dérobé donne directement dans la chambre de lord Beldingford. S'il n'est pas là, allez vous planquer derrière le paravent et attendez son retour. Il ne tardera pas à revenir dans la chambre. Une fois qu'il sera recouché, attendez quelques secondes pour être certain qu'il dort et approchez-vous très lentement du lit. Au pied du lit, prenez l'oreiller et approchez du lord, activez l'action "Étouffer" qui apparaît à l'écran. Si le lord quitte sa chambre au moment où vous arrivez ou peu après, vous avez alors le temps d'essayer une autre méthode. Allez vers sa table de nuit et empoisonnez son verre de lait. Retournez immédiatement derrière le paravent, attention, le timing est assez serré.
Quelque soit la méthode appliquée, sortez de suite par la porte de la chambre (il y a urgence, votre couverture va sauter d'un instant à l'autre) et dans la pièce suivante, ouvrez le panneau secret à droite de la porte. Allez grimper sur l'échelle (pour le jerrycan d'essence, c'est ici). Passez la porte et descendez un premier escalier qui va vous conduire à un

escalier en colimaçon, descendez un étage et entrez en mode furtif dans la chambre. A droite du lit, prenez la tenue de chasseur et le fusil. Sortez, avancez et au billard, allez à droite pour descendre les escaliers du fond. En bas, mettez-vous dos au mur, allez franchir la double porte du centre, une seconde et enfin, vous voilà dans une pièce avec deux portes simples prenez celle du fond. Descendez l'escalier en colimaçon (la partie descendante est masquée par la porte, c'est idiot mais on peut se faire avoir) jusqu'à la cave et empoisonnez le tonneau de Whisky. Attention, si le majordome est là, vous allez devoir attendre. Remontez et retournez au pied des escaliers du billard passez la double porte à votre gauche pour sortir du manoir. Allez vers la droite, vers l'écurie, il est temps d'aller libérer l'otage avant qu'il ne serve de lièvre à ces chasseurs tarés.
Rendez-vous à la seconde écurie, celle en forme de T et allez vers la marque qui indique la présence d'un interrupteur. Sur la carte, repérez la salle où se trouvent les gardes. Actionnez l'interrupteur pour couper le signal de la TV et attendez l'arrivée des gardes. Entrez et dirigez-vous vers la salle où il regardaient la TV, prenez le passe et sortez. Dans le couloir, allez par la double porte de droite, notez au passage la porte qui donne sur l'extérieur, c'est par là que vous sortirez, puis passez la porte simple de droite, l'otage se trouve dans le dernier box. Les chevaux vont alerter les gardes alors dès la fin de la cut scene vous devrez sortir de là. Vous devez maintenant regagner la zone d'extraction qui se trouve à l'entrée du niveau. Tenez-vous loin des gardes et tout ira bien. Vous n'avez qu'à suivre le chemin qui contourne le manoir.

Du Rififi à Rotterdam

Dans la chambre d'hôtel, sortez par la porte marquée Exit, descendez l'escalier. Deux motards s'affèrent autour d'un camion, attendez que le premier passe de l'autre côté et tuez le second pour prendre ses vêtements. Vous pouvez également tenter d'entrer en Hitman et prendre un costume à l'intérieur. Entrez dans le bâtiment, à l'intérieur, allez franchir la porte en face. Si vous n'avez pas de tenue, passez la double porte qui donne sur l'escalier. En haut, passez la double porte, puis la porte de droite dans le couloir, en mode furtif, allez prendre les vêtements sans éveiller l'attention du "couple". Si vous avez déjà un déguisement, restez au rez de chaussée et sortez en crochetant la serrure de la porte au panneau Exit, à droite. Dehors, partez à gauche, vous tomberez sur une faille dans la palissade, entrez par là. Allez vers le droite, tout au fond, vous trouverez une escalier qui descend vers une porte fermée. Veillez à ce que le garde au-dessus regarde ailleurs et crochetez la serrure. Bien, sur la droite de ce couloir, vous voyez deux points d'exclamation.
Au premier, vous trouverez des munitions et surtout un canon scié. Prenez ensuite le couteau au second. Revenez en arrière, sur votre carte vous devez voir le symbole indiquant un interrupteur, allez vers ce dernier et activez-le pour couper le courant et faire sortir le bourreau, filez vers votre cible indiquée sur la carte. Tuez l'agent en silence (au couteau par exemple). Sortez, prenez de suite et rendez-vous au stand de tir (indiqué par le dernier point d'exclamation). Vous devez trouver 2 gardes (il est possible qu'ils soient en route), endormez celui qui porte un casque pour lui prendre sa carte VIP et sortez en laissant son pote tranquille. Montez les escaliers à votre droite en sortant, allez au dernier étage. En haut, passez la porte. Localisez votre seconde cible, s'il n'est pas dans sa chambre, entrez-y (la première porte à votre droite) et attendez-le avec votre couteau ou la corde de piano. Sinon, entrez et tuez-le au ballers avec silencieux. Prenez le Gold Eagle et le code du coffre et récupérez les photos à l'intérieur. Voilà, plus qu'à rejoindre la sortie en restant tranquille, celle-ci se trouve au début du niveau, près du camion.

Dézingueurs en pargaille

Entrez dans le bar à droite, une fois la double porte franchie, près du bar, allez dans le couloir à gauche, tout au bout, parlez à la prostituée pour qu'elle vous débarrasse du chauffeur. Sortez, une fois qu'il se sera écarté de la voiture, posez le GPS dessus afin de ne pas la perdre de vue. Suivez la rue et allez au compteur électrique indiqué sur la carte, lorsque vous voyez le poste de garde de l'entrée du port, allez vers la droite, derrière le container. Coupez le courant et attendez le gardien pour l'endormir et prendre son uniforme. Pendant ce temps, la voiture va monter dans un container, la bombe sera ensuite armée.
Passez le poste de garde, descendez la grande allée en vous dirigeant vers le point d'exclamation. A l'angle, entrez dans le petit cabanon pour changer de vêtements et vous grimer en mécano, pensez donc à prendre la caisse à outils à côté et surtout à déposer vos armes. Veillez à ce qu'aucun policier ne soit dans le coin avant de sortir, puis continuez à descendre l'allée vers le cargo. En bout de course, trouvez la bouche d'égout et descendez. Il y a 3 sorties, vous prendrez la seconde. Une fois dans l'entrepôt, tournez-vous pour voir la rampe et montez à l'étage pour chercher une tenue de main. Revenez dans les égouts puis aux quais.
Montez sur le cargo par la rampe. Allez à droite, tout au bout et montez sur l'échelle. En haut, partez encore à droite,

entrez par la porte près de l'échelle. La porte à gauche donne sur la cabine de Boris. S'il est là, entrez en furtif et étranglez-le. S'il n'est pas arrivé, attendez-le.
Vous pouvez filer, retournez prendre la tenue de policier et regagnez le début du niveau. Attention, si le policier s'est réveillé, vous devrez être très prudent.

Conférence explosive

En premier lieu, déposez vos armes ainsi que la mallette et prenez la carte magnétique à vos pieds. Avancez vers l'entrée de l'hôtel et passez le contrôle des policiers avant d'entrer. Une fois dans le hall, allez vers la droite pour entrer dans un couloir qui vous mènera vers une autre aile. Vous arrivez devant une porte verrouillée portant un écriteau. Guettez le policier en patrouille et crochetez la serrure pour entrer dans l'aile où un crime a eu lieu (notez le changement des lumières). Allez à gauche, tout droit vers la chambre 108 (sur la carte, vous devez y voir un policier). Si vous voyez un fantôme en route, c'est normal. Devant la porte de la chambre 108, regardez par la serrure pour surveiller le policier et attendre qu'il cesse de se fixer dans le miroir. Entrez et prenez son uniforme et son arme.
Reprenez votre route dans le couloir, vous allez passer près d'un policier en faction sur la scène du meurtre, poursuivez jusqu'aux escaliers. Montez au troisième étage. Sur la carte, repérez le point d'intérêt au sud et allez-y. Partez sur la gauche, descendez le couloir et au bout, entrez dans le PC Sécurité de l'hôtel. Passez les deux gardes et utilisez l'interrupteur pour désactiver les détecteurs de métaux. Ne traînez pas pour ressortir. Bien, maintenant, vous devez un trouver homme d'entretien, il doit y en avoir à cet étage, suivez-le et lorsqu'il entre dans une chambre, prenez son passe sur la porte.
Bien, vu que je ne sais pas où vous êtes maintenant (selon le lieu où vous avez trouvé votre passe), retournez dans le hall de l'hôtel. Prenez les escaliers vers la droite, en haut, suivez le couloir sur la gauche. Continuez jusqu'à la chambre 203 dans laquelle vous allez entrer. Franz Fuchs est à côté. Sortez sur le balcon. Attendez que son garde du corps sorte sur le balcon, une fois qu'il sera de nouveau à l'intérieur, passez sur son balcon, en mode furtif, entrez et endormez le garde du corps.
Entrez dans la salle de bain et étranglez Fuchs. N'oubliez pas la mallette en sortant, et éventuellement les petites choses qui traînent sur la table. Retournez dans le hall. Allez à gauche des escaliers (pas sur les escaliers, mais à leur gauche), pour trouver une porte verrouillée. Crochetez la serrure, vous arrivez dans la zone des bains. Une fois au bassin, allez à droite, la deuxième porte mène au sauna, si Fuchs est à l'intérieur, actionnez la commande et admirez. Entrez dans le sauna et prenez la clé de Fuchs.
Il ne reste qu'à retrouver la bombe maintenant. En partant du hall, montez les escaliers à gauche, ensuite, allez prendre ceux sur la droite. En haut, allez à gauche, vous verrez une porte avec un panneau lumineux EXIT. Dehors, contournez la verrière pour vous diriger vers les deux fenêtres ouvertes. Attention au garde à l'intérieur. Entrez par la fenêtre de gauche, puis sortez discrètement de la pièce pour vous rendre dans le couloir. Allez à droite, direction la pièce suivante, mais gare une fois de plus au garde. Attendez qu'il aille se poster au nord-est de la pièce pour entrer furtivement et filer vers le point d'intérêt dans la salle suivante. Vous pouvez également tenter un gros coup de culot. Attendez que les deux gardes soient postés au nord est de deux pièces. Entrez par la fenêtre et traversez les deux chambres en furtif jusqu'à la troisième salle. Ici, prenez la bombe. Vous devez maintenant faire machine arrière, repassez la fenêtre et retournez dans le hall. Libre à vous de vous enfuir.

La mort du Dragon

Bien, avancez droit devant jusqu'à la route puis prenez à droite, suivez la route. A la seconde intersection, allez à gauche, puis encore à gauche à la prochaine. Vous devez voir un immeuble dont la porte est éclairée par deux lampions verts. Entrez. Montez au dernier étage et prenez la tenue qui s'y trouve. Déposez la mallette et vos armes. Redescendez, sortez de l'immeuble et entrez dans le parc face à vous. Après la fouille, allez vous poster sur le pont à droite ou au nord de la pagode centrale. Attendez patiemment que le négociateur du Lotus s'éclipse pour parler avec un garde. Rapidement, mais discrètement, allez faire goûter votre corde à piano au négociateur du Dragon Rouge pendant qu'il se trouve au nord de la pagode. Aussitôt fait, sortez du parc et dirigez-vous vers la sortie.

Embuscade au Wang Fou

Sur la carte, repérez la bouche d'égout et allez vous poster près d'elle. Dans quelques secondes, le chauffeur de la limousine va venir se soulager ici. Profitez en pour l'assommer ou l'endormir et prendre sa tenue. Trouvez ensuite l'échelle indiquée par la carte, à droite du restaurant. Allez vers elle et montez. Attention, sur le balcon se trouve un

garde, passez donc en mode furtif afin de ne pas vous faire remarquer. Crochetez la serrure de la première porte à droite et entrez pour prendre la bombe et le détonateur. Redescendez. Dirigez-vous vers la voiture, côté conducteur et sélectionnez l'action "poser la bombe". Retournez près de la bouche d'égout et surveillez la carte. Le négociateur et deux hommes de la triade vont partir à bord de la voiture, attendez encore avant d'actionner le détonateur. Dès qu'ils seront au niveau des deux autres membres de la Triade au nord est, faites sauter la bombe. Et voilà, 5 de moins. On passe aux suivants.
Remontez dans la pièce où vous avez trouvé la bombe et cette fois, prenez la tenue du Dragon Rouge. Il existe une multitude de manières de tuer les deux derniers membres du Lotus en toute discrétion, malheureusement, il semble que ces deux gaillards aient certains troubles du comportement assez agaçants, en clair, l'IA est capricieuse ici et ce qui marche une fois ne le fera pas nécessairement une seconde (une fois on vous suit, l'autre non, on se lève, on se lève pas etc.). Voilà la technique qui semble finalement le mieux fonctionner. Après avoir changé de fringues, allez vers le nord, à l'ascenseur et descendez au rez-de-chaussée. Sortez d'ici et prenez à gauche, passez le couloir, prenez la deuxième à gauche, traversez la pièce, et repérez vos cibles sur la carte. Il s'agit de les approcher sans que l'un d'eux ne se lève (ce qui peut se produire simplement si un garde vous voit (?!)). Au bout de la salle de gauche, allez à droite par l'arcane pour vous diriger vers la pièce ronde (je vous suggère de sauvegarder), passez en mode furtif et longez le mur pour entrer dans la salle à manger, allez sur la droite pour vous placer derrière vos cibles qui doivent rester assises et abattez-les au silencieux le plus Rapidement possible. Sortez et filez vers la sortie du niveau. Si tout c'est bien passé, vous avez bien un classement Assassin Invisible.

Un Gros Poisson

Partez immédiatement à droite dans la ruelle, passez près du taxi rouge, et continuez tout droit, vers les points d'intérêt, sur la droite, vous devez voir un escalier qui descend, allez ouvrir la porte en bas. A l'intérieur, allez dans la pièce de droite pour trouver une tenue de cuisinier. Sortez. Sur la carte, repérez la bouche d'égout au nord et l'homme du Dragon Rouge qui s'y trouve. Rendez-vous là-bas, le chemin est simple. Etranglez le Dragon Rouge pendant qu'il tourne le dos, jetez son corps dans les égouts, descendez pour prendre son amulette. Regardez la carte, notez le point d'exclamation au niveau d'une bouche d'égout près de l'escalier que vous avez descendu tout à l'heure. Allez-y et descendez dans les égouts, cherchez et prenez la mort-au-rat. Remontez et descendez les escaliers. Face à vous, au fond, se trouve la chaudière à gaz, allez la saboter puis planquez-vous dans la petite pièce où vous avez trouvé le déguisement pour attendre que le chef vienne réparer la chaudière. Guettez sa venue sur la carte, puis endormez-le. Récupérez sa clef et sortez. En haut des escaliers, prenez à droite, vous devez voir un van, allez vers lui, prenez encore à droite à son niveau et dirigez-vous vers les escalier au fond, entrez dans les cuisines et empoisonnez les verres. Regardez la carte, attendez que le barman aille discuter avec le policier. Vous devez l'éviter car il ne se laissera pas berner pas votre costume. Pendant qu'il parle, passez la porte du bar et entrez en salle, passez dans son dos sur la droite et allez monter les escaliers. En haut, servez les verres à vos deux cibles en vous dirigeant vers la table. Eloignez-vous et planquez vos dans un coin pour attendre que le poison fasse effet. Une fois le chef de la police et le négociateur de la Triade morts, allez poser l'amulette sur la table. Redescendez en prenant garde au barman, ressortez des cuisines et dirigez-vous vers une sortie.

La Mort de Lee Hong

Filez vers le restaurant que vous devez commencer à connaître. Il s'agit du plus gros bâtiment, allez là où se trouve deux gardes en train de monter... ben la garde. Entrez, et allez à gauche vers la double porte en bois. Trouvez le barman (point d'exclamation) et parlez-lui. Après son départ en trombe, prenez l'invitation au bordel sur le comptoir. Passez derrière le comptoir à gauche pour prendre le flacon de laxatif (et là on comprend de suite mieux pourquoi le barman est parti en courant). Revenez dans le hall principal. Allez vers la port au nord de cette salle, passez les gardes et suivez celui qui vous escorte. Lorsqu'il s'arrête au pont, continuez, parlez à la vieille femme à gauche et suivez-la jusqu'à Mei Ling, puis suivez Mei Ling. Après avoir parlé avec elle et accepté de lui offrir votre aide, sortez par la porte qui donne sur le balcon. Filez le long du balcon, au bout , une fois bloqué par la rambarde, entrez à gauche prendre le poison sur le coffre puis ressortez et sautez la rambarde pour passer de l'autre côté. Attention, après avoir sauté, restez collé à la rampe car Mei Ling peine à faire le saut, si vous ne bougez pas, vous l'aiderez à monter, sinon, elle mourra, ce qui, outre le fait d'être triste, va foutre en l'air la suite. Avancez jusqu'à voir un pont. Faite halte et passez en mode furtif pour passer sur le pont en longeant bien le côté droit. Traversez, passez la porte de l'autre côté. Allez à droite en restant derrière les caisses et descendez les escaliers. Attention au garde en bas à gauche. Allez à droite et cachez-vous

derrière les caisses. Attendez qu'il s'éloigne puis, filez sur la gauche de l'escalier, là où il se trouvait et passez la double porte en bois. Dans le couloir, allez vers le nord, laissez la double porte à gauche, poursuivez dans le couloir sombre, franchissez une porte en métal qui donne sur une petite pièce blanche et cradingue, sortez par la double porte à droite. A l'extérieur, conduisez Mei Ling au portail. Tournez-vous, repérez les containers à ordure à gauche, allez vous cacher derrière et attendez qu'un garde vienne dans la coure. Lorsqu'il entre de nouveau dans le bâtiment, endormez-le et prenez sa tenue. Trouvez les escaliers qui descendent au sous-sol et empruntez-les.
Une fois en bas, regardez la carte pour repérer le point d'intérêt. Vous devez aller au nord, sur la carte, les cellules se trouvent dans la section horizontale du couloir, allez dans la dernière pour libérer l'agent de la CIA et obtenir des informations sur le coffre-fort. C'est là que les choses se corsent, sa position varie aléatoirement entre 4 lieux.

Le dépôt d'armes

Sortez de la cellule et prenez à gauche, vous allez en faitredescendre la couloir. Après avoir franchi la seconde double porte, entrez à gauche, dans le dépot. Passez encore à gauche dans l'autre pièce et ouvrez le coffre.

Au second étage du manoir (VIP)

Redescendez le couloir pour prendre l'ascenseur et monter à l'étage. Allez prendre les escaliers à l'ouest pour monter.

Entrée du restaurant

Souvenez-vous du bureau sur le balcon où vous avez trouvé la bombe télécommandé du niveau Embuscade au Wang Fu. C'est là qu'est le coffre.

Bien, où que vous soyez, revenez au sous sol, aux escaliers par où vous y avez accédé la première fois pour être exact. Avancez en face, passez la porte en métal, au sol, vous voyez une première tenue, prenez à gauche, derrière les voiles, il y a une tenue de chef, mettez-la. Remontez à l'étage et rendez-vous au point d'intérêt au nord est. Vous arrivez dans les cuisines. Sur la table, vous trouverez un bol de soupe. Versez-y du laxatif (pas du poison) et partez avec le bol pour l'apporter à Hong. Servez la soupe, Zun va la goûter et apprécier la façon dont vous l'avez arrangée. Profitez de son absence pour étrangler Lee Hong. Quittez le restaurant et dirigez-vous vers la sortie du niveau.

Traqueur traqué

Dés que la mission démarre, sortez de votre chambre par la gauche et entrez dans la première chambre à à droite dans le couloir. Il n'y a pas une seconde à perdre ou il sera trop tard. Dans cette chambre, allez au balcon et sautez sur le toit. Partez à gauche et sautez sur le balcon de la chambre suivante. Vous êtes maintenant passé dans le dos du GIGN. Sortez et allez couper la lumière sur le compteur à votre droite. Entrez vous planquer pendant que deux agents viennent remettre la lumière, passez dans leur dos et descendez l'escalier. Attention, une fois de plus le timing est serré. Une fois en bas, partez à droite. Au détour du couloir, vous verrez un garde en faction, approchez lentement et endormez-le. La porte qu'il gardait est verrouillée, ouvrez-la et traînez-le à l'intérieur et cachez-le derrière le lit, le GIGN va fouiller toutes les chambres. Prenez ses vêtements et la seringue du junkie. Descendez les escaliers pour sortir du bâtiment. Dehors, prenez à gauche, tout droit jusqu'au grillage. Méfiez-vous des policiers portant la même tenue que vous, ils se montrent très suspicieux. Au grillage, allez à gauche, puis prenez la ruelle à droite. Au coin, vous verrez un pompier. Il va falloir être délicat, je vous suggère d'ailleurs de faire une sauvegarde. Approchez-vous de lui très discrètement en rasant le mur de droite, sortez une arme et assommez-le d'un coup de crosse. Traînez le pompier dans la ruelle et préparez une seringue en attendant qu'il se réveille. Endormez-le pour de bon cette fois et prenez son uniforme et ses clés. Sortez de la ruelle, descendez l'avenue, vous allez rejoindre Fournier, votre cible. Bien, je prends un peu de temps pour dire que cette dernière mise à mort est d'un ridicule absolu, je ne sais pas si c'est un problème de temps ou simplement parce qu'Io en avait marre, mais là vraiment, chapeau. Passez derrière Fournier, vous devez courir derrière les deux membres du GIGN pour les distraire et les faire se tourner vers la foule (hem...), ensuite, faufilez-vous entre eux en prenant garde à ce qu'ils ne se tournent pas de nouveau vers Fournier (ce qui n'est pas si évident que cela), approchez la cible et étranglez-là. Filez rapidement dans la ruelle à droite. Vous devez fuir par la sortie indiquée au nord de la carte, vous y trouverez une ambulance.

Félicitations, vous venez de terminer Hitman 3

FANTÔME

Dans la mission Réunion Explosive, dans l'aile où un meurtre a été commis, vous devriez apercevoir un fantôme. Ouvrez une porte (pas celle derrière laquelle un policier est en train de prendre sa douche), et rendez-vous dans la salle de bain. Regardez dans le miroir pour apercevoir le fantôme, puis retournez-vous et tirez en direction du fantôme. Vous verrez une trace de sang apparaître.

TUBE EN CARTON

Terminer le niveau d'entraînement avec le rang Silent Assassin pour débloquer cette arme spéciale.

Hot Wheels : Stunt Track Challenge

© THQ 2004

VOITURES À DÉBLOQUER

24 carat gold
Terminez les six zones du jeu

Toutes les voitures
Terminez premier dans les six zones du jeu

HW Prototype
Terminez premier dans "Tiki Island"

Jester
Terminez deuxième dans "Zero Gravity Zone"

Rodger Dodger
Terminez premier dans "Zero Gravity Zone"

Super Tuned
Terminez premier dans "Spider Alley"

Suzuka
Terminez deuxième dans "Spider Alley"

Switchback
Terminez premier dans "Lava Land"

The Govner
Termoinez premier dans les six zones du jeu

Vulture
Terminez second dans "Jurassic Jam"

Zotic
Terminez premier dans "Buccaneer Bay"

Hulk

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la section appropriée.

ANGMNGT	Jauge de rage remplie
BRCESTN	Enigmes résolues
BRNGITN	Ennemis deux fois plus résistants
FIFTEEN	Film la bataille du désert
FLSHWND	Régénération
FSTOFRY	Poing furieux
GMMSKIN	Invulnérabilité
GRNCHTR	Continus illimités
HLTHDSE	Hulk deux fois plus résistant
JANITOR	Jouer avec Hulk gris
MMMYHLP	Ennemis deux fois plus faibles
NANOMED	Film des effets spéciaux de Hulk
NMBTHIH	Réinitialiser les high-scores
PITBULL	Film Hulk Vs Hulk Dogs
SANFRAN	Film sur la transformation de Hulk
TRUBLVR	Débloquer tous les niveaux

Hunter : The Reckoning

© Interplay / High Voltage 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes doivent être entrés dans le jeu avec la croix de direction

Test son

Droite, Droite, B - Une voix de fille
Gauche, Gauche, B - Une voix d'homme

Toutes les armes

B, Haut, Gauche, Bas, Droite, B, B

MODE CAUCHEMAR

Finissez le jeu pour débloquer le mode Nightmare à l'écran Special Features

MODE HUNTER ALTERNATIF

Finissez le jeu pour débloquer le mode "Alternate Hunter Mode" dans le menu Special Features

AVOIR LA "BONNE" FIN

Sauvez au moins 50 innocents avant de retourner au train pour voir la bonne fin

Hunter : The Reckoning Redeemer

© Interplay / High Voltage 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes doivent être entrés au début de chaque niveaux. Pour désactiver un ecode, entrez-le de nouveau.

Tous les bonus

Faites X, B, X, B, Haut, Haut, Bas, Bas en cours de jeu.

Invincibilité

Faites R, R, A, A, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Toutes les armes

Faites A, A, A, A, Haut, Bas, Haut Bas en cours de jeu.

Armes lourdes

Faites B, A, B, A, B, A, Noir, Blanc en cours de jeu.

Munitions infinies

Faites X, X, X, X, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Le plein de munitions pour l'arme active

Faites A, B, Blanc, Noir, B en cours de jeu.

Dégats au maximum

Faites B, B, B, B, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Dégats supplémentaires en combat rapproché

Faites X, X, Y, Y, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Passer le niveau

Faites Noir, L, Noir, L, Haut, Bas, Haut, Bas en cours de jeu.

Le plein de santé

Faites B, B, Blanc, Blanc, Blanc en cours de jeu.

Mode Nightmare

Faites Noir, Noir, Haut, Haut, Bas, Bas en cours de jeu.

BONUS

Jouer avec Carpenter

Atteignez le niveau 99 en Melée

Jouer avec Joshua

Tuez 250 innocents

Jouer avec Vincent

Atteignez le niveau 99 en Range

Jouer avec Werewolf

Atteignez le niveau 99 en Conviction

Amélioration de l'épée Redeemer

Atteignez le niveau 15 en Melee

Amélioration du pistolet Redeemer

Atteignez le niveau 15 en Range

Galerie 1

Battez Warghoul

Galerie 2

Battez Demon

Galerie 3

Battez Santa 3 fois

Galerie 4

Battez Abomination 3 fois

Galerie 5

Battez Warghoul 3 fois

Galerie 6

Battez Black Spiral Dancer 3 fois

Indiana Jones et le Tombeau de L'Empereur

© LucasArts / The Collective Inc. 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIE D'IMAGES

Collectez tous les artefacts pour déblqouer la galerie d'artworks.

CHUTES MOINS VIOLENTES

Pour chuter en douceur, appuyez sur R avant de toucher le sol.

MODE DIEU

A l'écran "Press Start" maintenez L + R et faites Haut (2), Bas, Haut, A, X, A, B, Haut, Bas, Y et Start.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre I : CEYLAN

La Cité Perdue
Commencez par gravir les marches puis redescendez en direction de la fontaine. Pénétrez à l'intérieur du temple et passez le précipice à l'aide d'un saut avec élan. Si toutefois vous vous loupiez, pas de panique ! Le gouffre n'est que peu profond et sans aucune garniture mortelle. Remontez tout simplement par les bords en cas d'échec. Ressortez du bâtiment puis progressez vers les extérieurs. Montez sur le monument à droite du point d'eau jusqu'à dominer les hauteurs puis élancez-vous afin d'atteindre le ponton de droite d'un simple saut. Pénétrez à l'intérieur de la cavité et emparez-vous de la machette. Redescendez ensuite sur la terre ferme mais empruntez cette fois-ci l'entrée obstruée par la végétation luxuriante des environs (mauvaise herbe que vous traiterez d'un simple coup de machette). Vous vous trouverez alors bientôt confronté à une nouvelle crevasse mais de plus grande envergure. Passez au-dessus à l'aide de votre fameux fouet puis poursuivez jusqu'à la seconde porte obstruée de lianes. Quelques coups de machette à donner et vous voilà déjà aux portes du second niveau…

Le Camp des Chasseurs
Avancez jusqu'à repérer les chasseurs puis tournez à droite. Maîtrisez le premier malheureux qui se dressera devant vous puis coupez à l'aide de la machette la corde retenant les caisses. Glissez-vous par la nouvelle ouverture, cassez les boîtes à terre histoire de récupérer une icône ou deux, puis faites connaissance avec les deux chasseurs près du feu de camp. Montez les escaliers afin de gagner les intérieurs du bâtiment inca puis longez la longue pièce sur toute sa longueur. Coupez les lianes pour passer et n'oubliez pas de faire le plein d'eau à la fontaine si nécessaire. Ressortez à gauche en coupant les lianes qui bouchent le passage et vous retomberez alors sur les extérieurs. Avancez légèrement à droite et comme dans le premier niveau, utilisez le fouet pour gagner en longueur lors des sauts par-dessus les

précipices. Longez les bords des murs et usez une nouvelle fois du fouet pour franchir les abîmes puis faites tomber les caisses d'un coup de pied. Redescendez prendre le masque de Manavatu que contenait l'une des caisses et reproduisez la manipulation précédente afin de retrouver l'endroit en hauteur. Poursuivez votre route et vous chuterez dans un piège. Remontez grâce aux lianes sur un des pans de mur. Continuez jusqu'au lac et traversez celui-ci pour rejoindre le bord du fond. Repérez la plate-forme flottante au milieu de l'eau et rapprochez-vous-en au maximum tout en restant au sec. Effectuez alors un saut jusqu'à cette dernière puis grimpez sur les blocs histoire de gagner en hauteur. Tout en prenant garde à l'ennemi, prenez de l'élan et sautez jusqu'à la corde que vous agripperez. Balancez-vous alors pour atteindre le bord opposé. Progressez vers l'inconnu puis tuez le chasseur robuste afin de récupérer son fusil. Passez ensuite en terrasse et bondissez sur la plate-forme juste à droite des blocs sur lesquels vous venez de monter. Poursuivez et vous ne tarderez pas à chuter sous un sol se dérobant sous vos pieds. Vous voilà de nouveau tout mouillé. Ressortez de l'eau et actionnez la manivelle, une porte s'ouvrira alors. Deux hommes armés en sortiront. Débarrassez-vous de ce piètre duo à l'aide d'une arme de visée car les deux lurons sont tout de même armés, puis franchissez l'issue nouvellement apparue afin d'en finir avec ce niveau.

La Voie des Anciens

Votre but ici, sera de trouver la porte des crocodiles. A l'aide de votre élan et de votre fouet franchissez la fosse puis faites le ménage dans la zone en balayant les quelques ennemis disponibles. Allez vers le bas et vous trouverez une sorte de cavité. Pénétrez à l'intérieur, grimpez à l'échelle et tuez le garde non loin. Abaissez le levier. Retrouvez la porte venant de s'ouvrir et vous bénéficierez d'un médikit ainsi que des munitions pour fusil. En sortant, pivotez sur la droite et sautez par-dessus la crevasse. Suivez le chemin jusqu'à trouver la roche fissurée. Une fois avoir découvert cet élément, vous serez sujet à l'agression de deux chasseurs. Maîtrisez-les du mieux que vous le pouvez puis occupez-vous de leurs amis cachés non loin. Pénétrez dans les bâtisses en pierre nouvellement ouvertes et récupérez les items ainsi que les explosifs. Regagnez le mur fissuré et utilisez le gros pétard sur la roche. Partez vous mettre à l'abri et patientez jusqu'à l'explosion.
Avancez ensuite dans la poussière et passez l'issue.

Le Palais Oublié

Vous atterrissez dans une salle garnie de multiples mécaniques. Abaissez le levier afin de vous créer une issue. Vous débouchez alors dans une cour où de nombreux ennemis tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Débrouillez-vous pour les faire disparaître. Récupérez les munitions sur les cadavres puis repérez le squelette en fond de cour. A côté, la roche vous permettra de monter vers les sommets. Sautez de pilier en pilier puis frôlez les murs à l'aide de la touche triangle afin de ne pas chuter. Franchissez les précipices à l'aide du fouet puis gagnez les intérieurs. Descendez ensuite dans la région boisée, frayez-vous un passage parmi les lianes puis grimpez sur le mur d'en face grâce à cette même végétation que vous venez de durement malmener. Vous allez alors devoir progresser le long d'un couloir équipé de nombreux pièges et farces de mauvais goût. Prenez garde au sol se dérobant sous vos pieds en avançant à tâtons et évitez les tirs de sarbacane d'une roulade. Balancez-vous pour finir de pilier en pilier en fouettant l'air de votre arme. Vous venez de trouver le canyon…

La Rivière Sans Retour

Approchez des pics et un contrôle inédit du docteur Jones fera alors son apparition. L'aventurier réagira alors à la moindre pression sur le joystick et il vous faudra calculer le bon timing pour passer au milieu d'une barrière de pics surgissant par moment du sol. Tuez les hommes présents dans les environs (tant pis pour eux !), rechargez votre gourde si besoin est puis abaissez le levier guère plus loin. Partez vers la nouvelle issue et vous déboucherez alors sur un campement. Affrontez à nouveau les chasseurs puis fouillez les tentes afin de trouver plusieurs items sympa (notamment l'upgrade de la gourde vous permettant ainsi de faire suivre une plus grande quantité d'eau). Partez à la conquête du vieux pont puis laissez-vous chuter tel un aventurier en culotte courte. Vous tomberez dans une rivière où votre première préoccupation sera de regagner la première plate-forme au plus vite afin d'éviter la faim des crocodiles. Repérez les lieux, mais surtout les deux blocs sortant de l'eau. Montez sur ceux-ci et vous retrouverez les grottes. Ouvrez la trappe donnant sur le sol grâce aux deux manivelles puis piquez une tête dans l'eau glacée.

Le Temple de la Déesse

Nagez dans le dédale souterrain et hâtez-vous de trouver une sortie à l'air libre afin de pouvoir reprendre votre souffle. Une fois la terre ferme gagnée vous aurez l'opportunité de tirer un levier. Saisissez-la sous peine de bloquer dès le premier chapitre puis tuez les deux ennemis qui déboulent. Sautez sur la cage puis gagnez la deuxième terrasse. Continuez à avancer et vous serez confronté à votre deuxième passage aux pics. Agissez comme précédemment pour

passer outre le danger. Arrivé au milieu de la pièce tirez la manivelle. La gorge de la statue située dans l'entrée principale s'ouvre alors, vous permettant ainsi un passage vers le prochain niveau.

Les Cavernes Sacrées
Pour commencer, montez vers le haut en suivant les escaliers. Avancez jusque vers la porte et faites s'actionner le piège en marchant sur la dalle où repose un squelette. Grimpez ensuite sur cet ascenseur improvisé et vous atteindrez une espèce de grenier. De là, laissez-vous tomber dans le trou plus à gauche pour ainsi vous retrouver dans la pièce suivante. En progressant, vous chuterez de nouveau dans un piège. Remontez à l'aide du bord puis des échelles et luttez contre les types armés. Gagnez l'extérieur et montez sur les murs grâce aux lianes. Servez-vous de la corde pour atteindre la plate-forme supérieure (faites pivoter Indiana Jones à l'aide du joystick droit jusqu'à le positionner bien en face du but visé). Faites le plein d'énergie grâce à la fontaine puis poursuivez. Vous tomberez non loin sur un levier qu'il vous faudra abaisser. Une cage apparaîtra alors, vous permettant ainsi de poursuivre votre ascension vers le haut. Tuez les trois ennemis dépourvus d'arme puis actionnez le nouvel interrupteur. Enfin, sortez par l'issue qu'il libère.

Les Gardiens Silencieux
Avancez et passez le premier gardien silencieux en marchant dans l'herbe. Arrivé dans la seconde salle, trois gardiens seront à leurrer. Opérez comme précédemment, en suivant les chemins garnis d'herbe, puis accrochez-vous à la passerelle pour vous hisser sans toucher terre jusqu'en bout de salle opposée. Le reste des lieux à parcourir est relativement aisé hormis un seul détail.
Plus vous progressez et plus les gardiens se font nombreux et plus l'herbe se fait rare. Vous trouverez alors à terre quelques cranes fort utiles pour bluffer les gardiens. Les lancer dans leur champ de vison vous permettra en effet de franchir le reste des passages sans dommages ou presque…

L'idole de Kuru Watu
Vous voilà arrivé au dernier acte de ce premier chapitre où votre but premier sera de mettre main basse sur le trésor de Kuru Watu. Malheureusement pour Indiana Jones (et heureusement pour nous car sinon cela serait trop facile) le trésor tant convoité est protégé par une énorme bête style crocodile puissance 10. La grosse bestiole garde les eaux entourant le monument qui lui-même renferme le magot. Vous l'aurez donc compris, les séances de natation ne seront pas de tout repos à l'intérieur de ce niveau ! Commencez par vous saisir d'un crane à gauche de la pièce et lancez-le vers le croco afin d'attirer son attention. Profitez-en alors pour plonger et rejoindre l'îlot du milieu. De là, attendez patiemment que monsieur 6 tonnes 5 parte batifoler un peu plus loin dans les eaux. Prenez alors à gauche et plongez afin de gagner la cavité dans les murs de la salle. Là bas, vous trouverez un rebord qui vous permettra de vous hisser sur les dalles, bien au sec mais surtout bien à l'abri. Montez les quelques marches et actionnez l'interrupteur sur lequel vous tomberez. Une cage s'abaissera alors. Le but est simple. Gagnez la cage, grimpez dessus, faites Tarzan de chaîne en chaîne, atteignez les différentes cavités murales pour abaisser divers leviers puis reprenez sans cesse votre ascension vers le haut. Vous suivrez alors un chemin ascendant qui contourne l'îlot du milieu. Arrivé au dernier interrupteur, le monument s'ouvrira comme une fleur, vous offrant son vestige en cadeau. Un cadeau cependant empoisonné car à peine auriez-vous la main dessus que le sol se dérobera sous vos pieds vous faisant plonger dans une eau sans issue apparente. Ne perdez alors pas de temps à réfléchir et gagnez les profondeurs de cette pièce sous-marine. En dessous vous découvrirez un couloir. Munissez-vous de votre machette et découpez les lianes qui en obstruent le passage. Remontez ensuite sur le bloc du milieu au plus vite, puis reprenez votre souffle pour une dernière brasse, cette fois-ci vers la rive de départ, et en compagnie d'un croco plus déchaîné que jamais. Après deux, trois péripéties supplémentaires, vous retournez au pays…

CHAPITRE II : PRAGUE

Les Portes du Château
Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles aventures, et c'est donc à Prague que vous poursuivrez votre périple. Cette première mission aura pour but de pénétrer à l'intérieur du château. Vous débutez à l'intérieur d'une cour d'où vous pouvez apercevoir l'impressionnant château au loin. Partez faire un tour dans les environs et abattez les deux hommes qui s'y trouvent. Longez ensuite la muraille qui vous retient prisonnier puis repérez le pan de mur arraché sur le sol. Montez alors sur la jardinière juste derrière et bondissez sur le pilier en face afin de vous-y raccrocher. Sur la muraille, vous trouverez un nouvel ennemi, tuez-le puis suivez les escaliers qui vous mèneront jusqu'à un balcon où un quatrième individu sera à abattre. Vous remarquerez alors près de vous une corde qu'il vous faudra agripper pour

redescendre de l'autre côté du mur. Traversez le pont et récupérez le contenu de la caisse dans le camion. Maîtrisez l'ennemi qui surgit de derrière le véhicule puis passez dans les ruelles à droite afin de trouver quelques munitions. Faites ensuite demi-tour en direction de la muraille. Approchez-vous alors des tuyaux d'évacuation, prenez votre élan puis sautez pour vous-y agripper. Hissez-vous vers la droite puis lâchez-vous en douceur sur la plate-forme. Passez le précipice qui suit à l'aide de votre fouet, de la corniche et de la corde. Passez à gauche et au bout vous trouverez le pistolet Luger ainsi que des munitions. Partez ensuite par la droite puis passez par la petite porte.

Le Donjon
Vous voilà à l'intérieur des bâtiments. Commencez par traverser le pont en bois puis approchez du mur du fond. Pivotez vers la gauche et balancez-vous d'un coup de fouet vers l'échelle d'en face. Descendez puis suivez le cheminement descendant des escaliers. Très vite vous écouterez des voix. Ce seront celles de deux hommes, dont un armé, qu'il vous faudra mettre hors-jeu. Tournez à gauche sans vous soucier des cachots et approchez doucement du long couloir, des pièges se déclencheront alors. De la scie circulaire, à la hache balancier en passant par le rouleau meurtrier, tout est mis en place pour tester vos réflexes. Fort heureusement, l'erreur n'est pas fatale et les roulades de l'aventurier demeurent fort pratiques pour ce genre de sessions. Passez donc les divers pièges à grands coups de cabrioles et vous arriverez près d'un levier qu'il vous faudra tirer. Vous aurez alors accès à un point d'eau revitalisant qui j'en suis sûr soignera toutes vos vilaines coupures. Passez à gauche et vous atterrirez de nouveau dans la salle de départ. Regagnez l'endroit près de l'échelle puis actionnez l'interrupteur à présent à votre portée. La porte rouge un peu plus bas s'ouvre alors et deux hommes en sortent pour vous prendre en chasse. Tuez-les puis partez investir la salle derrière l'entrée rougeâtre. Montez les escaliers et vous serez de nouveau sujet à une session à balancier. Prenez alors votre élan puis sautez en direction du crochet sur lequel vous agripperez votre fouet de manière à pouvoir vous balancer jusque sur la rive opposée. Collez-vous ensuite sur le mur de gauche puis longez les dalles pour trouver un chemin. Actionnez le levier et faites demi-tour. Une chaîne vient d'apparaître. Utilisez-la pour grimper plus en hauteur. Repérez l'espèce de grenier et balancez-vous pour l'atteindre. Dans les bas-fonds, tuez les trois ennemis qui s'interposeront puis actionnez le levier au milieu de la salle. Prenez à droite au bout du couloir et descendez le long des escaliers. Montez sur la petite parcelle au milieu de la pièce puis actionnez l'interrupteur de droite. Gagnez la plate-forme de gauche à l'aide des chaînes, actionnez l'interrupteur puis redescendez. Revenez sur la passerelle et activez l'interrupteur gauche cette fois-ci. Faites alors la même manipulation mais dans l'autre sens. Passez sous la grille pour finir le niveau.

La cour
Munissez-vous d'une arme à feu et pénétrez dans la cour. Des ennemis sortiront de toutes parts, tirez sur tout ce qui bouge. Montez sur le camion qui vous a été montré dans la courte scène d'introduction puis récupérez les explosifs ainsi que le Mp40Smg. Montez sur le puits et déposez les explosifs. Reculez suffisamment et attendez l'explosion. Sautez ensuite dans le puits et nagez dans les dédales jusqu'à retrouver l'air libre en surface. Actionnez le levier et une grille s'ouvre alors.
Engouffrez-vous dans sa direction puis tirez le levier.

Le Grand Hall
Dès le départ, un homme se met à courir dans votre direction. Tuez-le. Partez vers l'ouverture et descendez les quelques escaliers. Investissez la porte beige et vous déboucherez alors à l'intérieur d'une salle imposante. Luttez contre l'homme présent puis suivez les couloirs où traînent deux ennemis. Profitez de la fontaine pour vous ressourcer puis grimpez au plus haut des escaliers jusqu'à ce qu'une icône vous indique l'utilisation du fouet. Accrochez-vous alors au pilier devant vous et balancez-vous jusqu'à la plate-forme plus en hauteur. Vous arriverez rapidement près d'un lustre où une méthode similaire sera de mise. Vous assistez alors à une petite réunion d'homme en noir. Laissez-vous tomber dans la salle en bas et réglez leur compte aux quatre individus. Remontez grâce à l'échelle et vous trouverez un interrupteur à actionner. Le lustre tombe ménageant ainsi une chaîne. Balancez-vous à celle-ci puis utilisez le crochet combiné avec votre fouet. Partez pour la nouvelle salle et, à votre arrivée, pénétrez dans celle de gauche. Quatre ennemis vous attendent alors. Récupérez la barre de fer sur la petite commode rouge bordeaux et expédiez dormir le groupe d'emmerdeurs non-armés. Récupérez les clefs de la bibliothèque sur la petite table près des grandes fenêtres puis ressortez. Empruntez la porte d'en face et descendez les escaliers. Ouvrez la porte rouge sur laquelle vous tomberez pour enfin accéder à la bibliothèque.

La Bibliothèque
Tuez l'homme qui patrouille non loin de ce début de niveau puis gagnez le rez-de-chaussée afin de trouver son compère. Ouvrez les portes grises situées à ce même niveau et vous découvrirez une petite cave improvisée où il vous

sera possible de vous ressourcer. Tuez l'ivrogne qui s'y trouve puis ressortez. Remontez au premier étage par les escaliers puis contournez la salle par la droite. A l'aide des boxes bizarrement aménagés, gagnez le second étage. Balancez-vous d'un coup de fouet sur le balcon d'à côté et tuez l'homme qui s'y trouve. Actionnez l'interrupteur et servez-vous du lustre qui monte pour atteindre la corniche opposée. Indiana Jones nous fera alors part d'une remarque pertinente… Revenez sur vos pas puis montez au troisième et dernier étage grâce à l'échelle. Occupez-vous de l'individu présent puis actionnez la manivelle. Le lustre monte d'un étage supplémentaire. Usez-en pour atteindre l'autre côté de l'étage. Partez alors à gauche et longez prudemment les murs pour gagner la cavité. Montez à l'échelle et tirez l'interrupteur. Une pièce se découvre alors tout au fond de la pièce. Partez en sa direction et bataillez avec tous les ennemis venus vous retrouver spécialement pour l'occasion. Récupérez le livre qui se trouve bien évidemment dans la nouvelle salle puis partez le placer dans la bibliothèque du second étage. Vous accédez alors à une salle secrète. Récupérez le plan du château disposé sur la table puis ressortez par l'issue secrète. Gagnez pour finir le plus bas niveau et infiltrez-vous dans le passage nouvellement ouvert.

L'horloge astrologique

A maintes reprises, vous allez visiter ces lieux. Quatre énigmes basées sur le même principe sont à résoudre, et chacune d'entre elles vous ouvrira l'accès d'un niveau.

La toute première fois que vous investirez les lieux, avancez près de la couronne et saisissez-la. Courez ensuite le plus rapidement possible jusqu'en bout de salle et glissez-vous sous la porte se refermant à l'aide d'une roulade. Vous échapperez ainsi aux gaz asphyxiants.

Pour accéder aux énigmes la manipulation à réaliser se présente toujours de la même façon. Il vous faudra systématiquement actionner le levier près des deux statues en fond de salle afin d'en faire sortir une troisième du feu. Donnez-lui le trésor en votre possession puis partez vers les trois leviers qui apparaissent près des escaliers rouges. Il ne vous manquera plus qu'à résoudre une charade à l'aide d'un dessin et d'une horloge à régler.

-Accès au niveau La Salle d'Armes :

Donnez la couronne à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 4, l'aiguille du soleil sur le 2 et le signe astrologique du taureau dans le cercle.

-Accès au niveau de L'observatoire :

Donnez l'épée brisée à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 3, l'aiguille du soleil sur le 12 et le signe astrologique du scorpion dans le cercle.

-Accès au niveau La Tour de Véga :

Donnez le Manifeste de Véga à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 11, l'aiguille du soleil sur le 6 et le signe astrologique du gémeau dans le cercle.

-Accès au niveau du Laboratoire :

Donnez le Cristal de l'Ame à la statue bélier. Placez l'aiguille de la lune sur le chiffre 10, ainsi que celle du soleil, puis le signe astrologique de la balance dans le cercle.

La Salle d'Armes

Cassez les caisses pour trouver un médikit. Montez à l'échelle près du tonneau puis grimpez sur la deuxième non loin. Une fois les extérieurs atteints, dirigez-vous à gauche et longez les murs. Suivez les marches, montez sur la dalle puis empruntez les échelles pour atteindre la salle suivante. En sautant d'une fenêtre, vous aurez accès à une corde. Laissez-vous glisser jusqu'au plus bas de la corde et balancez-vous en direction du vitrail pour passer à travers. Ouvrez la porte de droite et montez de nouveau grâce aux échelles. Tuez l'homme dans le clocher puis passez par la fenêtre. Faites le tour du bâtiment et récupérez les munitions pour le luger plus en arrière. Revenez vers la corde et empruntez-la. Arrivé sur les toits, brisez la baie vitrée puis laissez-vous tomber par cette issue providentielle. Vous voilà arrivé dans la salle d'armes. Prenez possession de l'épée brisée se trouvant dans la vitrine puis sortez par la porte du fond. Deux ennemis armés de mitrailleuses feront alors leur apparition, restez sur vos gardes. Gagnez pour finir la tyrolienne puis utilisez-la pour quitter le niveau.

L'Observatoire

Montez les escaliers puis promenez-vous sur le balcon. Un homme viendra alors à votre rencontre. Faites-lui son affaire puis rentrez par la porte venant de s'ouvrir. Tuez le deuxième homme puis sautez sur la corde. Faites pivoter Indy sur la droite jusqu'à le positionner face à la colonne. Balancez-vous pour l'atteindre puis commencez à grimper sur les toits. Faites le tour du clocher vert puis poursuivez votre ascension. Tuez les deux hommes puis suivez la tyrolienne pour vous placer près du pont. A l'aide de votre fouet atteignez la corniche d'en face. Vous atteindrez alors facilement l'observatoire. Montez les escaliers en colimaçon et récupérez le levier sur la table. Redescendez et enfoncez votre

nouvelle découverte dans la machine puis tirez. Remontez alors à l'étage puis observez le motif sur le mur. Derrière, vous trouverez alors le Manifeste de Véga. Deux hommes défoncent la porte pour vous poser problèmes. Tuez-les puis montez par l'échelle du télescope. Empruntez enfin la tyrolienne puis revenez sur vos pas jusqu'au commencement du niveau. Prenez garde toutefois aux ennemis apparaissant aléatoirement sur le retour.

La Tour de Véga
Prenez le kit de santé sur la table puis sortez. Tuez l'ennemi de loin, grâce au viseur puis utilisez la corde pour vous hisser jusqu'à la plate-forme suivante. Rentrez à l'intérieur de la bâtisse puis montez le long des escaliers en colimaçon. Tuez l'homme en noir puis sautez vers la corniche opposée en prenant votre élan. Poursuivez jusqu'aux deux cordes. Utilisez-les pour atteindre le pilier d'en face. Faites le tour de la colonne puis utilisez la nouvelle corde pour atteindre le clocher. Dans le clocher, abaissez la manivelle afin que les rouages se mettent en route. Puis faites de même avec la seconde. Indy prendra alors son envol. Accrochez-vous aux rebords à l'arrivée puis grimpez jusqu'à la salle suivante. Prenez le Cristal de l'Ame dans les mains du corps momifié et un piège se déclenchera alors. Un gaz mortel envahira en effet la salle. Pour en échapper, montez sur l'étagère renversée puis accrochez-vous en sautant sur celle à proximité. A l'aide du crochet et de votre fouet, balancez-vous dans la pièce jusqu'à la baie vitrée pour atteindre l'air libre. Redescendez par les cordes puis rentrez par une fenêtre de la tour. Finissez le niveau en sortant par la porte après les escaliers.

Le Laboratoire
Dès votre arrivée, un droïde vous prend pour cible. Ne le laissez pas trop approcher et esquivez les boules d'énergie qu'il vous enverra en restant perpétuellement en mouvement. Pour atteindre le monstre, lancez-lui les fioles d'acide vertes que vous récupérerez sur les côtés de la salle. Après un certain nombre de lancers, le boss du chapitre verra rouge et brisera l'une des machines sur un coup de folie. Récupérez alors la lance trempée d'acide dans les débris et finissez-le au corps à corps.
Ne cherchez pas à trop prolonger vos enchaînements mais pensez plutôt à frapper par brides de coups puis à revenir à l'attaque après un laps de temps. Ramassez le deuxième fragment du dragon pour en finir avec Prague.

CHAPITRE 3 : ISTANBUL

Le prisonnier d'Istanbul
Tuez les deux gardes et sortez de votre misérable cellule. Tuez le patrouilleur et récupérez son couteau du même coup. Descendez les escaliers à gauche jusqu'à arriver aux piliers rouge et blanc. Tuez les ennemis présents dans la zone (couteau ou grenades disposées un peu partout) puis ramassez le Mp40 sur la table près des deux caisses. Grimpez ensuite sur la table et hissez-vous vers le haut. Au passage, prenez les munitions dans la caisse puis descendez les escaliers à gauche. Tuez les ennemis armés de mitrailleuses puis récupérez votre arsenal sur une table vers le fond. Ressortez et utilisez votre fouet sur le lustre à l'extérieur afin d'attendre la corniche suivante. Marchez en direction du canon implanté directement au sol et servez-vous de la bête pour mettre en déroute les trois hommes qui viendront vous tenir compagnie. Gagnez la cour en descendant par la gauche, vous serez alors très vite encerclé par 3 ennemis. Mettez leur une raclée puis rentrez dans le bâtiment ouvert. A l'intérieur, montez sur les échafauds et hissez-vous jusqu'au plus haut. Prenez la porte puis frôlez les murs afin de contourner la tour. Sautez ensuite sur les échafaudages en face puis à nouveau, gagnez en hauteur. Relaxez-vous avec un petit tour de tyrolienne puis montez sur les échafaudages qui suivent. Élevez-vous jusqu'au toit de la bâtisse et vous rencontrerez de nouveaux ennemis. Tuez-les. Poursuivez votre ascension toujours grâce aux échafauds et vous ne tarderez pas à gagner la porte de sortie du niveau.

Le Secret de la Mosquée
Passez par la gauche puis balancez-vous à l'aide de votre fouet jusqu'à la corniche. Juste après, effectuez la même opération en prenant toutefois votre élan cette fois-ci. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente puis prenez une impulsion afin d'atteindre le lustre d'un coup de fouet. Vous éviterez ainsi une chute mortelle dans le vide. Prenez ensuite la porte de gauche puis tuez les deux gardes qui rôdent dans les environs. Récupérez leurs mausers. Approchez du balconnet et vous observerez alors une ouverture de petite taille. Infiltrez celle-ci puis frôlez les murs afin d'atteindre une nouvelle pièce. Affrontez les trois ennemis qui s'y trouvent puis suivez la direction du couloir vert. Après de nombreux balancés au-dessus du vide et quelques ennemis abattus vous arriverez à un point d'eau. Faites alors le plein puis revenez sur vos pas, jusqu'à vous trouver au-dessus du passage éclairé que vous apercevez facilement d'en haut. Laissez-vous alors tomber sur la roche. Avancez le long du couloir blanc puis tournez à droite à l'intersection.

Munissez-vous alors d'une arme à feu car de nombreux individus aux intentions malsaines vous attendront dans la grande salle. Flinguez-les tous puis récupérez la charge explosive sur la petite table. Ramassez les différents items dans les caisses puis faites ensuite demi-tour afin d'aller faire sauter le mur fissuré près du long couloir. Entrez pour finir par l'ouverture.

Le Secret de la Mosquée : 2ème partie

Dès le départ, engouffrez-vous dans la basse ouverture du mur droit devant vous et récupérez le sceau Ottoman. Ressortez et tuez les ennemis qui vous attendent arme au poing. Approchez près des échafaudages puis grimpez à ceux à votre portée. D'un coup de fouet et d'une "suspension lustrale", balancez-vous jusqu'aux échafauds d'en face. Prenez votre élan et sautez par dessus le vide pour poursuivre. Passez par l'ouverture murale. Mettez-vous ensuite dans le coin gauche puis sautez pour vous accrocher au pan de mur. Hissez-vous ainsi vers la gauche puis relevez-vous dès que possible. Malgré l'espace restreint, bondissez jusqu'au passage suivant grâce à un saut bien dosé. Avancez vers le lustre et usez de la technique du fouet maint et maintes fois utilisée pour passer le gouffre. Suivez le long du couloir puis lâchez-vous. Tuez les ennemis de la salle puis grimpez dans l'ascenseur afin d'atteindre le second étage des lieux. Entrez dans la grue et déplacez la grosse tête de statue au-dessus du gouffre. Deux ennemis descendront alors d'une échelle. Tuez-les puis montez à celle-ci. Grimpez ensuite sur les blocs disposés sur la grue puis suivez le long du bras de la machine après être monté à l'échelle. Une fois que vous avez atteint son extrémité, sautez et raccrochez-vous à l'anneau grâce à votre fouet. Indy se réceptionnera alors sur la grosse tête de pierre.

Le Palais Englouti

Hissez-vous hors de l'eau sur la plate-forme derrière la colonne et récupérez la bouteille d'oxygène. Plongez alors de l'autre côté du ponton afin d'atteindre le second bassin puis nagez jusqu'à la prochaine sortie à l'air pur. Montez les marches et tuez l'homme se baladant sur le port. Entrez dans la maisonnette et récupérez le plan ainsi que le fusil sous-marin et ses munitions. Passez dans la cour arrière et brisez les caisses pour ainsi découvrir un passage dans le mur. Engouffrez-vous-y d'une roulade et vous trouverez alors une fontaine afin de pouvoir remplir de nouveau votre gourde. Ressortez et plongez dans l'eau du port. Luttez alors contre les deux hommes grenouilles puis ramassez les deux charges d'explosif au fond de l'eau. Regagnez le premier bassin et une courte séquence vous montrera un pilier fissuré. Grimpez dessus et placez-y une charge. Partez vous protéger puis revenez au pilier transformé en pont. Suivez ensuite le chemin menant jusqu'à la grue en usant de votre fouet et de vos talents de funambule pour passer les différents précipices. Arrivé sur la caisse coupez la corde et vous obtiendrez alors la Proclamation de Delian. Entrez ensuite dans la grue et servez-vous à nouveau des commandes mais cette fois-ci pour déplacer la tête jusqu'au mur de droite afin de le défoncer complètement. Passez sous la grue pour vous y rendre puis pénétrez dans les ruines nouvellement découvertes. Montez les escaliers et balancez-vous grâce à la corniche jusqu'à la plate-forme opposée. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la porte de sortie à l'aide d'un bon gros saut !

Les Portes de Neptune

Plongez et passez sous les arches jusqu'à trouver une plate-forme accessible pour remonter à la surface. Montez sur les blocs puis frayez-vous un chemin jusqu'aux escaliers. Tuez le garde de quelques balles puis sautez sur la corniche opposée en prenant garde de bien prendre votre élan. Avancez, tuez l'homme, puis récupérez la médaille vin un peu plus bas. Retournez dans les eaux et partez vers la partie encore non-explorée. Plongez suffisamment en profondeur et vous découvrirez alors des escaliers noyés dans les profondeurs marines. Suivez-les et vous ne tarderez pas à regagner la surface. Suivez le cheminement des dalles. Mettez-vous de nouveau à l'eau et nagez jusque vers le fond. Remontez alors à la surface et suivez les blocs jusqu'au feu de camp des deux nomades. Tuez-les puis récupérez les explosifs. Partez vers l'endroit où se trouve une corde et vous verrez un mur fissuré. Faites le sauter et vous trouverez un point d'eau. Plongez de nouveau dans les eaux et partez tout en fond de zone à l'endroit où vous vous étiez hissé à la surface. Là bas, dans l'eau, placez un détonateur à l'endroit fissuré pour obtenir la médaille Hippocampe. Remontez ensuite sur les blocs du milieu puis gagnez celui de droite (celui que vous n'avez pas encore exploré en fait). Dirigez-vous vers les longues colonnes et usez de celle couchée comme d'un pont. Vous apercevrez alors un autre pan de mur effrité qu'il vous faudra faire sauter afin de récupérer la médaille Trident. Retrouvez la fameuse corde puis grimpez grâce à celle-ci plus en hauteur. Poursuivez ensuite jusqu'à la grotte. Dirigez-vous vers la grande porte puis plongez à nouveau. Non loin, récupérez le dernier médaillon (médaillon Kraken) puis remontez afin d'atteindre l'issue finale. Placez les quatre médaillons dans leur cavité respective et la porte de Neptune s'ouvrira à vous (n'oubliez pas toutefois de tourner les valves…).

La Chute du Roi de la Mer

Au commencement, plongez et passez sous l'arche près de la statue. Gagnez la surface non loin sur la droite et suivez le cheminement des escaliers montant. Vous déboucherez alors sur une salle où il vous sera possible de couper l'arrivée d'eau d'une cascade via une valve. Une fois la tâche accomplie, deux ennemis débouleront. Tuez-les puis reprenez dans l'autre sens jusqu'à la salle de départ. Deux hommes grenouilles vous chercheront alors des noises. Faites leur voir qui est le plus fort puis récupérez les explosifs qu'ils avaient avec eux. Hissez-vous ensuite sur la petite dalle immergée puis grimpez jusqu'à la corniche apparue dernièrement. Usez de celle-ci pour passer le précipice puis avancez prudemment car le sol se dérobera sous vos pieds. Sautez pour atteindre le bord suivant puis utilisez votre fouet sur le trident de Neptune pour ainsi pouvoir passez derrière lui.
Déposez un des explosifs derrière son genou abîmé. Plongez afin de vous protéger de la puissance de l'explosion puis déposez le second explosif sur le pied droit de la statue. Une colonne se brisera alors. Montez dessus et hissez-vous vers les hauteurs grâce à celle-ci. Passez pour finir derrière la tête de la statue et balancez-vous grâce au lustre afin de la faire tomber définitivement.

L'Antre de Kraken
Commencez par sortir de l'eau en vous dirigeant vers l'arche sur la gauche. Saisissez-vous du super fusil ainsi que de ses munitions et deux des quatre explosifs puis retournez à l'eau. Placez-vous loin du monstre et entrez en mode visée. Bombardez alors de tirs ses yeux (les cercles orangés tout autour de sa gueule jusqu'à ce que la créature se retire. Profitez-en alors pour placer les deux explosifs sur deux des quatre piliers. La pieuvre fait alors sa réapparition. Répétez l'opération puis finissez d'affaiblir les colonnes pour en finir avec ce boss de troisième chapitre. En venir à bout et au final assez simple. La seule difficulté se résume aux nombreuses méduses qu'elle vous enverra, et qui n'hésiteront pas à se coller à vous pour vous noyer dans le fond des eaux. Quand celles-ci sont en surnombre, sortez du mode visée et laissez Indy orienter les tirs pour vous. Star de cinéma oblige, il ne loupe quasiment jamais sa cible. Une fois le niveau d'eau baissé, récupérez le troisième fragment du miroir des songes.

CHAPITRE 4 : Hong Kong

Le Lotus d'Or
C'est par une bonne grosse bagarre que débutera cette mission. Sans aucune arme mais pourtant plein de bonnes intentions, affrontez les ninjas qui vous embêteront. Relativement costaux, n'hésitez pas à vous servir des éléments du décor pour les exploser. Passez derrière le bar et vous remarquerez très vite une issue. Engouffrez-vous vers cette voie puis tuez les nombreux hommes que vous rencontrerez, montez jusqu'à découvrir un levier, actionnez-le. Cassez les caisses et vous obtiendrez une potion d'invincibilité. Poursuivez et revenez près du levier que l'on vous a montré, près de la scène. Tirez dessus et il vous sera alors possible de monter sur la scène. De là, montez à l'échelle puis balancez-vous de corde en corde pour atteindre la fin du niveau.

Le Lotus d'Or : 2ème partie
Voilà un niveau gonflé en ennemis mais vraiment court en durée. Si la baston n'est pas votre fort, sachez qu'il vous est possible de tracer jusqu'à la fin du niveau sans vous soucier des vilains et en évitant leurs balles. Même s'il peut toutefois être conseillé d'en profiter pour faire le plein de munitions, cela ne sert à rien dans ce cas de figure car les missions suivantes du chapitre ne requièrent pas d'emplettes particulières. C'est à vous de voir… Pour ce qui est de trouver son chemin suivez les ennemis…

Les Rues de Hong Kong
C'est à une véritable séance de shoot qu'il va vous falloir vous livrer cette fois-ci. Bien sûr, le rendu n'est pas digne des tops du genre, mais apprécions tout de même l'effort fourni par les créateurs du soft et profitons-en pour nous détendre. Vous l'aurez compris, ici pas de problèmes particuliers, visez les hommes sur les véhicules à l'aide de votre sulfateuse et appréciez la balade… Notez qu'il vous est possible de faire encore plus facile en visant directement les tonneaux inflammables pour de plus grosses explosions…

Les Rues de Hong Kong : 2ème partie
Et on est reparti pour un tour. A bort du pousse-pousse de votre compère, vous vous livrez à une poursuite effrénée. Ici pas de changements notables hormis peut être une légère augmentation de la difficulté. Mais vraiment légère alors !:)

Les Rues de Hong Kong : Fin

La séquence est ici plus longue. Les opposants sont les mêmes et rien ne varie vraiment. Ca en devient même limite lassant, heureusement pour vous c'est la dernière session du genre. Ouf !

CHAPITRE 5 : LAGON DE PENG LAI

Le Secret de Peng Lai
Plongez en direction de l'épave au fond de l'eau, et passez dans ses conduits afin de trouver l'explosif à l'intérieur. Remontez à la surface et dirigez-vous près des piliers qui maintiennent un ponton dans un des coins de la zone. Récupérez la bombonne d'oxygène ainsi que le fusil sous-marin puis replongez dans les eaux. Trouvez le plongeur positionné à proximité de la roche fissurée puis placez le détonateur sur ce qui deviendra des ruines. Suivez l'allée sous-marine jusqu'à trouver une issue vers l'air libre puis suivez le chemin de la cabane. A l'arbre, utilisez la corde pour atteindre le bout de falaise non loin puis d'un bon, gagnez l'autre bord. Plus qu'un coup de fouet et un peu de castagne et la fin du niveau sera proche…

Le Secret de Peng Lai : 2ème partie
Marchez jusqu'à la mitrailleuse ancrée au sol. Mettez-vous aux commandes de la bête et éliminez tous les nazis qui tenteraient de faire les guignols dans votre champ de vision. N'hésitez pas à tirer sur les grosses lampes à pétroles pour accélérer la tâche. Une fois la zone nettoyée, partez vers le fond et suivez le cheminement du niveau jusqu'à la grue. Utilisez alors celle-ci pour déplacer le ponton vers les bâtiments en haut à droite. Lâchez ensuite les commandes puis grimpez sur le toit de la grue. Marchez alors sur le bras de la machine et, arrivé à son extrémité, armez-vous du fouet et balancez-vous sur le pont. De là, gagnez les bâtiments jusqu'alors inaccessibles et actionnez les manettes pour finir.

La Croix de Fer
Les difficultés de ce niveau se résument à la présence surélevée d'ennemis. En plus des traditionnels nazis, de nouveaux compagnons feront leur apparition : les cuistots au lance-flammes. Fort heureusement pour vous il existe un moyen d'éviter la confrontation avec ces grands chefs : la discrétion. Attaquez et tuez vos ennemis discrètement et ne les laissez surtout pas le temps de sonner l'alarme, car c'est uniquement dans ce cas présent qu'ils partiront à votre rencontre. Si vous fautez, repérez rapidement un interrupteur et faites cesser l'alarme en abaissant son levier. Au départ de la mission, montez les escaliers et vous aboutirez alors à un bureau. Sortez par la porte d'en face puis montez à nouveau quelques marches. A droite, vous arriverez près de 3 blocs formant un espèce d'escalier. Montez dessus puis sautez sur la plate-forme d'en face afin de récupérer le médikit dans la caisse en bois. Continuez votre petite visite dans les locaux et vous trouverez sur une table un nouvel objet de valeur, embarquez-le. Tuez les nazis dans la zone puis poursuivez vers les endroits encore non-visités. La porte de sortie n'est pas bien loin. En définitive, un niveau court mais bien musclé !

La Base des Sous-marins
Entrez dans la porte droit devant vous et tuez l'homme en haut des marches. Entrez ensuite par la petite porte et luttez contre les nazis près de la table. Récupérez le Mp40 ainsi que leurs armes puis ressortez pour passer par la double-porte rouge un peu plus à droite. Suivez les conduits d'aération et sortez par la prochaine double-porte après les marches, près du nazi (attention si l'alarme est enclenchée, certaines portes ne s'ouvrent plus, partez alors mettre fin aux sirènes pour pouvoir poursuivre). Mettez-vous aux commandes de la mitrailleuse, et tuez tous les ennemis présents dans la zone. Faites cesser l'alarme puis partez vers les grilles. Prenez le contenu des deux caisses derrière le camion (médikit + munitions MP) puis montez à l'échelle située devant le véhicule. De là, bondissez sur le camion puis le toit de la petite bâtisse où une trappe reste ouverte. Laissez-vous glisser dans celle-ci et abaissez le levier se trouvant dans la pièce. Sortez, puis regagnez l'échelle. Laissez-vous tomber dans la trappe qui fume pour accéder au niveau suivant.

La Base des Sous-marins : 2ème partie
Prenez l'échelle et sortez du conduit afin de vous retrouver sur le pont. Suivez le garde jusqu'à la cabine de contrôle puis passez par la double-entrée pour descendre. Ressortez et cassez les deux caisses, vous récupérerez un médikit. Sur le pont, à l'étage, tirez le levier rose. Rentrez de nouveau dans les bâtiments et partez vers le pont mobile que vous venez de déplacer. Elancez-vous alors et passez par-dessus le navire à l'aide de deux coups de fouet bien dosés. Passez par l'issue suivante et vous déboucherez dans les vestiaires.
Récupérez la tenue et sortez par l'endroit d'où vous venez. Entrez alors dans la cabine de contrôle et récupérez le pass. Une porte s'ouvre. Allez-y pour finir le niveau.

CHAPITRE 6 : LES MONTAGNES DE PENG LAI

Sur la Route de Peng Lai
Entrez dans la bâtisse située dans le coin gauche de la zone pour y abaisser le levier qui s'y trouve. Gagnez ensuite les entrepôts venant de s'ouvrir et grimpez sur les caisses afin de vous glisser par l'issue au plafond. Baissez le levier rose tout au bout près des rambardes puis entrez dans le poste de commandement. Coupez le fonctionnement du premier des conduits d'aération grâce à l'interrupteur derrière la porte grise puis partez dans leur direction (à grands coups de fouet sur les crochets). Passez les hélices en ordonnant à Indy de vous faire des roulades puis laissez-vous glisser dans le chemin en pente (n'oubliez pas de sauter au bout sinon c'est la chute !). Passez sous l'hélice et récupérez les objets sur le squelette. Revenez ensuite sur vos pas et élancez-vous afin de passer le précipice rouge d'un saut. Approchez alors de l'hélice affolée et gagnez en résistant au souffle le conduit sur la gauche. Il ne vous reste plus qu'à marcher jusqu'aux portes de sortie.

L'Infiltration
Entrez par la grande ouverture se présentant à vous et tuez les deux gardes juste derrière. Descendez ensuite par l'échelle près de l'issue d'où vous venez. Passez dans l'entrepôt juste en dessous et brisez la petite caisse pour obtenir un médikit. Faites ensuite le tour du bâtiment et de nouveau, brisez la petite caisse pour obtenir un trésor de qualité. Faites le tour du téléphérique puis pénétrez dans les bâtiments opposés. Ramassez le médikit dans l'une des caisses puis montez par les escaliers au fond de la salle. Sortez par la petite porte et tirez le levier rose afin de couper l'alimentation des hélices. Gagnez la passerelle et montez sur la caisse. De là, sautez afin de vous agripper à la chaîne. Sautez sur le petit pont grâce à celle-ci puis, en vous balançant avec le fouet, tentez d'atteindre la grosse hélice. En cas de réussite (tant pis pour les autres !:) passez sous les lames et poursuivez dans les gros conduits gris. Sur les passerelles, usez de votre agilité ainsi que de votre don pour le maniement du fouet pour passer les gouffres et autres obstacles. Mettez en déroute les deux gardes et vous arriverez bientôt à une petite porte grise. Empruntez-la. Au bout vous trouverez la manivelle à enclencher pour réactiver le courant. Revenez à la première cabine pour débloquer le frein puis prenez la nacelle du périphérique pour vous enfuir.

Terreur à 2000 pieds
Niveau un peu spécial une nouvelle fois car c'est une séance de shoot qu'il vous faudra accomplir ici. Sautez sur le téléphérique que vous croiserez et envoyez valser les deux nazis s'y trouvant. Prenez les commandes de la mitrailleuse puis luttez contre l'aviation allemande jusqu'à pénétrer dans le tunnel. En plus de votre énergie, une barre supplémentaire symbolisera l'état de la cabine. Ne subissez donc pas trop de dommages où c'est la mort assurée. Les avions ennemis déboulent sur tous les fronts. Ne les lâchez pas du viseur et bombardez-les dès qu'ils se trouvent à distance raisonnable, c'est à dire pas trop près (sinon ils canardent) ni trop loin (sinon vos tirs finissent dans le vide). Bonne chance !

La Base Aérienne
Commencez par vous balader un peu partout au rez-de-chaussée afin de faire le ménage et trouvez quelques items dans les caisses. Entrez ensuite dans l'entrepôt et trouvez l'escalier montant. Suivez-les tout en terrassant vos ennemis puis montez sur les caisses pour gagner le toit d'une baraque. Glissez-vous par l'ouverture au plafond puis avancez dans les bâtiments en suivant un chemin rectiligne. Sur les passerelles, n'avancez pas directement vers l'homme mais faites un détour par la droite. Dans la caisse en coin, vous trouverez une antiquité de valeur. Marchez jusqu'à la petite porte au bout de la pièce et le niveau se terminera alors.

Toujours Plus Haut
Entrez par la petite entrée devant vous puis poursuivez par la gauche (vous n'avez pas trop le choix d'ailleurs). Tuez les deux hommes présents et récupérez leurs armes. Brisez la caisse dans la bâtisse afin de trouver des munitions pour revolver puis empruntez la double-entrée. Positionnez-vous aux commandes de la mitrailleuse et tirez les avions qui tentent alors de décoller. Faites pivoter la machine et tuez les deux nazis vous ayant pisté. Lâchez alors la grosse artillerie puis faites demi-tour. Montez sur le pylône près de la caisse et une icône fouet apparaîtra alors.
Est-ce nécessaire de vous rappeler la marche à suivre ? Une fois la routine accomplie, passez sur la passerelle opposée puis brisez la caisse afin d'obtenir un médikit supplémentaire. Passez ensuite par la double-entrée et courez jusqu'au levier rouge pour l'actionner ; vous descendrez alors. Dans la zone qui suit, tuez les quelques ennemis et récupérez le contenu des caisses. Marchez ensuite en direction du ponton du milieu puis faites venir de téléphérique en actionnant l'interrupteur. Attendez la navette et grimpez dedans. Shootez les avions ennemis restant et vous quitterez

pour de bon les massifs montagneux.

CHAPITRE 7 : LA FORTERESSE DU DRAGON NOIR

La Forteresse du Dragon Noir
Faites le tour de la bâtisse et montez sur les toits. Descendez sur le pont à l'aide des échafauds et tuez le garde de la grande porte (attention celui-ci est bien balèze et armé d'une lance). Traversez le pont et ouvrez les portes marquées d'un dragon. A l'intérieur du bâtiment, montez à l'échelle puis poussez la caisse du haut afin qu'elle troue le plancher du dessous. Redescendez par la même échelle empruntée précédemment puis engouffrez-vous dans l'ouverture. Passez par le mur brisé et balancez-vous sur les pontons afin d'atteindre la corniche opposée (utilisation du fouet à 3 répétitions). Marchez sur le ponton de bois puis de nouveau, usez du fouet pour progresser. Suivez le cheminement de bois jusqu'aux lianes accrochées sur les murs, puis montez. Encore une fois, usez du fouet puis pénétrez dans les intérieurs. Occupez-vous des deux gardes et montez jusqu'en haut de la tour grâce aux échafaudages. Là-haut, balancez-vous grâce au rondin de bois puis cassez le mur d'en face pour ressortir de la tour. Grimpez de nouveau grâce aux lierres et neutralisez les deux gardes postés un peu plus haut (attention l'un d'eux possède une arbalète). Avancez sur le balcon puis vers le compartiment aux trois portes. Rentrez par celle de gauche puis récupérez les précieuses items dans les caisses. Faites le plein d'eau grâce à votre gourde puis ressortez vers les lieux encore inexplorés. Prenez le chemin en pente qui descend plus bas. Continuez jusqu'à la première porte qui voudra bien s'ouvrir et pressez l'interrupteur pour faire débouler l'eau. Entrez dans la porte tout en bas (celle qu'on vous montre dans la courte scène) puis tuez les gardes et récupérez les icônes dans les caisses. Abaissez le second levier puis ressortez. Approchez-vous alors de l'entrée nouvellement créée par vos soins puis entrez dans la grotte de providence.

Le Rassemblement
Marchez dans les dédales trempés puis prenez à droite à l'interception. Tuez les deux gardes et faites attention à celui qui tentera de sonner l'alarme (s'il y parvient un grand nombre d'ennemis viendra vous embêter) où alors, négligez le combat et partez récupérer les items ainsi que les explosifs dans une des cavités. Commencez ensuite à grimper sur les échafauds non loin de la fontaine. Gagnez alors les toits et armez-vous de l'arbalète. Une fois sur le ponton blanc, dégommez le garde d'une flèche, à distance. Poursuivez jusqu'à ce que l'icône du fouet apparaisse. Balancez-vous alors au-dessus des tuiles et poursuivez sur les pontons de bois pour trouver le mur à faire sauter. Placez alors l'explosif pour vous créer une porte de sortie.

La Tour des Tempêtes
Entrez dans la cavité et récupérez la potion du tigre ainsi que les flèches pour arbalète. Usez ensuite du fouet dans les extérieurs pour atteindre les pontons suivant puis frôlez prudemment les murs pour poursuivre. Une nouvelle fois, dégainez l'arme fétiche de l'aventurier pour poursuivre et agrippez-vous à la corde pour monter. Tuez les trois gardes. Prenez l'ascenseur rustique (que vous faites fonctionner en larguant les parpaings) et retournez-vous rapidement. Vous verrez alors deux caisses, ouvrez-les pour trouver un nouveau trésor bonus. Remontez grâce aux rebords d'en face et tuez les gardes plus haut. Faites le tour et élancez-vous sur l'élévateur. Gagnez le suivant d'un saut puis balancez-vous jusqu'au ponton opposé avec le fouet. Tuez les deux gardes postés devant la grande porte, remplissez votre gourde, puis sortez.

Le Sauvetage
Vous devrez ici vous confronter aux deux belles jumelles. Les armes à feu ne les atteignent pas mais fort heureusement il vous reste vos bons gros poings. Usez de potions si vous les avez préservées (potion d'invincibilité, potion du tigre) et tuez-les à mains nues. Notez que plusieurs armes restent toutefois disponibles sur les râteliers du fond. La tâche ne devrait pas être trop difficile, de plus il vous reste la gourde en cas de bobos.

CHAPITRE 8 : LE TEMPLE DE KONG TIEN

Plongée dans les Ténèbres
On commence fort avec une petite chute. Usez du fouet pour vous réceptionner sans dommages puis avancez (une fontaine reste disponible en cas de besoin, et ce dès l'entrée du niveau, après la glissade). Poursuivez à l'aide de sauts et du fouet et évitez de marcher sur les dalles blanches qui feraient se déclencher un jet de fléchettes. Juste après les

pièges,
laissez-vous de nouveau glisser. Durant la session toboggan, évitez tout contact avec les dalles car elles aussi déclencheront des actions pas forcément agréables. Au bout de deux pentes vous apercevrez un lustre, accrochez-vous-y pour passer dans une salle secrète et récupérer le vestige du niveau. Reprenez ensuite la glissade. Evitez les lance-flammes en vous décalant de droite à gauche (non non les sauts ne marchent pas là…) et vous finirez vite le niveau.

Les Catacombes
A deux reprises, calmez le spectre qui investira les momies pour venir vous chercher des noises. Montez ensuite vers le monument grâce aux décombres, puis retrouvez votre ami le fantôme dans l'allée. Récupérez la potion du tigre dans l'une des cavités de droite (celle d'où sort l'une des momies en fait) puis enclenchez l'interrupteur à gauche de la fontaine. Passez la porte puis affrontez le flot de momies. Continuez tout droit et à nouveau, luttez contre tous ces zombies assoiffés de kung fu. Récupérez la lance sur la statue pour vous faciliter la tâche et remplissez à nouveau votre gourde avant de repartir. Avancez et postez-vous face au gong. Frappez et le sol s'ouvrira sous vos pieds. Faites alors appel à vos réflexes et sautez par-dessus le gouffre fumant lors de la chute. Prenez ensuite la torche à la flamme bleue (très efficace contre les zombies cela dit au passage) puis allumez l'arche noire plus à droite. Pénétrez alors dans l'ouverture, puis dans la première des entrées ouvertes. Tuez les deux monstres et récupérez la potion ainsi que le vestige dans les cavités puis montez le long des dalles. En haut, enflammez les deux arches pour que deux des symboles s'allument plus bas. Poursuivez par l'issue qui s'ouvre et continuez votre ascension tout en évitant les dalles rouges au sol. Allumez l'arche à droite et tuez vos ennemis du moment. Retournez à gauche et vous trouverez une nouvelle arche à allumer. Tuez les ennemis puis retournez dans la salle principale.

La Griffe du Dragon
Avancez et vous retomberez ainsi dans la salle de l'énigme que vous aviez investie lors du niveau précédent. Passez par la porte de gauche, traversez le pont, puis allumez les deux arches au bout. Sur le chemin du retour, des dalles rouges viendront s'ajouter aux dalles bleues. Les bleues sont inoffensives alors que les rouges sont mortelles. Commencez donc à avancer en sautant par-dessus les rouges jusqu'à ce que des blocs mortels apparaissent l'un à la suite de l'autre, vous empêchant alors de progresser. Faites alors demi-tour puis marchez sur la dalle bleue. Revenez alors de nouveau sur vos pas puis marchez encore une fois sur la bleue que vous rencontrerez. Poursuivez jusqu'à la salle principale et partez en direction du couloir s'ouvrant sous vos yeux. La torche bleue à la main, avancez dans le vide en suivant le pont rougeâtre qui apparaîtra à vos yeux. Allumez les deux dernières arches au fond de la salle puis faites demi-tour. De nouveau, utilisez le pont invisible pour revenir dans la salle principale. Celui-ci changera alors de position, alternant ainsi les hauteurs. Faites attention au vide et gérez au mieux vos réflexes. De retour dans la toute première salle approchez des signes en milieu de salle et activez la chose. Changez alors de vue à l'aide d'une pression sur la touche carrée puis reconstituez les décors de chaque figure. Le Pa Cheng sera alors à vous. Entrez dans le temple (remontez par l'issue qui s'ouvre, pas de panique vous connaissez le chemin !) et tuez les esprits pour finir la mission.

L'Ombre de Kong Tien
Mei Ying fait des siennes, et c'est sous des allures de démon ailé qu'elle tentera de s'en prendre à vous. Evitez ses boules d'énergie en vous planquant derrière les pylônes et tuez les spectres avec le Pa Cheng (le frisbee nouvelle génération). Après quelques attaques, la demoiselle se rechargera. Profitez-en pour lancer votre nouvelle arme sur l'un des trois globes dragon. Répétez l'opération deux nouvelles fois pour triompher.

CHAPITRE 9 : Le Tombeau de l'Empereur

Le Tombeau de l'Empereur
Avancez jusqu'au bout du long couloir et faites pivoter le cylindre sur lui-même. Vous tomberez alors dans le premier piège. Montez sur les blocs qui sortiront du mur afin de vous hisser jusqu'en haut. Revenez ensuite en arrière puis passez par la voûte à gauche. Observez l'alternance des flammes et passez en vous suspendant à la poutre à l'aide de votre fouet dès que possible. Voilà à peu près à quoi se résume ce passage. Attention les flammes sortent aussi bien des murs que du sol… Au bout, tirez sur la valve et ressortez. De nouveau, prenez direction la salle principale puis tournez à droite dès que possible. Vous déboucherez alors dans une pièce garnie de globes aux rayons destructeurs. Saisissez un crâne au sol et lancez-le vers ces grosses boules blanches. Attendez que les rayons s'éteignent et foncez

dès les premiers signes d'affaiblissement. Sautez la première grevasse en inclinant Indy vers la droite. Puis sautez les précipices jusqu'à trouver de nouveaux globes. De nouveau, lancez un crâne vers les objets tueurs puis avancez près du gouffre et pivotez vers la gauche afin de bondir dans une petite cavité. Actionnez l'interrupteur et foncez hors de la pièce après avoir lancé un troisième crâne. Sortez par la dernière voûte pour passer aux épreuves suivantes.

Le péril Invisible
Avancez et descendez les marches menant à la pièce aux cascades afin d'affronter les trois ninjas. Affrontez ensuite les esprits puis faites le plein de votre gourde. Vous arriverez après dans une nouvelle salle. Et à ce stade là du jeu qui dit nouvelle salle dit nouveaux pièges… Equipez-vous du miroir des songes afin d'avoir à l'œil sur les murs et pics rétractables. Traversez la pièce puis laissez-vous tomber dans la fosse toujours en possession du miroir. Des rebords apparaîtront alors. Descendez jusqu'au ponton de bois et balancez-vous grâce à votre fouet. Reprenez ensuite l'objet magique afin d'y voir plus clair puis grimpez le long des escaliers invisibles. Actionnez l'interrupteur et le passage vers la pièce suivante sera alors possible. Plus qu'une bonne grosse baston et ce sera parti pour le niveau suivant !

Requiem pour les morts
Tuez les deux zombies ainsi que leur spectre puis avancez vers le chemin en pente. Poursuivez en tuant vos ennemis et vous déboucherez rapidement dans une salle aux multiples squelettes. Armez-vous du miroir des invisibles afin de repérer les ponts puis reproduisez les sons de cloches que l'on vous demandera. Voici dans l'ordre, pour les distraits, les combinaisons à reproduire : 1, 3, 5 - 2, 4, 5, 1 - 2, 4, 3, 5, 1 - 3, 2, 1, 5, 4 (les numéros indiqués se référant également à l'ordre des cloches).

La Revanche de Von Beck
Avancez d'un coup de fouet puis dites bonjour à votre vieil ami. Retournez-vous alors rapidement et courez au plus vite en sens inverse. Le niveau se présente comme celui d'un "Crash Bandicoot", poursuivi par Von Beck et son gros tracteur vous devez tenter une sortie tout en évitant gouffres et autres crevasses. Le maniement du fouet est lui aussi prescrit ainsi qu'une grosse dose de dextérité. Méfiez-vous des traîtres petits précipices et pensez à prendre de bonnes impulsions lors des balancements avec fouet. Prenez gardes également aux éboulements du sol sur la fin. Au bout de plusieurs tentatives (que celui qui y parvient du premier coup envoie un mail à la rédac !), vous en aurez fini avec ce passage réflexe. Laissez-vous glisser sur le chemin en pente raide et suspendez-vous au ponton de bois pour passer le dernier gouffre. Suivez ensuite le cheminement jusqu'à la « chaude » sortie…

CHAPITRE 10 : ENFERS

Le Monde Souterrain
Avancez sur la muraille et tuez les 3 spectres. Vous aurez alors accès à 3 rouleaux. Faites les tourner chacun leur tour dans l'ordre, en commençant par celui de droite. Dégainez ensuite le fouet puis sautez de passerelle en passerelle (usez du fouet entre la 2ème et dernière, grâce au lustre). De nouveau, tuez les spectres à grands coups de frisbee magique puis approchez des quatre piliers. Actionnez-les dans cet ordre : le deuxième en partant de gauche, celui tout à droite, celui tout à gauche puis le dernier. Comme précédemment sortez le fouet puis tentez votre chance pour franchir le passage. Tournez les deux autres piliers de droite à gauche puis sautez sur les blocs. Une nouvelle fois, luttez contre les spectres puis approchez des piliers pour changer. En considérant que les rouleaux sont numérotés de 1 à 5, de droite à gauche, actionnez-les dans l'ordre suivant : 3, 5, 4, 1, 2. Il ne vous reste plus qu'à foncer !

Le Cœur du Dragon
Avancez et passez les portes rouges qui s'ouvriront sur votre passage. Avancez sur le chemin en damiers et procédez de la manière suivante. Placez-vous sur les dalles foncées et attendez que de nouvelles plaques similaires apparaissent avant de poursuivre. Ne vous attardez pas sur les dalles de marbre vert car un rayon viendra pomper sur votre niveau de vie. Les épreuves franchies, ne montez pas directement les marches mais pivotez sur les côtés afin de tomber sur un trésor et une fontaine. Trouvez ensuite le premier empereur et prenez-lui la perle. S'en suivra un combat contre quatre statues possédées. Triomphez pour passer au dernier niveau.

L'Empereur Noir
Attendez que le dragon apparaisse et esquivez ses 3 boules d'énergie. Foncez ensuite charger le Pa Cheng en traversant la corniche droit devant vous. Frappez Kai de votre arme en le lançant tel un vulgaire boomerang. Puis

répétez l'opération plusieurs fois à l'aide des autres points de sources. Le boss de fin ne tardera alors pas à relâcher votre dulcinée. Utilisez les dernières sources d'énergie et finissez-le au corps à corps.

IndyCar Series

© Codemasters / Brain In A Jar 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom de pilote :

aLLcARDS	Toutes les cartes
pOLE	Toujours en pole position en Indy 500

Inside Pitch 2003

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX STADES

Stade Maize

Frappez la balles avec une moyenne de pls de 400.

Stade Pyramide

Gagnez dux matchs consécutifs en mode Saison.

International Superstar Soccer 2

© Konami / KCEO 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GROSSE TÊTE

A l'écran titre faites Bas, Droite, Haut, Gauche, A, B, Y, X, Blanc, Noi et Start + Retour.

JOUEURS PLATS

A l'écran titre faites Stick analogique gauche (2), Stick analogique droit (2), L, R, Noir, Blanc, B, A et Retour + Start.

NOUVELLES ÉQUIPES

Gagnez les coupes suivantes pour débloquer les équipes correspondantes.

Argentina Legends

Gagnez la coupe américaine avec l'équipe d'Argentine.

Brazil Legends

Gagnez la coupe américaine avec l'équipe du Brésil.

England Legends

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe d'Angleterre.

Holland Legends

Gagnez la coupe européenne avec l'équipe d'Hollande.

African All-Stars

Gagnez la coupe internationale avec l'équipe d'Afrique.

American All-Stars

Gagnez la coupe internationale avec l'équipe d'Amérique.

Asian All-Stars

Gagnez la coupe internationale avec l'équipe d'Asie.

European All-Stars

Gagnez la coupe internationale avec l'équipe d'Europe.

World All-Stars

Débloquez toutes les équipes All-Stars.

Jade Empire

© Microsoft / BioWare 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAGNER DE LA VIE

Pour regagner de la vie en combat sans vous faire toucher par les ennemis, maintenez les boutons B et Blanc enfoncés. En contrepartie, vous perdrez de l'énergie Chi.

VOIR TOUTES LES FINS

Sauvegardez juste avant la fin de manière à pouvoir recharger votre partie pour modifier vos choix afin d'accéder à chacune des fins différentes.

MINI-JEU LIBELLULE

Pour débloquer ce mini-jeu, choisissez d'attaquer l'ennemi lors de la transition entre chaque chapitre plutôt que de fuir, et terminez les missions Libellule.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Allez à la fin du jeu, au moment de la sauvegarde automatique juste avant le boss final, pour voir l'écran titre changer. Vous pouvez revenir à l'ancien en écransant le fichier auto-sauvegardé.

CRIMSON TEARS

Pour obtenir le style Crimson Tears à l'épée, atteignez le rang bronze à l'arène impériale pour que Cho vous demande d'empoisonner Crimson Khana. Refusez et allez parler à Crimson Khana pour qu'elle vous apprenne la technique Crimson Tears lorsque vous la battrez.

TIEN'S JUSTICE

Cette arme ne peut être obtenue que dans l'édition limitée de Jade Empire. Vous l'obtiendrez en choisissant une arme chez le forgeron.

Jet Set Radio Future

© Sega / Smilebit 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TEST RUN

Pour débloquer le mode Test Run, vous devez terminer le jeu et ensuite aller parler à RoBoy. Trouver ensuite tous les symboles « Jet » pour débloquer de nouveaux personnages.

PERSONNAGES CACHÉS

A.ku.mu	:	Trouvez le symbole « Jet » dans la zone résidentielle fortifiée
Beat	:	Battez-le à la course dans les rues
Boogie	:	Vous la trouverez à Kibogaoka Hill
Clutch	:	Suivez les instructions du professeur K
Combo	:	Remportez tous ses défis
Cube	:	Battez le char blindé au niveau Sky-Dinosaurian Square, puis allez au niveau inférieur des égoûts pour défier Cube
Doom Riders	:	Obtenez le symbole « Jet » à Dogenzaka Hill
Garam	:	Remportez tous ses défis
Goji Rokkaku	:	Obtenez le symbole « Jet » à Rokkaku-Dai Heights
Immortels	:	Obtenez le symbole « Jet » dans les niveaux Skyscraper District et Pharaoh Park
Jazz	:	Allez sur le site futuriste de Rokkaku Expo Stadium et battez Jazz
Love Shockers	:	Obtenez le symbole « Jet » à Hikage Street
Noise Tanks	:	Obtenez le symbole « Jet » à Highway Zero
NT-3000	:	Obtenez le symbole « Jet » au niveau Sky-Dinosaurium Square
Poison Jam	:	Relevez les défis des niveaux Tokyo Underground Sewage Facility et Sewage Facility et obtenez un « Jet »
Potts	:	Obtenez un symbole « Jet » au niveau Kibogaoka Hill
Rapid 99	:	Obtenez un « Jet » au niveau 99th Street
Rhyth	:	Allez à l'entrepôt supérieur des Poison Jam dans le niveau Rokkaku-dai Heights pour la trouver une première fois. Suivez-la et trouvez-la deux fois de suite
RoBoy	:	Débloquez A.ku.mu puis obtenez un symbole « Jet » dans Chou Street
Soda	:	Battez-le à la course dans Highway Zero
Zero Beat	:	Obtenez un symbole « Jet » au test run de Shibuya Terminal

MOINS DE DÉGÂTS SUR LES CHUTES

Si vous faites une chute, appuyez sur start juste avant de tomber et appuyez de suite sur X.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Ceci n'est pas un guide qui vous indiquera comment tout faire, mais simplement ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu, ce qui se débloque au fur et à mesure du jeu. Je vous détaille tout de même pas mal de moments assez difficiles du jeu.

Chapitre 1

Allez tout droit vers le pont rouge et passez dessus (à votre gauche). Parlez à GUM, et remplissez les challenges proposés.
Tous les challenges sont expliqués et ne devraient pas vous poser de problèmes.

Dogenzaka Hill est débloqué

Allez à Dogenzaka hill.
Remplissez tous les challenges graffitis (4 ss, 3 s, 4 m, 1 l, et 1 xl)
Il vous suffit d'appuyer avec la gâchette droite sur les icônes de tag. Si vous ne trouvez pas tous les tags, aidez-vous de la carte 3D (Start), les tags que vous n'avez pas bombés sont représentés par des points jaunes.
Aucun de ces tags ne doit vous poser problème.
Trouvez BEAT, suivez-le et parlez-lui pendant quelque temps. Appuyez sur la gâchette droite pour lui parler et ensuite sautez de building en building pour le suivre. Ce n'est pas grave si vous tombez, il suffit de recommencer.
Battez BEAT à la course autour du quartier. Prenez un max de bombes de peinture pour disposer de plein de boost-dashes. Coupez les virages et grindez. Vous devrez gagner facilement.
Battez la police de ROKKAKU (10)
Les ennemis dans ce jeu sont simples à abattre, il suffit de leur foncer dedans pour les faire tomber et les mettre KO, une fois à terre il vous suffit de les tagger… néanmoins certains ennemis nécessiteront d'être mis à terre à l'aide d'un boost-dash, où certains autres devront se faire tagger le dos… mais tout ceci vous sera appris par ROBOY votre pote dans le GARAGE. Si un policier s'accroche à vous, il vous suffit de grinder ou de faire un boost-dash.

Shibuya terminal est débloqué

Allez à SHIBUYA TERMINAL
Remplissez les challenges graffitis (10 ss, 15 s, 8 m, 2 l, 0 xl)
Tous les graffitis sont signalés sur la carte par des petits points et ils sont tous au niveau du sol.
Trouvez les POISON JAM, suivez-les et parlez leur pendant quelques temp. Vous n'avez pas besoin de prendre exactement la même route qu'eux pour leur parler mais n'oubliez pas de les suivre et d'appuyer sur la gâchette droite.
Trouvez COMBO, remplissez ses challenges. Vous devez suivre exactement les mêmes rails que lui, alors regardez bien ce qu'il fait et prouvez-vous que vous êtes un vrai gamer... si vous ratez, parlez-lui une deuxième fois.
Battez la police de ROKKAKU en utilisant la même technique que dans DOGENZAKA HILL.
Maintenant vous passez au chapitre 2

Chapitre 2

Chuo street, Rokkaku-dai heights et 99th street sont débloqués

Allez à CHUO STREET accessible en traversant SHIBUYA TERMINAL
Battez la police de ROKKAKU x2
Battez les tanks. Bombez chaque côté des tanks. Ensuite sautez et bombez les occupants des tanks (qui sautent de leur tank quand vous bombez les côtés). Alternativement vous pouvez grinder les canons des tanks pour bomber les occupants. Il y a 5 tanks.
Ensuite vous allez devoir battre HAYASHI. Trouvez les escaliers (près de l'explosion marquée sur la carte). Montez les marches et battez HAYASHI en le mettant KO par terre et en le bombant ou en le jetant hors du ledge.

Remplir les challenges graffiti (6 ss, 3 s, 7 m, 6 l, 3xl)
Trouvez et parlez aux POISON JAM ensuite battez-les à la course autour du quartier. (aidez-vous de la carte pour trouver la route, ou suivez les puis faites un boost-dash à la fin de la course pour gagner).

Aller à ROKKAKU-DAI HEIGHTS, accessible par le GARAGE, au nord est du garage, il y a un petit escalier en métal qui mène dans un tuyau.
Objectifs dans ROKKAKU-DAI HEIGHTS :
Trouvez les POISON JAM, suivez-les et parlez leur quelque temps. (note : vous devez d'abord les battre dans CHUO STREET avant qu'ils apparaissent ici).
Battez la police de ROKKAKU x3
Remplir tous les challenges graffitis (10ss, 9 s, 3 m, 6 l, 3 xl)
Premièrement notez que vous devez d'abord avoir parlé aux POISON JAM sinon ils ne cassent pas le pont.
Quand vous arrivez au 2ème graffiti, arrêtez d'utiliser la technique familière (grind poteau-wallride sur panneau-tomber sur le fil) pour avancer. A l'endroit où vous avez battu HAYASHI, utilisez la technique moins familière (grind poteau-sauter-wallride sur panneau-sauter-grind poteau-sauter) pour avancer. (bon courage !)

Allez à 99th STREET, accessible par les escaliers au sud ouest du garage.
Battez la police de ROKKAKU x2
Grindez vers le haut jusqu'aux bras du truc et bombez-le !
Il y a des policiers dans chacune des sections de ce quartier.
Complétez les challenges de graffitis (11ss, 12 s, 7 m, 3 l, 1 xl)
Il y a trois sections dans ce quartier. La section principale, la section éclairée et la section sombre.
Dans la section principale, grindez le fil noir menant au handrail pour arriver sur le fil rose qui contient 3 tags. Dans la section éclairée, il y a 4 polices.
Grindez les deux niveaux de panneaux vous amènera à tous les tags mais un dernier nécessitera la technique familière.
Dans la section sombre, n'importe lequel des 3 panneaux vous amènera sur les toits. Une fois là, utilisez la technique familière.
Trouvez les RAPID99, parlez leur (note : vous devez absolument avoir complété tous les graffitis challenges de C street, RKK D H, et 99th S avant qu'ils apparaissent).
Battez-les dans une course aux drapeaux. Il y a 5 drapeaux répartis dans tout le niveau, vous devez en attraper au moins 3 pour être sûr de gagner, avec 2 cela peut suffire si chacun de vos adversaires (ils sont 3) en collecte seulement un. Au début suivez-les pour repérer les drapeaux. Vous pouvez aussi faire l'impasse sur le 2nd drapeau et attendre sagement à l'emplacement du 3ème !!
Après les avoir battus, sortez de ce quartier en sautant et grindant sur la queue du dragon (celle qui est bien verticale).
Vous passez au chapitre 3.

Chapitre 3

Les Egouts de Tokyo sont débloqués

Allez aux égouts de TOKYO, accessibles en passant par ROKKAKU-DAI HEIGHTS
Il suffit d'aller au nord ouest du GARAGE et de descendre par un petit escalier en métal, vous arriverez au début de ROKKAKU-DAI HEIGHTS, montez l'escalier, grindez les poteaux, foncez dans le camion (caravane pour passer de l'autre côté plus rapidement). Il doit y avoir une usine sur la gauche et la grille doit maintenant être cassée, entrez-y, continuez, grindez le poteau et ensuite allez tout droit vers le pipe avec un escalier, descendez (c'est les égouts) et allez au fond à droite, vous pénétrez dans les EGOUTS DE TOKYO.

Vous allez devoir remplir ces objectifs dans les EGOUTS DE TOKYO :
Remplissez les challenges de GARAM.
Taggez toutes les portes "switches". Rappelez-vous que ce niveau est très linéaire et qu'il n'y a qu'une voie pour monter. Utilisez les half-pipes pour sauter quatre grilles, ensuite utilisez aussi les half-pipes pour monter sur la plate-forme, tag "switch" 1.
Utilisez les hal-fpipes pour passer par-dessus 4 grilles, grindez le handrail et à l'aide du half-pipe montez sur la prochaine plate-forme. Tag "switch" 2, allez évidemment au tag stop 2, tag "switch" 3.
La route principale est en face, mais vous allez plutôt à gauche et descendez les marches vers une chambre pleine

d'eau. Essayez absolument d'arriver jusqu'au bout en sautant tranquillement en commençant par la droite. Tag "switch" 4., revenez en arrière (ou tombez dans la flotte s'il vous reste assez de vie) et allez vers la chambre spirale de droite. Tag "switch" 5.
Retournez vers le tag stop 2 et allez en face dans le half-pipe (ignorez la chambre de droite) tag "switch" 6.
Trouvez votre chemin à travers le half-pipe bleu/marron qui mène jusqu'au tag "switch" 7.
Continuez à travers ce tunnel bleu/marron pour trouver le graffiti stop 3.
Descendez, tournez et passez sous les escaliers. Grindez le prochain handrail bleu que vous voyez. Tag "switch" 8.
Revenez aux pieds des escaliers et grindez l'autre pipe bleu. Tag "switch" 9.
Sortez à travers le trou (vous verrez que vous n'êtes pas près du graffiti stop 3 et c'est pour ça qu'on le fait dans cet ordre...)
Eventuellement, vous pouvez atteindre le graffiti "switch" 10 par le tube en spirale.

La Partie Basse Des Egouts est débloquée

Allez à la partie basse des egouts.
Trouvez les POISONS JAM et battez-les au "graffiti tag".
C'est le premier "tag battle" du jeu. C'est assez facile. Le niveau comporte trois chambres, dans lesquelles vous devez poursuivre les POISONS JAM et leur bomber le dos, il y en a un qui tombe des tuyaux par chambre. Tombez dans la 1er chambre et taggez le dos du POISON JAM en récoltant des bombes et en maintenant appuyée la gâchette droite. Faites la même chose avec les deux autres. Rappelez-vous que vous allez plus vite qu'eux et qu'ils empruntent toujours la même route. Si vous y arrivez vous passez au chapitre 4.

Chapitre 4

Hikage street, Kibogoaka Hill et Le Quartier Des Gratte-ciel et Pharaon Park sont débloqués.

Allez à HIKAGE STREET, accessible en passant par shibuya terminal.
Voilà ce que vous devez y faire :
Battez la police de ROKKAKU x3. Il y a deux bandes de policiers (vous pouvez utiliser la méthode traditionnelle pour les battre) et HAYASHI. Pour battre ce dernier vous devez grinder la patte de la machine relativement lentement et gardez R enfoncée pour bomber la machine. Faites attention car dès que vous avez bombé une jambe de la machine, les jambes de la machine changent de positions. Vous allez devoir faire des sauts un peu dans tous les sens pour arriver à bomber toutes les parties de la machine.
Vous devrez de même compléter tous les challenges graffitis (7 ss, 7 s, 9 m, 4 l, 2 xl).

Allez ensuite à KIBOGOAKA HILL, accessible par les EGOUTS DE TOKYO.
Battez la police de ROKKAKU
Grindez près des hélicos ou sautez près d'eux. La deuxième vadrouille d'hélicos est environ à l'autre moitié du niveau, vous devrez utiliser la même technique pour les battre. Faites attention aux tirs.
Complétez les challenges graffitis (3 ss, 8 s, 2 m, 4 l, 4 xl).
Il semble qu'il n'y aient que deux lignes électriques sur lesquelles grinder pour faire les tags, mais en fait la 3eme est accessible par le poteau qui se trouve devant (ou derrière, c'est selon) le poteau de gauche (le 2eme, le 1er étant celui de droite).
Vous verrez que si vous tombez, il y a des sortes de caves en bas. Elles ne servent à rien et il n'y a aucun tag là-bas. Si vous tombez dans la 1er partie du niveau allez tout en bas devant la grande baraque, faites demi-tour et empruntez le chemin sombre qui remonte. Au tout début de ce chemin il y a un poteau, grindez-le et vous reviendrez tout en haut (au début).
Vous ne devrez quasiment pas vous arrêter de grindez de ligne électrique en ligne électrique pour faire le tour du niveau, il est assez difficile à comprendre au début. Il n'y a qu'une entrée et qu'une sortie, c'est celle par où vous êtes arrivé.
Si vous êtes coincé, regardez bien, il y a une échelle sur le côté du mur gauche (dans la partie avec les grosses lignes haute tension)
Lorsque vous pensez avoir fait un tour, vous pouvez passer sur le pont de métal et vous arrivez devant un gouffre, si vous sautez vous revenez totalement à votre point de départ.

Allez ensuite au quartier des GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK, voilà ce que vous devrez y faire :
Battez la police de ROKKAKU à deux reprises.
Vous devez de même avoir rempli tous les challenges graffitis de HIKAGE STREET, KIBOGOAKA HILL, et du QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK avant que les immortals n'apparaissent.
Trouvez-les et battez-les dans un "graffiti tag". Ce n'est pas un vrai "graffiti tag" challenge car ils se barrent après que vous leur ayez bien bombé le dos.

Highway Zéro est débloqué

Allez à highway zero en remontant sur la route (par la pyramide)
N'oubliez pas d'effectuer quelques sauvegardes de temps en temps.
Continuez sur la route (vers la gauche) jusqu'à HIGHWAY ZERO.
Dans ce quartier vous devez trouver une deuxième fois les immortals et les battre dans un second "graffiti tag".
Vous passez au chapitre 5.

Chapitre 5

Allez au FUTUR SITE DU ROKKAKU EXPO STADIUM, en passant par 99th STREET. Il y a une entrée, un espèce de couloir qui mène à ce quartier.
Au FUTUR SITE DU ROKKAKU EXPO STADIUM, vous devrez pratiquer le RollerBall avec JAZZ, vous allez effectuer un tour du circuit pour vous entraîner. Vous devrez chopé une balle et la récupérer pour ne plus la lâcher et arriver le premier à la fin du circuit. Surtout évitez les passes !
Battez les DOOM RIDERS au rollerball, puis les IMMORTALS et enfin les LOVE SHOCKERS.
Une fois cela terminé, vous aller devoir vous battre contre une "BUG MACHINE" pilotée par le chef de la police de ROKKAKU.
Il faut lui grinder les pattes. La seule façon pour elle de vous faire mal est de lâcher des bombes sur le sol qui provoquent des cercles concentriques qui vous électrocuteront, alors sautez par-dessus. Pensez à bomber le corps de la machine par-dessous en sautant entre quelques bombes.
Il y a pas mal de bombes de peinture et de bombes de vie dans le coin donc ça devrait le faire.
Vous passez au chapitre 6.

Chapitre 6

Le Futur Site Du Rokkaku Expo Stadium est débloqué

Vous allez devoir détruire 190 NOISE TANKS, vous pouvez les trouver dans ces quartiers :
DOGENZAKA HILL (102 NT dans ce quartier)
SHIBUYA TERMINAL (71 NT dans ce quartier)
CHUO STREET (84 NT)
ROKKAKU-DAI HEIGHTS (69 NT)
99th STREET (85 NT)

Ensuite allez au QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK pour parler aux POISONS JAM.

Sky Dinosaurian Square est débloqué

Allez à SKY DINOSAURIAN SQUARE en passant par le QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK.
Battez-y les NOISE TANKS dans un "graffiti tag". Celui-là est assez marrant, empruntez toujours le tuyau rouge. Faites attention à ne pas vous faire tagger le dos.
Si vous vous en sortez vous passez au chapitre 7.

Chapitre 7

Allez parler à CLUTCH dans votre garage, il vous demandera de collecter 40 graffitis souls. Ce sera plus facile si vous avez pris le temps d'en collecter une trentaine avant d'aller le voir. Amusez-vous bien d'aller en récupérer d'autres. Les

graffitis souls apparaissent peu a peu dans les quartiers en fonction du nombre que vous avez ramassé.
CLUTCH va se barrer avec vos graffitis et vous devrez les récupérer. Notez que les positions de CLUTCH sont prévisibles, il part à KIBOGOAKA HILL près du premier graffiti stop (Start, c'est selon) et reste là environ 90 secondes. Il bouge alors vers le QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK et reste 2 minutes sous la porte (voir carte 3D avec le stick droit). Finalement il va à CHUO STREET près du dinosaure sans tête et y reste environ 3 minutes. Ce modèle se répète, quoi que vous fassiez, il suit ce modèle.
Si vous regardez à l'endroit où il est supposé apparaître, vous allez voir qu'il arrive sur la carte 3D. Attendez simplement dans l'un des trois endroits où il est censé apparaître avant qu'il décide d'apparaître devant vous !
Trouvez CLUTCH dans une des zones données par le PROFESSEUR K et parlez-lui.
Les zones alternent suivant ces zones :
KIBOGOAKA HILL, QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK, CHUO STREET.

Allez à 99th STREET, battez-y les IMMORTALS dans un nouveau "graffiti tag" (vous pouvez sinon le faire dans le chapitre 8)

La zone résidentielle fortifiée est débloquée

Allez à LA ZONE RESIDENTIELLE FORTIFIEE, accessible en passant par un des gros tuyaux se trouvant dans le début des EGOUTS DE TOKYO.

Voilà ce que vous devrez y faire :
Vous allez voir une séquence animée puis un compte à rebours va commencer.
Vous devez d'abord tagger les machins bleus, il y en a 4 sur le sol et 4 autres situés plus haut (ou 5 je ne sais plus). Essayez de repérer des espèces de marques/panneaux/enseignes/tags rouges en forme d'hexagone car ils vous indiqueront plus ou moins la route durant tout ce niveau.
Pour accéder aux 4 autres machins bleus, vous devez repérer des escaliers, certains avec des bombes de peinture dessus. Sautez et grindez dessus pour monter, puis vous vous retrouvez face à une échelle, sautez dessus, grindez, puis sautez de cette échelle afin de faire un "back flip" et de tomber sur la rambarde, grindez puis ressautez à nouveau sur l'échelle (c'est pas grave si vous patinez en arrière) de même ressautez en faisant un "back flip pour atterrir sur la rambarde du 3eme "étage", vous y trouverez un machin bleu à tagger.
Répétez l'opération pour les trois autres machins bleus en haut des autres échelles.

Vous devez après cela tagger le machin rouge qui se trouve en haut sur une plate-forme (aidez- vous de la carte 3D pour voir le niveau du machin)
Battez les GOLDEN RHINOS qui vous foncent dessus.
Vous devez bomber 11 commutateurs, suivez ces instructions pour ne pas perdre trop de temps :
Le premier étage est maintenant ouvert. Montez l'escalier en spirale #1, prenez l'escalier vers le bas à droite, saut vers l'escalier en spirale #2. Battez les mauvais types #3 #4 #5, vous êtes maintenant au niveau 2, il y a un graffiti stop (Start). Il y a quatre sorties, un escalier droit sur votre gauche (court), un escalier en spirale (moyen) (seulement utilisé pour aller au niveau 4 et plus haut), (un plus long) escalier droit et une échelle. Prenez l'escalier droit de gauche. #6. Descendez l'escalier et tombez au secteur vert, il y a un commutateur dans ce secteur #7. Revenez en arrière au niveau 2 (graffiti stop). Ce coup-i empruntez l'escalier droit en face #8. Continuez évidemment sur la même route. Avant de grinder sur l'escalier droit montant au-dessus pensez au #9. Montez pour le #10 qui mène vers le #11 (sautez après avoir grindé l'escalier en spirale).

Trouvez et parlez à YOYO.
Prenez l'escalier en spirale du niveau 2, près du graffiti stop. Prenez de là-bas un autre escalier. Maintenant vous avez accès à une autre partie du niveau qui ne vous était pas accessible avant que vous taggiez le machin rouge. D'ici là, cela va probablement vous prendre 30 minutes pour arriver jusqu'à YOYO si c'est la première fois que vous essayez. Ne vous embêtez pas avec la carte. Il n'y a qu'une seule façon d'y aller. Passez derrière la barrière en grillage barbelé. Vous devez monter puis passer le puzzle de plate-forme marron qui s'écroule jusqu'à l'avant-dernier niveau. Passez le gap et continuez vers la droite. Il y a encore d'autres séries de puzzles. Continuez jusqu'au 3ème graffiti stop et éventuellement allez voir YOYO.

Battez les GOLDEN RHINOS en utilisant les rambardes en collectant des bombes, c'est facile.

Chapitre 8

Allez à CHUO STREET et battez-y le goLden rhinos - MECHA ARM MAN - qui se trouve vers la place en haut de la rue piétonne. Grindez la statue s'il n'apparaît pas.
Pour le battre vous devez le mettre KO puis le tagger, attention car il projette ses bras vers vous et vous fait tomber quasiment à tous les coups. Vous pouvez grinder ses bras jusqu'à lui pour le mettre KO, en faisant carrément un boost-dash pour plus de sûreté !

Allez à HIGHWAY ZERO et battez le GOLDEN RHINOS - FIRELADY - (notez que vous pouvez d'abord battre - FIRELADY- puis - MECHA ARM MAN - mais dans cet ordre c'est plus rapide pour se rendre dans ces différents quartiers)
- FIRELADY - n'est pas difficile à battre, il suffit d'éviter ses tirs en tournant autour d'elle et de lui rentrer dedans pour la mettre KO puis la tagger, vous n'avez même pas besoin de boost-dash, de plus il n'y a pas beaucoup de bombes de peinture aux alentours.

Trouvez ZERO BEAT dans le QUARTIER DES GRATTE-CIEL ET PHARAON PARK et parlez-lui (notez qu'il faut d'abord exploser les deux GOLDEN RHINOS d'abord).

La Ligne de Tokyo est débloquée

Allez à LA LIGNE DE TOKYO pour y battre les GOLDEN RHINOS.
Vous allez suivre un train et devoir le bomber à quatre endroits. Il y a deux voies dont deux wagons. Il est important de savoir que le train s'arrête à une distance raisonnable lorsque vous vous arrêtez. Cela vous permettra de revenir en arrière pour ramasser un max de bombes puis lancer un assaut à l'aide d'un petit boost-dash. Attention car le train électrocute certaines portions des rails alors pensez à sauter de rail en rail.

Tous les quartiers sont bloqués, sauf Shibuya Terminal

Il faut savoir que la LIGNE DE TOKYO ne sera plus jamais accessible après avoir battu le train des GOLDEN RHINOS.

Allez à SHIBUYA TERMINAL pour y battre ZERO BEATS dans un "graffiti tag", notez qu'ils prennent tout le temps le même chemin.

Vous vous retrouvez ensuite dans un niveau très coloré et spécial dans lequel vous devrez battre - A.KU.MU - ne prenez pas en compte les ennemis en bas du niveau car vous ne pouvez pas les tuer. Evitez-les ou rentrez leur dedans.
Etape 1 : soyez sûr d'avoir un max de bombes, et de vie. Sinon faites le plein de ces jolies bombes ! Foncez dans les ombres ennemies pour avoir plus de bombes !

Etape 2 : Montez en haut de la plate-forme. Il y a trois voies qui y mènent, mais tentez simplement d'y arriver simplement à partir d'une seule. Pour commencer à monter, foncez sur l'un des poteaux électriques et utilisez la technique moins familière. Entraînez-vous à fond pour connaître par coeur les endroits où vous devez sauter des poteaux sur les panneaux, des panneaux sur les fils, des fils sur des grinds en spirale, etc.
Ne perdez pas espoir car c'est le BIG BOSS FINAL tout de même !

Etape 3 : Mettez-le KO en utilisant un boost-dash, vous allez devoir le faire deux fois ! Ne gâchez pas vos bombes à essayer de le tagger de suite !

Etape 4 : Quand il restera debout, vous pourrez le bomber. Alors collectez de nouveau un max de bombes en redescendant en bas (c'est pas grave si vous vous faites un peu mal), puis remontez encore une fois (et oui c'est dur !) et finissez de le bomber.

Mes FELICITATIONS vous avez terminé le Jeu ! Pensez à sauvegarder après la longue cinématique !

Chapitre 9

Voici une liste d'objectifs secondaires non nécessaires pour terminer le jeu. Ces objectifs sont réalisables dans le Chapitre 9, le chapitre après la fin du jeu. Les chapitres donnés dans ce paragraphe indiquent le moment à partir duquel ces objectifs sont débloqués.

Trouvez toutes les cassettes audio et remplissez tous les challenges de tricks dans chaque quartier.
Trouvez plus de 100 graffitis souls en complément des 40 dont vous aviez besoin pour CLUTCH. Vous partez avec 20, 40 sont disponibles dès le début dans chaque quartier. 65 deviennent accessibles après avoir complété les Street challenges des cassettes audio, et 5 autres seront disponibles en débloquant ZERO BEAT, POISON JAM et les IMMORTALS.
Rencontrez et parlez à RHYTH quelque temps dans ROKKAKU-DAI HEIGHTS pour la débloquer (chapitre 2)
Trouvez et parlez à BOOGIE dans KIBOGOAKA HILL pour débloquer son personnage (chapitre 4)
Battez JAZZ dans une course autour du FUTUR SITE DU ROKKAKU EXPO STADIUM pour débloquer son personnage (chapitre 6)
Battez SODA dans une course autour de HIGHWAY ZERO pour débloquer son personnage (chapitre 6)
Battez les LOVE SHOCKERS dans une course de drapeaux dans Hikage street (chapitre 6)
Battez les DOOM RIDERS dans une course autour de DOGENZAKA HILL (chapitre 6)
Battez CUBE dans une course dans LA PARITE BASSE DES EGOUTS (chapitre 7)
Taggez toutes les nouvelles icônes, certains sont des tags de la police, d'autres sont des tags de ZERO BEAT.
Taggez les nouvelles icônes dans LA ZONE RESIDENTIELLE FORTIFIEE
Jouez aux TEST RUNS, vous ne pourrez jouer qu'aux niveaux débloqués en remplissant tous les street challenges.
Obtenez des RANGS JET pour déloquer de nouveaux personnages

Juiced

© THQ / Juice Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des Cheats et tapez l'un des codes suivants (attention, certains de ces codes ne fonctionnent qu'avec la version américaine du jeu) :

`PINT`	Débloquer tous les éléments du mode Arcade
`CASH`	Argent en plus
`RESP`	Tout le monde vous respecte
`CARS`	Toutes les voitures
`CREW`	Tous vos équipiers
`CHAR`	Activer le mode character
`WIN.`	Gagner toutes les courses
`ALL.`	Activer tous les codes

Jurassic Park : Operation Genesis

© Universal Interactive / Blue Tongue Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SITE B

Pour débloquer le site B dans le menu principal, terminez toutes les missions du jeu.

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations pendant le jeu.

Gagner de l'argent

L + Haut, L + Bas

Les caisses sont vides

L, R, L, R, Bas, Bas. Pour la version NTSC, appuyez sur L + R, Bas.

Pleins de fossiles

Bas, L, R, Bas. Pour la version NTSC, appuyez sur L + R + Bas.

Tous les lieux de fouilles

Gauche, Bas, Droite, Haut, L + R, L + R

Les dinos ne tombent plus malades

Haut, Haut, R, L, Haut, Haut. Pour la version NTSC, maintenez L + R et appuyez plusieurs fois sur Haut

Tous les carnivores sont stressés

L, L, L, Gauche, Gauche, Gauche

Faire exploser une voiture de safari

R, L, Haut, Bas, Haut, Bas. Pour la version NTSC, maintenez L + R et appuyez sur Haut, Bas, Haut, Bas

ADN à 55%

Bas, R + Haut

ADN de fouilles à 100%

R, Haut, R, Droite, L, Bas

Toutes les recherches

Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, L, Bas, Haut

Tuer tous les visiteurs

Gauche, Droite, Gauche, Droite, R. Pour la version NTSC, maintenez R et appuyez sur Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Toutes les missions, tous les défis et site B

R, Droite, Droite, Droite, Droite, R

Prendre des photos depuis la voiture safari

R + L, Gauche, Bas, Droite, Droite

Dinosaures morts vivants

R, R, R, L, Droite

Vague de chaleur

R + Bas, R + Bas

Temps orageux

R, R, L, R, Bas, Haut, Bas

Pas de tornades

Gauche, Droite, L, R

Créer une tornade

Gauche, Haut, Droite, Bas, L + R

Tuer tous les dinosaures

L, R, Bas, R, L

Ne pas être responsable des morts

L, R, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas

Kabuki Warriors

© Crave Entertainment / Light Weight

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Lorsque vous sélectionnez un joueur maintenez L.

Kakuto Chojin : Back Alley Brutal

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENTS CHOJIN

Terminez le jeu avec chacun des personnaes pour débloquer leurs mouvements spéciaux.

NIVEAUX DE DAEVA ET DE BOSS

Terminez le jeu avec les douze personnages et débloquez le mode Chojin.

Kelly Slater's Pro Surfer

© Activision / Treyarch 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entez l'un des codes suivants dans le menu des cheats

Master Code	7145558092
Tous les surfers	9495556799
Choix du niveau	3285554497
Toutes les planches	6195554141
Toutes les tenues	7025552918
Tous les tricks	6265556043
Stats au maximum	2125551776
Sauts plus hauts	2175550217
Balance parfaite	2135555721
Vue à la première personne	8775553825
Jouer avec Tony Hawk	3235559787
Jouer avec Freak	3105556217
Jouer avec Travis Pastrana	8005556292
Jouer avec Rainbow	8185555555
Jouer avec Tiki God	8885554506
Graphismes "trippy"	8185551447

Kill.Switch

© LSP / Namco 2004

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Pour pouvoir choisir votre niveau vous devez finir le jeu en mode normal ou difficile.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Mettez la pause pendant le jeu puis faites L, R, bleu, bleu.

King Kong

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, maintenez L + R et faites Bas, X, Haut, Y, Bas, Bas, Haut, Haut. Relâchez les gâchettes pour voir apparaître le menu des Cheat Codes.

`8wonder`	God Mode
`KKst0ry`	Choix du niveau
`GrosBras`	Tuer en un coup
`KK 999 mun`	999 munitions
`KKmuseum`	Tous les bonus
`lance 1nf`	Lances infinies
`KKcapone`	Mitrailleuse
`KKtigun`	Revolver
`KKsh0tgun`	Fusil à pompe
`KKsn1per`	Fusil sniper

PS : ces codes n'ont pas d'effet lorsque vous jouez King Kong.
PPS : 0 = le chiffre zéro, et pas la lettre O

BONUS À DÉBLOQUER

Weta Artworks : Environnements Part 1
Finissez le jeu à 5%.

Weta Artworks : Environnements Part 2
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Weta Artworks : Environnements Part 3
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Creatures
Finissez le jeu à 50%.

Weta Artworks : Kong Part 1
Finissez le jeu à 75%.

Weta Artworks : Kong Part 2
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 3
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 4

Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

Look vieux film
Finissez le jeu à 15%.

Contraste élevé
Finissez le jeu à 100%.

Horizontal flip
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Interview de Peter Jackson
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

Interview de Philippa Boyens
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Fin alternative
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en

haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis empruntez le pont nouvellement créé.

Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé

à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce d'habitation en contrebas des escaliers.

Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez

l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans

une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte. Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la

gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides. Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose

principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents avec des charges relativement fréquentes, afin de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez

tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors, puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et

cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis

traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait

diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez

des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

Kingdom Under Fire : Heroes

© Phantagram Interactive / Blueside Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cirith
Terminez la campagne de Walter ou Leinhart.

Morene
Terminez la campagne de Rupert ou Cirith.

Rupert
Terminez la campagne d'Ellen.

Urukubarr
Terminez la campagne de Morene.

BONUS DE FIN

Terminez l'une des campagnes et sauvegardez votre partie après les crédits. Vous pouvez maintenant refaire n'importe quel niveau déjà terminé avec les statistiques que vous aviez à la fin.

Kingdom under Fire : The Crusaders

© SG Diffusion / Phantagram Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

County Carnival
Terminez le jeu avec Kendal.
Risky Raiders
Terminez le jeu avec Regnier.

PLUS DE DÉGÂTS AVEC REGNIER

Pendant le jeu, appuyez sur X, Y et maintenez le bouton B pour voir Regnier se changer en flammes et faire trois fois plus de dégâts que d'habitude. Vous pouvez alors cracher des flammes en appuyant sur Y.

Knockout Kings 2002

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES CHEATS

Finissez le jeu avec un personnage que vous avez créé dans l'éditeur pour débloquer un cheat. Répétez cette opération 5 fois pour débloquer les 5 cheats.

Kung Fu Chaos

© Microsoft / Just Add Monsters 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TUER LES ENNEMIS

Ninja noir : il suffit de leur faire une attaque violente (A + X).
Ninja noir et jaune : attaque violente, mais soyez prudents car ils sont rapides.
Ninja rouge : pour ceux-là, utilisez le bouton B au bon moment (quand l'adversaire ne va pas attaquer).
Ninja avec un chapeau : ils ne savent faire que des attaques violentes ; ils sont donc vulnérables constamment, mais attention à ne pas leur laisser le temps de charger leur attaque.
Ninja aux yeux bandes : appuyez sur X et mettez votre bouclier. Enchaînez ensuite avec Y et une attaque violente entre deux de ses coups.
Ninja blanc : attendez que le ninja baisse sa garde et frappez-le avec Y suivi de A + X.

NOUVEAUX COSTUMES

Pour débloquer le nouveau costume d'un personnage, vuos devez le vaincre dans le niveau dont il est le boss.

BONUS

Obtenez au moins 4 étoiles dans un iveau pour débloquer un bonus.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, Gauche, A, Bas, Y, Droite, A, Bas, A et Droite.

NOUVEAUX PERSONAGES

Entrez les codes suivants au menu principal.

Candi Roll

Gauche, A, Bas, Y, Start, Bas, A et Y.

Capitaine Won Ton

Stick analogique gauche, Gauche, A, Droite, Bas, Y, B, Haut et Bas.

Shao Ting

Stick analogique gauche, Blanc, A, Gauche, Droite, Haut, Start, B, A, Gauche, Bas et Y.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, B, A, Blanc, Bas, Y, B, A, Gauche (2), A et Bas.

DÉBLOQUER LES BIOS DES PERSONNAGES

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, B, Gauche, A, Droite, B, Bas, Droite, A, Blanc et Gauche.

VOIR TOUTES LES SÉQUENCS DE FIN

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, B, A, Y, Start, A, Blanc, A et Y.

MODE CHAMPIONNAT

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, Start, Gauche, A, Y, Bas, A et Y.

SUPER CODE

A l'écran principal faites Stick analogique gauche, Gauche, Haut, X, Haut, Droite, Y, Gauche, A, Droie et Bas.

L'Age de Glace 2

2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Cailloux infinis

Mettez le jeu en pause et faites Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut et Bas.

L'Entraîneur 5 : Saison 04/05

© Eidos Interactive / Gusto Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUEURS RECOMMANDÉS

Voici la liste des joueurs conseillés pour progresser rapidement.

Kris Taylor (attendre 2004 avant de l'acheter)
Frank Baumann
Tayfun
Daniel Andersson
Willy Sagnol
Martin Djeton
Vinicio Espinal
Inacio Pia
Ricardinho
Daniel Osorno
Zoltan Sebescen
Stephane Dalmat
Bernardo Romeo
Guly
Daniel Van Buyten
Markus Kreuz
Edwin Congo

L'Entraîneur : Saison 02/03

© Eidos Interactive / Sports Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM

VICTOIRES FACILES

Avant de lancer le match, sélectionnez l'option "Add Manager", et choisissez de vous occuper de l'équipe adversaire. Changez leur tactique ainsi que leur position à votre avantage.

L'Entraîneur : Saison 2001/2002

© Eidos Interactive / Sports Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LE CHAMPIONNAT EN TRICHANT

Allez à l'option pour ajouter un entraineur. Prenez le club contre lequel vous allez jouer et mettez une tactique sans gardien.

AVOIR N'IMPORTE QUEL JOUEUR

Sélectionnez un club riche. Achetez un des joueurs au moins 6,000 £ de plus que son coût. S'ils n'acceptent pas, continuez d'augmenter le prix. Offrez-lui ensuite un contrat maximum.

L'Etrange Noel de Monsieur Jack : La Revanche d'Oogie

© Capcom / Buena Vista Interactive 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SPÉCIALES

Costume de comédien

Obtenez un rang "A" sur tous les niveaux.

Costume de fantôme

Obtenez un rang "S" sur tous les niveaux et terminez tous les stages secrets.

Costume Pyjama

Terminez le jeu avec un score moyen (rang C).

Père Noël

Eliminez le docteur.

Roi des citrouille

Eliminez le boss araignée.

Swing Jack

Terminez le jeu avec un score moyen (rang B).

L.A. Rush

© Nobilis / Midway 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant une partie faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les voitures du garage changées
Haut, Bas, Gauche, Droite, B, X, A, Y, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Ajouter 5000 dollars
Haut, Bas, Gauche, Droite, B, Gauche, A, Haut.

Enlever la police
Haut, Bas, Gauche, Droite, A, X, Droite, Y, Gauche.

Toujours premier
Haut, Bas, Gauche, Droite, A, Gauche, B, Haut.

Traffic à pleine vitesse
Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Droite, B, Gauche.

Nitro infinie
Haut, Bas, Gauche, Droite, X, Haut, Bas, B, Haut.

La Grande Evasion

© SCi / Pivotal Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran principal faites Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X, X, X et Y.

MUNITIONS ET ÉNERGIE INFINIE

Mettez le jeu en pause en ayant un pistolet et un kit de soin dans votre inventaire. Faites Y, X, L, R, L, R, X, Y, L, Y, Y, R. Un message sonore confirmera la bonne saisie du code.

TOUTES LES SÉQUENCES

A l'écran principal faites L, L, Y, X, X, R, R, Y, Y, X, L et R.

Land of the Dead : Road to Fiddler's Green

© Brainbox Games 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes (assez rapidemment) pendant la partie :

Toutes les armes
Haut, Bas, Gauche, Droite, A, B

Invincibilité
Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite

Invisiblilité
X, B, A, B

Poing Kungfu
Droite, Bas, Gauche, A

Minigun
Haut, Haut, Bas, Bas, A, B, A, B

Pas de chute
Haut, A, Haut, B, Y, Haut, X

Tuer tous les ennemis
A, B, Y, X, A, B, Y, X

Débloquer tous les niveaux
X, Haut, Droite, Haut, Droite

Largo Winch : Aller Simple pour les Balkans

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

La soirée

L'histoire débute lorsque vous présentez une opération humanitaire à la presse organisée par la belle Jenny Lucas. Passez la porte de gauche afin de vous rendre à la soirée. Avancez pour trouver John Sullivan dans le premier compartiment. Engagez une conversation avec lui puis poursuivez votre chemin par la gauche. Vous apercevrez alors un homme à la tenue vestimentaire plutôt mal adaptée à ce genre de soirée mondaine (short et tongs). C'est Simon, votre meilleur ami. Profitez de sa prèsence pour prendre de ses nouvelles. Repartez en direction du reste de couloir inexploré et faites une pause près du bar où vous prendrez la **flûte à champagne** avant de vous remettre en route. Récupérez ensuite la **bouteille de champagne** ainsi que l'**enveloppe** posée sur le fauteuil dans le salon boudé par les quelques invités puis, gagnez la porte donnant au balcon. Une fois en terrasse, ramassez le **transplantoir** délaissé sur la jardinière puis discutez avec Jenny. John fera alors très vite son apparition pour vous informer de l'arrivée de Sharon Green, personne qu'il vous faut rencontrer dans l'urgence. Ressortez donc puis traversez en sens inverse le long couloir pour trouver Sharon. Engagez la parole avec elle pour en apprendre un peu plus sur la situation. C'est alors que Sullivan vous interrompt une seconde fois pour vous signaler une alerte à la bombe située dans la pièce où vous aviez débuté l'aventure. La porte d'accès étant bloquée, il vous faut trouver impérativement une autre issue. Retournez donc prendre l'air sur le balcon et profitez-en pour vous livrer à quelques acrobaties en smoking en passant par-dessus la rambarde à gauche. Glissez-vous jusqu'à la fenêtre puis ouvrez l'enveloppe dans votre inventaire pour y trouver un **badge**. Ce petit objet, par un hasard inespéré, vous servira à ouvrir la fenêtre de l'extérieur. Finissez par vous y engouffrer. Le son d'un Tic-Tac strident se fait entendre. Plus celui-ci grandit et plus vous vous rapprochez de l'objet. Dirigez-vous en fond de salle pour trouver juste sous le gros tableau jaune une cachette sous les dalles. Utilisez alors le transplantoir afin de dégager un panneau. Vous neutralisez alors un dangereux réveil bas de gamme et évitez de peu la catastrophe. Regagnez la soirée puis parlez à vos invités quelque peu bouleversés puis foncez en terrasse dans le but de vous entretenir avec Jenny. Partez ensuite voir Sharon qui se trouve être dans un état encore plus bas que celui de vos hôtes. Combinez le champagne avec la flûte et offrez-lui ce remontant afin qu'elle reprenne ses esprits.
Ah ! Les balades dans Central Park à 11H30 du soir... Quoi de plus logique pour un homme à la tête de plusieurs milliards de dollars ? Vous raccompagnez donc Sharon à son appartement et tombez manque de chance sur un voyou. L'occasion pour vous de disputer votre premier combat du jeu (voir aussi faire le malin devant la belle :). Les affrontements de ce genre ne constituent pas vraiment une révolution dans le soft et se prèsentent comme une version simplifiée des nombreuses phases de combat disputées dans les RPG. Attaquez le bandit à plusieurs reprises jusqu'à sa défaite. Une fois dans l'appartement de la dame prenez la grande porte pour pénétrer dans le hall du salon. Récupérez le **CD** sur le fauteuil situé juste à côté du piano à queue puis insérez-le dans son ordinateur portable près de la baie vitrée pour fouiller les données de la dame. S'en suivra une nuit relativement sympathique (si vous voulez mon avis le fait d'être milliardaire y est pour quelque chose).

Au mexique

Vous vous envolez à Mexico rendre visite au PDG de W Food Research. Parlez au garde puis rentrez dans l'enceinte du labo. Empruntez le **magazine financier** sur la table haute puis inspectez-le dans l'inventaire afin d'en retirer un **article financier** sur lequel vous apparaissez. Discutez avec la secrétaire des lieux puis montrez-lui l'article de presse. Entretenez-vous ensuite avec le patron jusqu'à l'apparition de Jenny. Vous partez alors visiter les locaux en sa compagnie. Sauvegardez juste après le court-circuit car des cobras se baladent dans la salle et la moindre fausse manoeuvre serait fatale. Contournez l'aquarium central par l'allée dépourvue de bestioles puis récupérez le **marteau brise-vitre** sur les étagères en fond de salle. Revenez ensuite sur vos pas puis brisez la vitre retenant l'**extincteur** afin de vous en saisir. Dégoupillez-le (inventaire) et gazez les cobras avec. Parlez avec la secrétaire puis avec le directeur

afin de lui passer un savon. Prenez ensuite l'ascenseur de droite. Vous débouchez dans un couloir pourvu de trois autres ascenseurs. Empruntez celui situé en haut à droite. Arrivé dans le laboratoire numéro 2 allez à l'arrière puis fouillez la commode pour dénicher le **dossier de sécurité**. Observez ce qu'il en est dans votre inventaire. Discutez avec la scientifique et récupérez le **mélangeur** à l'arrière de son bureau. Revenez sur vos pas puis, avant de prendre l'élévateur d'en face (le seul que vous n'avez pas encore utilisé jusqu'à prèsent) parlez avec l'agent de sécurité. Vous voilà de nouveau dans un labo. Parlez au type en blond dans un premier temps puis au brun se trouvant au fond de la salle. Equipez-vous ensuite du mélangeur et ramenez-le au scientifique blond. Retournez voir Salma, la scientifique du laboratoire numéro 2, celle-ci vous apprendra alors l'adresse de Jack Place, le chercheur disparu.

Chez Jack Place

Fouillez dans un premier temps les pots en terre cuite situés sous l'avis de recherche. Vous y trouverez une **clef**. Utilisez-la sur la porte. Une fois à l'intérieur observez le répondeur et passez derrière le fauteuil afin de récupérer le **livre scientifique**. Observez-le de plus près dans votre inventaire, vous y trouverez une **feuille de papier**. Passez dans la pièce suivante et fouinez dans la corbeille du bureau pour y trouver la **cassette audio**. Jetez ensuite un oeil sur son ordinateur puis ouvrez la porte du réfrigérateur pour récupérer le **tube à essai**. Combinez alors le tube avec la feuille de papier vierge pour découvrir le mot de passe du PC : AGYLAP. Lisez la cassette sur le répondeur puis tapez le mot de passe pour pouvoir accéder aux données de Place. Ressortez de l'appartement. Vous tombez malheureusement sur deux hommes qu'il vous faudra combattre. Commencez par vous acharner sur l'un des deux types histoire d'encaisser un minimum de dégâts. Pensez à esquiver au maximum les coups des deux forcenés (flèche arrière pile au moment où ils frappent) pour espérer obtenir la victoire.
De retour à New York, commencez par consulter votre ordinateur situé dans votre bureau (un tantinet logique) puis prenez l'ascenseur pour vous rendre à la salle du BigBoard. Parlez à Sharon puis à Sullivan. Choisissez de vendre votre société puis rendez-vous au central informatique. Vous y trouverez Joy puis prendrez contact avec Kerensky. Vous devrez alors vous livrer à une petite séance de hacking. Pour réussir la manipulation, suivez le chemin suivant : haut, haut, haut, haut, droite, haut puis haut. Vous devez ensuite effectuer un retour au système initial. Empruntez alors cette direction : gauche, puis bas jusqu'à la fin. Vous localisez ainsi le pirate informatique.

La Russie

Vous voilà déjà reparti pour de nouvelles péripéties. Arrivé dans l'immeuble sonnez le gardien afin de lui poser quelques questions. Faites vous passer pour un membre du KGB enquêtant pour la Russie. Celui-ci se montrera alors très coopératif. Montez les escaliers et demandez à Simon de crocheter la serrure de l'appartement 3-A. Mais tout cela serait bien trop facile. La serrure est piégée et il vous faut trouver une autre issue. Continuez donc à monter et sollicitez Simon pour crocheter cette fois-ci la porte de l'appartement 3-B. Fouillez l'armoire côté chambre pour y trouver un **drap propre** puis le lit, toujours côté chambre, pour récupérer un **drap sale**. Sortez sur le balcon enneigé et combinez les deux draps afin de confectionner une corde. Utilisez-la ensuite sur la rambarde afin d'accéder à l'appartement de Kostenko. Malheureusement le plan échoue une nouvelle fois et il vous faut trouver un moyen de couper le courant. Redescendez alors au rez-de-chaussée et dégagez le **fusible** du 3-A sur le disjoncteur derrière les escaliers. Remontez pour pouvoir fouiller le domicile du pirate. Ramassez la **pochette d'allumettes** sur la table et écoutez ses messages grâce au répondeur près de son PC. Regardez dans sa corbeille et vous y trouverez un **fax à moitié brûlé**. Regardez ensuite par terre, près de l'ordinateur et vous apercevrez une **petite clef dorée**. Grâce à elle, retournez dans le hall d'entré pour ouvrir la boîte aux lettres du pirate. Vous trouverez alors une **enveloppe** ; ouvrez-la. Pour finir, retournez auprès de Simon.

La société Omega

Trouvez la secrétaire et engagez la conversation. Celle-ci, très peu accueillante refusera de vous écouter. Montrez-lui le contenu de l'enveloppe puis gagnez l'étage du bas. Parlez avec l'homme à la table et acceptez de jouer au poker avec lui. Si tout comme moi vous découvrez les règles de ce jeu, n'hésitez pas à consulter l'aide très précise en appuyant sur la touche triangle. Si vous sortez victorieux de la partie vous obtiendrez un **jeton en cuivre** en plus de réponses à vos questions. Empruntez ensuite l'issue du fond qui vous mènera, un couloir plus loin, au bureau de Vladimir. N'y trouvant rien de concret, remontez et utilisez le jeton dans la machine. La secrétaire fera ainsi appelle au technicien de maintenance et vous aurez libre-service sur sa caisse à outil. Chapardez-lui son **tournevis** et servez-vous-en pour ouvrir le tiroir fermé à clef dans son bureau. Vous voilà enfin en possession du fameux PC portable. Utilisez-le et

préparez-vous à une nouvelle séance de hacking. Pour cette session, qui diffère entièrement de la première, la méthode consiste à prendre son temps. Relisez les règles pour y voir un peu plus clair puis exercez-vous une bonne dizaine de fois histoire de bien vous familiariser avec le système. Vous devez en faites prendre contrôle de tous les noeuds de l'écran afin de ralentir au maximum l'ordinateur ennemi. Profitez des 20 tours d'avance que vous laisse l'effet de surprise en début de partie pour « coloniser » cette espace en bleu. Lorsque l'ennemi est de sortie (après 20 tours si vous suivez :), celui-ci essaiera de vous coincer. S'il entre en contact avec vous c'est l'échec. Essayez donc de l'esquiver du mieux possible en attendant que ses 20 tours d'action se terminent. A ce moment là il retournera à son point de départ. Profitez-en alors pour prendre possession du maximum des noeuds restants. Une fois l'espace repeint en bleu, atteignez vos objectifs et soyez patient si vous sentez que l'ennemi se rapproche de trop près. En effet, prenez bien en compte le fait qu'il vous faudra atteindre le système du bas, celui du haut, puis le vôtre. En suivant la méthode décrite précédemment cela ne devrait pas poser de grandes difficultés. Bonne chance tout de même ! Une fois en possession du code d'accès vous voilà de nouveau apte à fourrer votre nez de milliardaire dans les affaires des autres (et d'abord c'est lui qui a commencé m'sieur ! :).

Le Gagarine Paradise

Il vous faut dans un premier temps discuter avec les personnes présentes dans le bar. Dirigez-vous donc vers la jolie blonde afin d'entamer une conversation. Choisissez ensuite pour deuxième interlocuteur le poivrot puis finissez avec le barman à qui vous commanderez par la même occasion un Ulla Ulla, la spécialité maison. Durant la préparation du cocktail profitez-en pour revenir à la charge avec la serveuse. Vous apprenez alors son nom (mais si, c'est un bon début :). Partez ensuite à l'arrière du bar ou vous trouverez un **tube de somnifères** dans le placard pharmaceutique ainsi qu'un magnifique **balai**. Ressortez prendre l'air, et faites descendre l'échelle auparavant hors d'atteinte à l'aide du balai. Vous assistez alors à une joyeuse scène de beuverie. Regagnez le confort du bar puis approchez du téléphone public. Composez alors le numéro 9002-47-28-32 (le numéro du bar même) et demandez à parler à Tanya, la charmante serveuse. Faites-vous passer pour son frère auprès du barman et toussez pour éviter de répondre à sa première question, incompréhensible car entièrement formulée en Russe. Répondez ensuite dans un vieux patois russe à sa deuxième et dernière interrogative pour que monsieur se décide enfin à déranger la serveuse. A ce moment là, hâtez-vous jusqu'au verre tout à fait à gauche du comptoir pour en déverser les cachetons à l'intérieur. Remontez par derrière le bâtiment grâce à l'échelle et infiltrez le second étage du bâtiment grâce à la fenêtre. Votre touche personnelle apportée au cocktail a bel et bien eu l'effet désiré : le colosse est hors jeu et tape une grosse sieste à même le sol. Dépouillez-le de son **pistolet automatique** puis son **briquet** avant de franchir la porte au fin fond du couloir. Vous retrouvez alors Simon avec quelques amis à lui s'occupant à lui administrer de grosses baffes. La situation devient vite brûlante et il vous faut agir rapidement pour mettre fin à la pesante atmosphère qui règne sur la scène du « je te braque, tu me braques ». Renversez la bouteille d'alcool sur les billets et menacer d'y mettre le feu avec votre briquet. L'argent ayant beaucoup plus de valeur que la vie d'un homme dans ce milieu vous arrivez vite à vos fins.
Une fois revenu dans les ruelles sombres du quartier demandez à votre ami de crocheter la serrure de la porte du fond (Simon est en fait un passe vivant :) .
A l'aérodrome, partez à gauche et vous trouverez, bien en vue, une **pelle**. Ramassez-la et servez-vous-en immédiatement pour faire chuter l'un des tonneaux, juchés sur le haut d'une grosse caisse en bois, sur le hacker. Progressez vers le coin à prèsent accessible puis poussez la voiture bleue sur la nouvelle cachette du vilain. Ramassez ensuite le **chiffon** dans les caisses près du hangar à proximité d'un vieux pneu puis le **briquet** près des deux caisses empilées derrière la voiture. Non loin, à vos pieds se trouve une **bouteille** qu'il vous faudra également convier à votre ramassis d'objets. Combinez à prèsent le chiffon avec la bouteille pour obtenir un cocktail Molotov (Eh oui ! il en sait des choses notre milliardaire), rapprochez-vous des deux caisses en bois empaquetées puis mettez le feu à l'explosif. Vous débusquez enfin le pirate connu sous le nom de Vladimir. Mais comme à l'habitué les événements tournent au vinaigre et il vous faut, vous et votre ami Simon, affronter 3 individus plutôt méchants et plutôt russes :). Pour ce troisième combat contre la mafia rien de plus simple : occupez-vous dans un premier temps des deux jeunots puis finissez la montagne de muscle en employant Simon en tant que bloqueur pour ainsi laisser Largo s'en sortir sans trop de problèmes. Ainsi l'ennemi sera dans l'impossibilité d'attaquer (tant mieux parce que des coups de massue dans la tronche ça va bien une ou deux fois mais guère plus :) et s'en prendra sans relâche plein la tête jusqu'au K.O.
Vous revoilà sain et sauf à New York mais l'énigme de la bague n'est toujours pas résolue. Comme tout homme d'affaire qui se respecte, commencez par consulter votre courrier électronique au calme dans votre bureau puis grimpez jusqu'à la salle du BigBoard afin de régler avec Sullivan les affaires habituelles. Durant l'entretien, choisissez de ne pas vous investir dans la société Mentek. Parlez-lui ensuite de vos petites aventures en Russie pour en savoir un peu plus au sujet du symbole sur la bague. Redescendez après ça dans votre bureau ou vous y trouvez la délicieuse Sharon pour

une légère scène de ménage mais pas de panique ! Vous êtes dans la peau de Largo Winch, tout se passera bien.
.. Pour finir, jetez un coup d'oeil au tableau près de vos bibliothèques. Le lien avec la bague apparaît alors à vos yeux.

Sarjevane

Juste après avoir accosté ouvrez la caisse à outil de couleur rouge pour y récupérer un **marteau** puis, ramassez la **flèche métallique** vers la bouée en canard. Partez ensuite par la droite et observez le gros tuyau d'arrosage. En y regardant de plus près, vous dégottez alors une **bague métallique**. Il vous faut alors passer aux choses pratiques : équipez-vous de la flèche et forcez l'ouverture de l'armoire électrique située juste à droite de la grande grille. Aplatissez ensuite la bague à l'aide du marteau puis placez-la à la place du fusible manquant. Le système réagit alors et la grille plus à droite s'ouvre tranquillement. Gagnez la cour puis montez le long des escaliers pour pénétrer par la double-porte en bois. Une fois à l'intérieur de l'établissement observez le mot ANASTASIE sur l'échiquier puis poursuivez vers le fond jusqu'à la porte bleue où, au lieu de rester planté devant à attendre vous prendrez la courageuse initiative de l'ouvrir. Vous venez de pénétrer dans le bureau des lieux de votre défunt père. Récupérez les 3 statuettes aux allures loufoques (commode, bibliothèque du fond, bibliothèque de devant) puis affichez l'interface de l'inventaire. Vous pourrez alors séparer chaque objet en deux parties bien distinctes et reconstituer trois personnages bien connus de la bible : Marie, Jésus et Joseph (prononcez la phrase d'une traite et vous obtiendrez un juron lui aussi bien connu :). Il ne vous reste plus qu'à placer les statuettes sur l'autel derrière le bureau suivant cet ordre : Joseph, Jésus et Marie (de gauche à droite). Votre succès a pour effet d'ouvrir un passage derrière l'une des étagères. Dans la salle secrète, observez le bénitier puis récoltez la **bouteille** sur le bar ainsi que le **manuel d'échec** sur la table du fond. Redescendez dans la cour et faites le plein d'eau dans la fontaine grâce à votre toute nouvelle trouvaille : la bouteille vide. Réinvestissez la salle secrète puis remplissez le bénitier d'eau. Vous obtenez alors une pièce d'échiquier. Gagnez la salle du père Maurice puis placez le manuel sur le jeu d'échec. Remettez sur le plateau la pièce récemment trouvée puis penchez-vous de plus près sur la chose. Il ne vous reste plus qu'à placer les pièces suivant la technique décrite sur le livre pour faire apparaître un nouveau passage. La salle dans laquelle vous débouchez est pourvue d'un piège, quoi qu'il arrive évitez donc de fouler la dalle représentant une image du Christ. Une grille reste à ouvrir, et pour ce faire il vous faudra reconstituer le nom du père fondateur par vos pas. Ce qui implique en fait une marche successive sur les dalles contenant les lettres de son prénom : M A U R I C E. Continuez alors d'avancer vers ce nouveau passage qui s'ouvre à vous et préparez-vous à une longue confrontation contre... le jeu du Taquin... Vous savez ce jeu qui consiste à déplacer des carreaux illustrant chacun une partie d'image dans le but d'en reconstituer une plus grande. Vous trouverez cette longue besogne sur un office baignant dans la lumière du soleil. Le jeu du Taquin peut devenir très rapidement irritant, et il est rageant de rester bloquer lorsqu'il ne vous reste que deux malheureuses pièces à interchanger. La méthode à suivre pour réussir à reconstituer l'image du Christ consiste dans un premier temps à user de patience. Recommencez autant de fois que nécessaire et réinitialisez la partie si rapidement, vous vous retrouvez bloqué. De plus, vous remarquerez que certaines des pièces ont subi les ravages du temps. En fin de reconstitution, ces marques blanches doivent figurer dans les coins bas-gauche et haut-droit. Jésus, lui, se tiendra entre deux colonnes. La stèle vous laisse alors découvrir le mot AXIO. Direction les Etats Unis pour en savoir plus !
De retour chez soi consultez comme à l'accoutumée vos e-mails. Vous tombez alors sur tout un tas de fichiers parasites contenant divers mots doux. Partez ensuite discuter avec Joy et Sullivan. Demandez au second de dévier votre choix initial sur la deuxième start-up n'ayant pas encore bénéficié d'une analyse méthodique puis parlez-lui des difficultés liées au courrier électronique du groupe W. Gagnez après cela votre bureau pour vous apercevoir que votre ordinateur portable est définitivement saturé. Passez alors au central informatique et prenez contact avec Kerensky grâce au PC connecté directement à l'hôpital (situé à gauche de Joy). Passez ensuite sur l'ordinateur à droite de Joy pour vous livrer à une phase de hacking.
Après votre dernière victoire lors de la précédente épreuve du genre tout vous paraîtra nettement plus aisé. Le principe reste le même : il vous faut prendre possession du plus grand nombre de noeuds afin de ralentir l'ennemi et ainsi vous permettre d'atteindre vos objectifs sans problèmes. C'est un peu le jeu du chat et de la souris qui recommence sauf que cette fois-ci c'est deux matous tentent de se partager le festin. Privilégiez les déplacements sur les noeuds principaux (forme arrondie) qui permettent un contrôle spontané des branches des alentours. Agissez pour la suite avec patience en prenant garde à ne pas vous faire coincer en sandwich. Retournez à votre bureau et renseignez-vous sur le mot AXIO grâce à votre PC portable. Vous découvrez alors plusieurs dossiers au même nom. Retournez au central puis parlez de l'agence d'espionnage avec Joy. Contactez ensuite Kerensky via le pc connecté à l'hôpital puis annoncez à la dame votre départ imminent pour la Sardaigne avant de passer par l'accueil.

La Sargaigne

Arrivé au village, discutez avec le vieillard puis le marchand. Passez ensuite à l'arrière, en prenant l'allée à droite du vendeur. Avancez jusqu'à la voiture en piteux état et ouvrez son coffre pour trouver la **courroie de distribution**. Poursuivez vers les collines. Là- bas, il vous faudra fixer la courroie sur le monte-charge. Mais la manipulation ne suffit pas, il manque encore le carburant apte à le faire fonctionner. Revenez au village et discutez avec la femme en pleure près de la fontaine. Celle-ci vous fera part de son malheur et vous déciderez alors de lui venir en aide. Regagnez les collines pour tenter de retrouver son fils. Celui-ci étendu à même le sol se trouve dans l'impossibilité de marcher à cause d'une blessure à la jambe. Partez près de l'épave et ramassez le **trousseau de clefs** entre les deux caillasses. Servez-vous-en pour ouvrir le coffre avant de l'épave et ainsi récupérer le **ruban adhésif**. Rendez-vous ensuite près du monte-charge et fouillez les buissons à proximité pour trouver les **branches**. Combinez ces dernières avec l'adhésif pour constituer une attelle solide et ainsi pouvoir ramener l'enfant au village. Là bas, la mère du gosse vous remettra son **pendentif en argent** en gage de sa gratitude. Parlez avec elle une nouvelle fois pour apprendre son nom puis allez échanger le pendentif contre le **bidon de gasoil** en précisant le nom de la personne qui vous en a fait don. Rejoignez Joy à l'arrière du village puis utilisez le carburant dans la machine. Il ne vous reste plus qu'à actionner le monte-charge pour accéder au monastère. Fouillez les poches du moine pour trouver la **carte magnétique** (un moine passerait-il des commandes sur le net ? :) puis récupérez le **chiffon** sur la rambarde ainsi que la **corde** dans les cagettes de droite. Regardez ensuite dans le panier en osier pour trouver les **tenues de moines**. Joy partira alors en éclaireur et il vous reviendra la tache de bâillonner convenablement le moine afin d'éviter que celui-ci ne donne l'alerte à son réveil. Utilisez alors la corde et le vieux chiffon. Pénétrez ensuite dans le monastère. Une fois à l'intérieur, évitez de parler avec les moines qui vous démasqueront automatiquement. Prenez à gauche et ouvrez la grande porte. Vous débouchez dans une église. Approchez de l'autel puis observez le tableau plus à gauche. Soulevez-le pour découvrir en dessous un interrupteur qu'il vous faudra actionner pour stopper les faisceaux. Passez après cela derrière l'autel et utilisez la carte magnétique dans la statue qui dissimule en fait un lecteur. Ceci aura pour effet d'ouvrir la porte se trouvant en début de salle. Rendez-vous-y sans plus attendre. Un ascenseur et quelques couloirs plus loin vous vous retrouvez en terrasse. Prenez la seule et unique porte présente pour vous retrouver en salle de bibliothèque. Récupérez le **livre rouge** et le **livre vert** sur les établis puis trouvez-leur à chacun un emplacement (encastrez-les dans les étagères où il manque un livre, si le son d'un « clic » retentit cela signifie qu'il se trouve bien dans son bon emplacement). Une des étagères effectue alors un demi-tour sur elle-même à la suite du mécanisme que vous déclenchez, approchez-vous-en et tentez d'actionner les deux livres suspect s'y trouvant (1 à gauche, l'autre à droite). Vous vous rendez compte qu'il faut être deux pour résoudre cette énigme et partez à la recherche de votre partenaire. Revenez sur vos pas jusqu'à vous retrouver dans la cour du monastère. Empruntez alors la seconde porte accessible donnant sur les dortoirs des moines. Dans l'un d'eux, vous finissez par trouver Joy parlez-lui de la bibliothèque et conduisez-la jusqu'à bon port. A deux, vous parvenez alors à dégager un passage secret. Une fois dans les couloirs, détachez le **crucifix** du mur dans le but de vous en servir pour forcer la porte derrière vous (amène :). Dans la salle que vous découvrez, récupérez la **bombonne de gaz** dans la caisse, le **masque à gaz** juste au-dessus ainsi que le **couteau suisse** sur la petite table en fond de salle. Retournez ensuite au dortoir et usez de la bombonne dans les conduits d'aération pour ainsi gazer toutes les personnes occupant l'étage inférieur. Revenez ensuite auprès de Joy puis enfilez votre masque avant de pénétrer par la porte métallique. Vous tombez sur un terminal informatique impressionnant par ses structures. Bousillez l'identificateur d'empreintes à grands coups de couteau suisse pour pouvoir accéder dans la salle suivante.

Consultez les ordinateurs en prèsence pour vous rendre compte que le groupe W était sujet à un espionnage plus que fréquent, puis utilisez le Pc en milieu de table (sous la table en fait) pour vous livrer à votre tour à une séance de hacking. Nouvelle difficulté pour cette nouvelle phase de piratage : l'ennemi possède lui aussi la faculté de transformer les noeuds à son avantage. Par là comprenez qu'il vous faudra repasser systématiquement derrière lui si vous désirez conserver la propriété des conduits. Vous serez confrontez comme lors de la dernière épreuve à deux IA mais la seconde ne pourra interchanger la propriété des couleurs. Notez aussi que seul le deuxième opposant tentera de vous intercepter, le premier favorisant la conquête des noeuds. Augmentez le poids des noeuds dés que possible et favorisez l'approche des centres communiquants. Soyez patient et colonisez au maximum les noeuds pour avoir accès au disque dur des pseudo-moines. Empruntez ensuite l'autre porte. Approchez-vous de l'étagère et observez la statuette africaine. Faites ensuite pivoter sa tête puis appuyez sur l'interrupteur découvert. Un placard dans le meuble du bureau laisse alors entrevoir une tour d'ordinateur. Vous l'avez compris, c'est reparti pour une session hacking (c'est qui commence à aimer ça notre Largo :). L'originalité même du circuit en prèsence est contenue dans le fait que tous les noeuds de départ ne sont constitués que d'une seule pièce. La meilleure méthode consiste à augmenter le poids des noeuds d'un rond à la fois. Ainsi vous aurez continuellement une longueur d'avance sur votre adversaire. Prenez votre temps, et exploitez au maximum la faculté que eux non pas : prendre à votre avantage la couleur des conduits. En suivant ces quelques conseils, la bataille sera certes longue mais facile. Comme d'habitude cette victoire vous donne libre accès aux données de l'ordinateur investi. Il vous faut à prèsent quitter les lieux au plus vite, revenez sur vos pas et combattez

les trois individus qui refond surface (pensez que vous pouvez avoir recours aux objets avec Largo). Affrontez les quatre autres types dans la cour du monastère puis redescendez avec le monte-charge, une fois l'avoir actionné, pour en finir avec la Sardaigne.
Sans même repasser par votre bureau, vous revoilà au Mexique où votre mission consiste à récupérer un DVD aux données plus que compromettantes. Coupez le grappin avec la pince pour obtenir une corde. Puis utilisez une nouvelle fois la pince sur la corde. Servez-vous du résultat en l'adaptant sur la clôture. Coupez ensuite la grille grâce à la pince puis infiltrez la base. A quatre pattes, il vous faut ramper en échappant à la vigilance des gardes. Pour ceci, déplacez-vous uniquement derrière les murets. Une fois suffisamment près, appuyez sur le beeper remis par Simon. La voie sera alors on ne peut plus libre. Montez les escaliers et fracturez la porte à l'aide du pied de biche. Une fois à l'intérieur de l'entrepôt prenez la **fiole d'acide** sur la table au centre de la pièce ainsi que le **tube de somnifères** sur l'établi plus à droite puis, observez les deux interrupteurs rouges afin d'en saisir le mode de fonctionnement. Passez ensuite par l'une des deux portes pour accéder à la salle du vivarium où vous récupérez la **bobine de fil** dans le coin bas droite de l'écran. Revenez jusque dans la première salle et approchez du générateur en hauteur de quelques marches. Fixez alors le fil contenu dans la bobine sur le détecteur de fumé ressemblant vaguement à un lustre rétro. Puis, placez le grappin à l'extrémité du fil. Finissez ce bricolage maison en remettant une couche de ficelle sur l'édifice puis laissez couler quelques gouttes d'acide sur la « chose ». Une fois le sas déverrouillé, passez dans la pièce suivant où il vous sera possible de descendre d'un étage via un ascenseur en marche (ce qui se fait plutôt rare dans le coin). Utilisez l'élévateur droit devant vous afin d'avoir accès au labo. Là-bas, vous devez tenter de déverrouiller la porte donnant au sas en jouant au jeu des Clenches. Le principe de jeu n'est pas trop compliqué à saisir, prenez en compte qu'il vous faut débloquer quatre verrous situés les uns en dessous des autres mais qu'il vous est impossible de bouger l'un d'entre eux lorsqu'un des verrous se trouvant au-dessus de lui se trouve soit dans la même position soit dans celle que vous tentez d'atteindre. Jouez alors sur cette règle et faites ressortir et rentrer les verrous jusqu'à les débloquer à tour de rôle dans l'ordre allant de bas en haut.
Derrière cette porte se trouve le DVD de vos préoccupations et du même coup votre billet de retour pour New York (après un court affrontement que vous réglerez sans problèmes à l'aide de votre ami Simon).
Une fois dans les locaux du groupe W commencez par visionner le DVD sur votre ordinateur puis descendez jusqu'au central informatique afin de consulter le mail sécurisé de Sharon. Dans le hall de son appartement, frappez à la porte avec insistance jusqu'à ce que Largo prenne l'initiative d'entrer. Vous vous rendez compte, mais trop tard, que vous êtes tombé en plein dans un traquenard. A votre réveil, enfilez le smoking trouvé dans l'armoire puis ramassez la paire de **ciseaux** sur la petite table du fond. Passez ensuite dans le coin salon puis récupérez l'**épingle à cheveux** sur la petite table ronde. Utilisez les ciseaux pour découper une plaque de carton dans le paravent que vous glisserez sous la porte. Introduisez ensuite l'épingle à cheveux dans la serrure et la clef sera à vous. Dans la pièce voisine, prenez la **règle en plastic** sur la table du salon ainsi que le tube de **colle forte** dans le coin bureau. Passez dans la cuisine pour prendre la **fourchette** sur le comptoir puis la **bouteille de bourbon** posée sur la table. Repassez côté salon puis déversez le contenu dans l'aquarium histoire d'aider les poissons à passer le temps. Vous récupérez alors le trousseau de clefs et il vous faut quitter l'appartement au plus vite. Sans perdre de temps, filez par la fenêtre du couloir.
De retour à Sarjevan vous piratez le système de mails de votre propre boîte. La méthode à suivre pour espérer réussir est la suivante : commencez par posséder le plus de noeuds possibles puis augmentez le poids au maximum des deux noeuds débouchant dés la sortie de l'IA. Il vous faut ensuite calculer le temps d'agissement qu'il lui reste pour agir et en profiter pour infiltrer le réseau adverse dans un bon timing. C'est-à-dire qu'au moment où elle disparaîtra (pour réapparaître 2 tours plus tard) vous vous trouverez en possession des données et sur le-qui-vive, au plus haut de la branche située la plus à droite. Telle est la seule est unique manière de sortir de ce cul-de-sac en possession des données. Après ce nouveau succès descendez parler à Selma puis consultez vos fiches persos sur l'ordinateur portable afin d'en savoir un peu plus sur Jenny. Trouvez ensuite Joy dans la cour et faites-lui part de vos insolites découvertes. Continuez votre chemin par la gauche et une fois avoir monté quelques marches vous retrouverez Simon qu'il vous faudra à son tour informer. Retournez ensuite dans le bureau de Lario et contactez Kerensky. Celui-ci vous conseille de pirater le FBI. Chose totalement absurde que vous accepterez.. La vitesse est de mise dans cette dernière session de hacking. Contrairement aux fois précédente on ne peut se permettre d'assurer la mise en colonisant le maximum d'espace. Au commencement passez par la gauche puis en haut, jusqu'à prendre possession du noeud à répercussion le plus proche du réseau ennemi. A vous ensuite de gérer par rapport aux temps d'attaque de vos adversaires. Deux ordinateurs sont à fouiller avant de retourner jusqu'à sa base principale et deux IA s'opposent à vous. Prenez ensuite contact avec Salma puis retournez à votre bon vieux PC. Tentez de sortir dehors pour faire avancer l'intrigue : les troupes de Jenny Lucas viennent de débarquer sur l'île ! Ressortez par l'arrière de la pièce (sortir par l'avant entraînerait votre mort immédiate) et ramassez le **collier** dans les escaliers. Retournez au sous-sol, non pas pour vous cacher mais pour trouver une solution. Avancez dans les couloirs souterrains jusqu'au générateur de courant. Baissez-vous pour

ramasser le **câble électrique** puis couper le courant. Placez ensuite le câble en toute sécurité sur l'armoire puis relever le levier pour rétablir le courant. La manipulation aura pour effet d'éliminer un des gardes. Revenez sur vos pas et passer par la grille venant de s'ouvrir. Déplacez la statue du moine pour assommer un second garde puis faites demi-tour pour vous rendre jusqu'à la salle des dalles lettrées. Avancez jusqu'à celle représentant une image puis déposez le collier juste devant. Remontez à l'étage et brisez le petit vase jaune se trouvant dans l'encastrement du mur. Le bruit aura pour effet d'alerter un troisième garde qui tombera alors dans le piège des dalles. Vous pouvez à présent sortir en terrasse, dirigez-vous près des cloches et utilisez la corde pour pendre l'homme se trouvant en dessous. Vous finissez par tomber sur Joy, mais les retrouvailles sont de courte durée car un groupe de quatre hommes vous attaquent. Servez-vous du pouvoir de Joy pour endormir les ennemis vous posant le plus de problèmes. Privilégiez l'utilisation de Largo pour les attaques car il demeure largement plus puissant que son garde du corps (cherchez l'erreur :).

Sur le cargo

Récupérez le **grappin** aux abords du bateau puis passez par l'arrière. Forcez l'armoire métallique avec le grappin puis récupérez la bobine de **fil électrique** à l'intérieur. Servez-vous des anneaux pour accrocher le fil et ainsi constituer un piège. Finissez par sonner la cloche afin d'attirer l'ennemi. Continuez votre chemin puis rebranchez le communicateur. Poursuivez par la droite puis passez discrètement derrière les gardes. Prenez le **sceau** et revenez sur vos pas afin de remplir ce nouvel objet d'eau. Retournez voir les deux gardes toujours aussi attentifs et déversez l'eau à leurs pieds. Revenez au communicateur et enclenchez l'interrupteur rouge à sa gauche pour électrocuter les deux gêneurs. Approchez leurs dépouilles et sautez par-dessus bord en vous accrochant à la corde. Faites tomber le garde grâce à votre grappin puis remontez sur le pont. Prenez tout droit et utilisez l'échelle pour monter. Récupérez la **clef plate** ainsi que la **corde** plus à droite, au bas de quelques marches, puis rentrez dans les compartiments. Descendez dans les couloirs jusqu'à trouver la **gaffe brisée** puis remontez tout en haut pour vous glisser dans les conduits d'aération. Prenez à droite et stoppez le ventilateur avec la gaffe pour récupérer la **clef de berne** sans encombres. Partez à l'autre bout du conduit utiliser cette clef sur la grille. Vous pourrez alors couper l'arrivée de vapeur. Ressortez de votre tanière pour redescendre vers les cales (vive les aller-retours). Poursuivez la visite discrète jusqu'à l'endroit où jadis se trouvait l'arrivée des vapeurs. Prenez le conduit autrefois inaccessible et saisissez-vous de la **burette d'huile** sur le mur gauche. Continuez votre ascension par le bas et utilisez l'huile sur la grille grippée. Une action qui signifie pour vous une nouvelle balade à quatre pattes dans les conduits bien crasseux. Arrivé à l'extrême du tube, laissez tomber votre clef sur le garde en faction juste au-dessous de vous puis servez-vous de la corde pour vous constituer un moyen d'atteindre la salle inférieure en l'attachant aux châssis de la grille. Allez ensuite parler à Salma dans sa prison pour entamer un rude combat. D'un côté quatre gardes surentraînés, de l'autre un milliardaire doté d'une logique à toute épreuve. La bataille s'annonce déjà captivante… La technique consiste ici à vous servir de l'extincteur pour aveugler les hommes de main de Jenny puis d'en profiter pour les attaquer à grands coups de pieds (attaque plus forte par rapport aux poings). Tant qu'ils seront neutralisés par la vapeur dégagée par l'extincteur vous éviterez tout dégât. Malheureusement « l'objet magique » ne durera pas éternellement et s'épuisera après un certain nombre d'utilisation. Néanmoins, à ce moment-là, vous aurez éliminé deux hommes voire trois pour les plus costaux d'entre vous. Usez alors de l'esquive et du couteau pour en finir. Une fois tiré d'affaire (pour l'instant), montez les quelques marches puis tapez le code 882 sur l'ordinateur accroché au mur dans le but d'ouvrir la porte. Vous vous retrouvez alors dans la salle d'armement. Ouvrez la mallette et prenez le **détonateur** puis ramassez près du bidon vert le **pain de C4** se trouvant à terre. Ressortez et descendez les escaliers par la gauche. Non loin se trouve un baril vert sur lequel vous trouverez un **minuteur**. Combinez les 3 objets afin de vous constituer une bombe puis placez- la dans la caisse de munitions de la salle d'armes. Remontez par l'échelle présente dans la même salle puis prenez la fuite devant l'escouade ennemie jusqu'à vous retrouver à air libre. Jenny Lucas, alias Helena Deckovar vous rattrape tout de même. Et le combat devient la seule issue possible. Face à cette femme puissante et déchaînée Largo ne détient pas la moindre chance. Il vous faudra donc de nouveau ruser. Commencez par lui jeter le baril d'essence puis profitez de son aveuglement pour lui lancer votre couteau de combat. Quittez ensuite le cargo qui menace d'exploser puis retournez à vos affaires un peu plus classiques de milliardaire en blue-jean !

Fin

Le Manoir Hanté

© Take 2 Interactive / High Voltage 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SANTÉ AU MAXIMUM

Lorsque vous êtes dans une situation difficile au niveau santé, sauvegardez le jeu, puis rechargez la partie pour retrouver la forme.

CHEAT MODE

Choix du niveau
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : B, B, X, Y, Y, X, B, A.

Invincible
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : X, B, B, B, X, B, Y, A.

Upgrade de l'arme
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : X, X, Y, Y, B, B, B, A.

Zeke invisible
Dans la scène d'intro, maintenez A + X + L + R. Relachez les boutons à l'écran titre.

Zeke squelettique
Dans la scène d'intro, maintenez A + B + X + Y. Relachez les boutons à l'écran titre.

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Cheat mode
Sur l'écran titre (là où l'on vous dit de presser Start) appuyez sur A puis, maintenez L + R et faites : Bas, Bas, Droite, Haut. Le message précisant qu'il faut appuyer sur Start va se colorer en vert pour confirmer la réussite de l'opération. Vous pouvez désormais faire n'importe lequel des codes suivants :

Invincibilité
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Haut, Bas, Droite, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Zapper le niveau
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver

Choix du niveau
Sur l'écran de sélection du niveau, maintenez L et faites Haut, Haut, Droite, Droite, Haut, Droite, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Le plein de santé
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Gauche, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

+ 10000 pièces
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Toutes les aptitudes
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Tous les niveaux bonus
Dans le menu des bonus, maintenez L et faites : Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Droite, Haut.

Le Monde de Nemo

© THQ / Traveller's Tales 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Sur le chemin de l'école

Commencez par nager en passant dans les anneaux de bulles. Plus loin, vous arriverez à l'école, mais il manquera un de vos camarades. Allez le chercher vers la droite, il y aura un coquillage qui vous barrera la route, passez par le bas. Il y aura le compagnon de l'école dans un trou. Ramenez-le ensuite à ses amis. Prenez la perle qu'il a laissé tomber et allez la mettre dans le coquillage. Plus loin il y aura des rochers, foncez dedans pour pouvoir passer. Vous allez faire la course avec vos camarades et si vous gagnez, vous recevrez une étoile. Cassez les petits coquillages et vous serez à l'école

Niveau 2 : Excursions

Nagez dans les anneaux et tuez tous les coquillages, vous allez ensuite rejoindre vos compagnons. Suivez ensuite la raie et sautez comme vos amis sur les éponges, puis ensuite continuez de suivre la raie. Passez par les trous pour rejoindre vos camarades, faites encore la course avec la raie en passant dans les anneaux pour ne pas la perdre.

Niveau 3 :Le grand large

Traversez toutes les colonies de poissons en les enfermant dans les bulles puis en leur fonçant dessus, ça vous apportera des points. Plus loin, vous vous retrouverez à côté d'une chaîne, vous devez tout traverser en faisant attention au courant. Une fois que vous serez arrivé au bateau, vous reviendrez vers ce dernier et vous devrez vous dépêcher car le pêcheur veut vous attraper. Dans tous les cas, vous vous ferez attraper.

Niveau 4 : A la recherche du masque

Vous devez vite récupérer le masque en allant le plus vite possible. Il y aura plusieurs pauses qui vous serviront de point de contrôle et vous devrez tout le temps nager le plus vite possible. Une fois cette descente finie, vous chercherez de l'aide en évitant les poissons qui arrivent par derrière.

Niveau 5 : Rattraper Dorry

Vous devez rattraper Dorry en vous aidant des anneaux qu'elle laisse derrière elle. Vous allez la rattraper et elle repartira trois fois au total.

Niveau 6 : Le champ de mines

Vous contrôlez Dorry et vous devez suivre le requin. Une fois que vous serez arrivé au champ de mines, vous devrez sauter sur les mines (jamais plus de trois fois sinon Boom) et trouver la fin du circuit. Vous devrez reprendre une course contre le requin entre les champs de mines. Vous allez avoir un point de contrôle après les mines et vous reprendrez votre course dans un tunnel. Poursuivez-le en passant dans tous les cercles en faisant attention aux fumées noires.

Niveau 7 : Le sous-marin

Vous commencez avec Marin et vous êtes poursuivi par le requin. Nagez très vite et quand un point d'exclamation apparaîtra, esquivez-le (exemple : vous êtes en haut, vous allez immédiatement en bas) après cette course vous vous

retrouvez avec Dorry, traversez cette pièce en récoltant tout ce que vous pouvez et vous devrez aller appuyer sur le bouton vert à côté d'un compteur pour ouvrir la porte. Après la porte, votre poursuite contre Bruce reprend (si vous perdez vous reviendrez là) vous devez encore une fois éviter toutes ses attaques et plus loin vous retomberez dans une salle, vous devez faire tomber la boule verte avec une flèche. L'interrupteur de la porte se trouve juste après le passage que la boule a ouverte. Quand on descend c'est à gauche. La porte est ouverte et une fois dehors, vous reprenez une poursuite. Apres cette cavalcade, vous allez être confronté à un casse-tête. Il faudra vous armer de patience et une fois fini, appuyez sur le bouton en haut à gauche.

Niveau 8 : Cache-cache

Le premier se trouve en bas du bateau à droite, il faut appuyez sur X pour le trouver. Pour le deuxième, allez vers la droite, vous trouverez une clef, prenez-la et allez vers le coffre à droite. Le troisième se trouve dans une maison avec plein de tubes de plusieurs couleurs. Il faut passer par la gauche en bas. Le 4ème vous devez faire tomber les noix de coco qu'il y a sur les palmiers. La 5ème se trouve sur un mur, il faut refaire un casse-tête.

Niveau 9 : En quête du masque

Vous commencez avec Dorry, allez tout droit et quand vous aurez retrouver Marin, nagez le plus vite possible tout droit. Il sera à côté d'un gros tuyau là vous devrez faire équipe pour le passer. Commencez avec Dorry. Faites tomber la grosse boule avec Marin, allez ouvrir la trappe en passant par le tuyau du bas à droite. Vous devrez un peu plus nager après Marin et vous serez encore face à des tuyaux. Prenez Dorry et en haut, faites tourner la roue. Avec Marin, passez dans le petit trou. Refaites pareil ce coup ci, et le prochain vous devrez encore faire un casse-tête. L'étape suivante vous devez enlever un écrou, faire tourner les deux roues avec Dorry et avec Marin, ouvrir la porte au fond. Amenez Dorry au masque tout au fond.

Niveau 10 : A la recherche de la beaudroie

Vous devez éviter les attaques du monstre pendant que Dorry lit les écritures du masque.

Niveau 11 : Le mont wannahockalouguie

Commencez par suivre la crevette et une fois au bout, vous devrez boucher tous les trous d'air. Il y a des pierres qui tiennent à peine, vous pouvez les pousser et les faire tomber sur le trou où se trouvent les bulles. Recouvrez aussi la pancarte et retournez les dessins dessus. Sur les visages juste avant les bulles, faites X sur celui de droite, gauche, milieu, gauche, droite. Pour le prochain mur de bulles, vous devez foncer sur le petit endroit où se trouve la flèche. Ca fait descendre un petit plongeur qui bouchera le trou. Pour le troisième vous devez encore faire un casse-tête. Vous allez ensuite devoir faire l'épreuve ultime. Vous devez passer dans tous les anneaux de feu.

Niveau 12 : La course aux méduses

Vous commencez la course contre Dorry et vous devez sauter sur le plus de méduses possible pour gagner la course. Après la course, vous devez sauter sur les méduses et sortir de ce champ. Une fois dehors, vous reprenez la course avec Dorry. Comme la première course, vous devez arriver en premier.

Niveau 13 : Entraînements avec Gill

Commencez par suivre Gill avec les anneaux qu'il laisse derrière lui. Ensuite vous devrez aider la crevette à ranger les escargots. Tapez leur dessus pour que tous soient rangés. Une fois fait, vous reprenez la course avec Gill et il vous amènera devant un ballon. Vous devez faire passer le ballon dans tous les cercles bleus. Une fois fini, vous devez encore une fois suivre Gill.

Niveau 14 : Le courant Est Australien

Vous commencez avec Marin, et vous devez poursuivre Dorry. Après cela, vous devrez avec Dorry retourner toutes les tortues pour trouver les cinq petites tortues. Vous allez devoir partir dans un autre courant en faisant la course et vous

devrez finir premier (aidez-vous des anneaux pour aller plus vite).

Niveau 15 : Le plan

Dirigez-vous vers la gauche, au fond de l'aquarium il y a un crâne avec une pierre rouge à l'intérieur, prenez la pierre et allez la mettre dans l'engrenage du moteur en la plaçant dans le bec gris au dessus des palmes qui tournent. Allez à gauche, rentrez dans la « petite maison », puis prenez la pierre rouge et placez-la dans le petit tuyau vert qui l'aspirera. Faites-le ensuite passer par le violet un peu plus haut et allez le récupérer. Allez le placer lui aussi dans le bec gris au-dessus de l'engrenage. Allez maintenant à droite de l'aquarium. Une fois devant la carcasse du bateau, passez par l'étage du bas pour récupérer une bille rouge qui se trouve sur le pont du bateau. Allez ensuite l'amener dans la turbine. Allez chercher une perle qui se trouve dans le dernier des coquillages à droite. La dernière bille se trouve dans le scaphandre, vous devez pousser la porte en fonçant dessus avec X. Prenez la perle et allez l'amener à la turbine. Quand toutes les palmes seront bloquées, vous aurez réussi.

Niveau 16 : A la recherche de la baleine

Vous commencez avec Marin et vous devez éviter de vous faire manger par la baleine. A la fin du circuit, vous êtes obligatoirement avalé. Une fois dedans, vous contrôlez Dorry et vous devez aller au fond de sa gorge. Vous devez éviter les gaz et une fois au bout, vous devez traverser le fond de sa gorge en faisant attention à tous les dangers. Une fois au bout, il vous reste une petite course à faire et vous sortirez de la baleine.

Niveau 17 : Egouts

Traversez les égouts et quand vous arriverez au courant fort, vous devez monter et prendre le passage en nageant à contresens. La deuxième porte se trouve en bas, après ça, nagez et entrez dans les engrenages. Pour les activer, foncez sur le bouton. Traversez tous les égouts, vous allez arriver dans des gros tuyaux, vous allez ensuite être transporté dans les côtés des égouts, à un endroit, l'eau monte et descend, vous devez sauter par dessus la grille quand l'eau est au plus haut niveau. Parcourez ensuite les rangées de pics et plus loin vous arriverez à la sortie des égouts.

Niveau 18 : Sauvé du filet

Trouvez Dorry et faites action sur elle. Elle dira à un poisson de nager vers le bas. Répétez cette action jusqu'a ce que tous les poissons nagent ensemble vers le bas. Faites attention aux boulons qui tombent dans l'eau. Le jeu se termine mais vous pouvez toutefois vous amuser à ramasser les étoiles et tous les secrets.

CHEAT MODE

Entre l'un des codes suivants à l'écran start

Choix du niveau

Faites Y, Y, Y, X, X, B, X, Y, B, X, Y, X, Y, X, Y, B, Y, Y.

Invincibilité

Faites Y, X, X, B, B, B, Y, Y, X, X, X, B, B, B, B, X, Y, B, B, B, X, B, Y, B, B, X, B, B, Y, B, X, B, B, B, Y

Credits:

Faites Y, X, B, Y, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, X, B, Y, X, B, Y, X, B, B, Y, X, B

Niveau secret

Faites Y, X, B, B, X, Y, Y, X, B, B, X, Y, Y, B, X, Y, X, B, B, X, Y

Le Parrain

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et entrez l'un des codes suivants :

5000 dollars
X, Y, X, X, Y, appuyez sur le stick analogique gauche.

Munitions illimitées
Y, Gauche, Y, Droite, X, appuyez sur le stick analogique droit.

Energie au max
Gauche, X, Droite, Y, Droite, appuyez sur le stick analogique gauche.

Toutes les vidéos
Y, X, Y, X, X, appuyez sur le stick analogique gauche.

ARGENT ET RESPECT ILLIMITÉ

Après avoir terminé la première mission, sauvegardez votre partie et quittez le jeu avant de répondre au téléphone. Rechargez votre partie pour constater que vous avez gagné $500 et 500 points de respect supplémentaire. Vous pouvez sauvegarder à nouveau et recommencer l'opération pour accumuler davantage d'argent et de points de respects.

Le Roi Arthur

© Konami / Krome Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPÉCIALISATION

Lorsque vous devez distribuer des points pour développer les compétences de vos personnages, privilégiez l'archerie afin de pouvoir tirer deux flèches en même temps.

Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

© Vivendi Universal Games / Black Label 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour activer le cheat mode voulu, un message confirmera le code,

Pouvoir de l'Anneau illimité (Frodon)

Appuyez rapidement sur Y, B, A, B, Y, X en cours de jeu.

Munitions illimitées (Frodon et Aragorn)

Appuyez rapidemment sur X, B, Y, A, X, B en cours de jeu.

Santé illmitée

Appuyez rapidemment sur Y, A, X, B, A, Y en cours de jeu.

Esprit illimité (Gandalf)

Appuyez rapidemment sur X, Y, A, X, B, X en cours de jeu.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour battre le boss final, placez-vous entre le cavalier noir et la tête du Nazgûl. Frappez avec votre épée jusqu'à ce qu'il s'envole et qu'il vous envoie des boules d'énergie. Esquivez-les et attendez qu'il passe eu dessus de la tour pour monter et lui décocher une flèche.

TRICHE

Esprit illimité (Gandalf)

Terminez le jeu et trouvez au moins 12 secrets.

Munitions illimitées (Frodon et Aragorn)

Terminez le jeu.

Santé illmitée

Terminez le jeu et battez plus de 400 ennemis.

Pouvoir de l'Anneau illimité (Frodon)

Terminez le jeu en utilisant l'anneau moins de 3 fois.

ARME SECRÈTE POUR ARAGORN

Approchez-vous de l'arbre situé devant le deuxième campement où sont postés des trolls et des loups, et avancez pour trouver Gollum. Celui-ci vous donnera un poisson qui fera office de nouvelle arme pour Aragorn.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez les touches L + R enfoncées et effectuez les manipulations suivantes. Les codes marqués d'une étoile nécessite de terminer le jeu une première avant de pouvoir être utilisés.

Mode parfait*

B, Bas, Y, A

Toutes les attaques*

Haut, Bas, Y, X

Invinsibilité*

X, B, X, Haut

Santé max*

X, X, B, B

Armes de jet illimitées

X, X, Bas, B

Personnage puissant*

Y, Haut, Y, Bas

Cible*

Bas, B, Haut, X

Combo 4 coups pour Aragorn*

Haut, X, Y, Bas

Niveau 8 pour Aragorn

Haut, X, Y, Haut

Combo 4 coups pour Faramir*

A, X, Haut, A

Niveau 8 pour Faramir

B, Bas, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Frodon*

Bas, X, Bas, B

Niveau 8 pour Frodon

B, B, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gandalf*

Bas, Y, Haut, B

Niveau 8 pour Gandalf

B, X, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gimli*

Y, X, Haut, A

Niveau 8 pour Gimli

A, B, Bas, X

Combo 4 coups pour Legolas*

A, B, Y, X

Niveau 8 pour Legolas

X, Haut, Haut, Bas

Combo 4 coups pour Merry*

Y, A, X, X

Niveau 8 pour Merry

Bas, Y, A, X

Combo 4 coups pour Pippin*

A, A, Bas, B

Niveau 8 pour Pippin

X, Haut, Haut, B

Combo 4 coups pour Sam*

Haut, Bas, Y, Y

Niveau 8 pour Sam

B, B, Y, Y

Jouer avec Faramir

A, A, Y, Y

Jouer avec Frodon*

B, X, X, A

Jouer avec Merry*

A, Bas, Bas, A

Jouer avec Pippin*

Y, B, X, Bas

Gagner 1000 point d'expérience avec Aragorn

Haut, X, Y, A

Gagner 1000 point d'expérience avec Frodon

Bas, Y, Haut, Bas.

Gagner 1000 point d'expérience avec Gandalf

B, Y, Haut, Bas

Gagner 1000 point d'expérience avec Gimli

B, B, Y, A.

Gagner 1000 point d'expérience avec Legolas

A, Y, Haut, A

Gagner 1000 point d'expérience avec Sam

Y, A, Bas, A

TUER GOLLUM

Pour tuer Gollum dans la dernière mission du jeu, faites en sorte qu'il se trouve proche du bord et poussez-le pour le faire tomber dans le vide. Pour cela, frappez-le pour lui faire perdre l'équilibre et appuyez sur R. Vous devez recommencer jusqu'à ce qu'il tombe définitivement.

Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR VENIR

Pour aborder les combats tranquillement, développez au maximum les compétences de l'elfe. En plus des sorts de soin, celle-ci peut acquérir un sort permettant de ressusciter n'importe quel personnage dès qu'il meure. Lors d'un combat, vous n'avez plus qu'à utiliser ce sort sur chacun de vos personnages pour devenir quasiment immortel.

VAINCRE LE BALROG

Le Balrog est le premier adversaire vraiment sérieux auquel vous serez confronté. Pour le battre, équipez-vous de pierres elfiques dotées de la protection contre le feu et stockez un maximum de médecine elfique. Utilisez-les régulièrement avec Gandalf pour ressusciter vos personnages avec un maximum d'efficacité, et utilisez vos meilleures attaques pour le vaincre.

L'ÉPÉE D'ISILDUR

Voici un bon moyen de commencer l'aventure avec une excellente arme. Avancez une partie jusqu'à ce que vous puissiez faire le chapitre d'Osgiliath en mode maléfique pour obtenir l'épée d'Isildur. Sauvegardez alors sur une partie qui n'en est qu'au tout début pour que Berethor puisse bénéficier de cette arme qui peut infliger de terribles dégâts.

LES COMPÉTENCES

Vous ne pouvez développer les compétences d'un personnage qu'en utilisant les compétences qu'il a déjà acquises. A chaque fois qu'un personnage utilise une compétence avec succès, il gagne un point de compétences dans une catégorie en particulier. C'est pourquoi il faut garder un oeil sur le menu "Savoirs" pour choisir les meilleurs compétences à développer et à utiliser. Inutile donc de se faire de l'expérience en utilisant simplement les attaques de base.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici une petite solution du Seigneur Des Anneaux : Le Tiers Age. Cependant, le jeu étant fort linéaire (et peu stratégique), nous nous attarderons principalement sur quelques tactiques de combat contre les boss les plus retors, les quêtes annexes, sans pour autant oublier de décrire succinctement le cheminement. Ceci étant dit, nous pouvons sortir notre épée du fourreau et commencer notre périple.

Note : Ce cheminement vous présentera la marche à suivre pour compléter à 100% chaque chapitre du jeu et vous donnera quelques conseils pour battre les monstres les plus puissants. En outre, n'oubliez pas de consulter l'astuce Mode Maléfique pour savoir ce que vous pourrez obtenir comme objets ou armes supplémentaires, ceci pouvant vous faciliter parfois la tâche dans le mode principal.

Chapitre 1 : Eregion

Commencez à avancer pour trouver un coffre qui renferme un Bouclier d'éclaireur Gondorien 3A pour Berethor. Notez que certains coffres seront gardés par des ennemis. Une fois que vous vous serez équipé dudit bouclier, continuez votre route pour arriver à un premier embranchement. Prenez alors à droite pour trouver un autre coffre. Continuez votre route en prenant par la gauche puis en continuant par le Nord. Les deux coffres suivants qui seront sur votre chemin contiendront des Lembas et une feuille de Longoulet. Poursuivez pour trouver une sauvegarde et accessoirement terminer votre première quête qui vous rapporte 330 Exp. A gauche de la sauvegarde, n'oubliez pas d'ouvrir un autre coffre. Passez ensuite par la porte de droite, ramassez ce qui traîne dans les coffres puis sortez par la porte de gauche pour continuer votre route. Avant cela, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche (sous les arches), ainsi que les deux coffres dans la pièce du château qui se trouvent un peu plus loin. Sortez à présent et poursuivez votre périple par le sud. Une fois la seconde quête terminée (820 points d'EXP), continuez à avancer en prenant tout à gauche pour trouver deux coffres qui renferment quelques objets de soins. Rebroussez chemin et allez cette fois à droite pour trouver deux coffres qui contiennent des Lembas et une Médecine Elfique. Tout à droite, au fond d'un autre cul de sac, se trouvent deux autres coffres gardés par le troisième groupe d'hommes sauvages. Une fois battus, vous aurez achevé une autre quête qui vous fera gagner 2640 points d'EXP. N'oubliez pas d'ouvrir les deux coffres qui traînent puis revenez au tout premier embranchement. Prenez alors le chemin qui monte. Ramassez ce que renferment les coffres sur votre route puis sauvegardez. Continuez à avancer pour arriver à un embranchement où vous rencontrerez Elegost, ce qui vous permettra de terminer une quête (990 EXP). Ouvrez les coffres suivants puis continuez pour tomber nez-à-nez avec un Ouargue dans une grotte. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à gauche. Continuez tout au bout du chemin pour trouver un coffre gardé par un Ouargue. Rebroussez chemin et prenez la route de droite pour trouver un groupe de Ouargues. Continuez tout droit, prenez à gauche puis éliminez le Ouargue qui se trouve dans une grotte, un peu plus loin, ce dernier vous rapportant 1160 points d'EXP. Ouvrez tous les coffres qui traînent et continuez jusqu'à revenir à l'embranchement où vous avez rencontré Elegost. Allez tout droit puis prenez à gauche, là où vous avez battu le groupe de Ouargues. Continuez puis prenez le chemin de droite pour assister à une petite cinématique. En arrivant à l'embranchement suivant, allez à droite pour terminer une autre quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Sauvegardez un peu plus loin et allez tout droit pour trouver un coffre dans un cul de sac qui contient un Anneau de protection de Lothlorien 3A pour Berethor et une Boue Puits à Troll. Revenez en arrière, prenez à droite puis encore à droite. Continuez, ouvrez le coffre qui se trouve à droite (à l'entrée d'une nouvelle zone) puis continuez à avancer pour trouver une sauvegarde et un coffre. Montez les escaliers de droite pour en trouver un autre puis descendez l'escalier de gauche. A l'étage inférieur, ouvrez le coffre qui s'y trouve, prenez à droite pour utiliser un escalier et ouvrez le coffre qui vous attendra quelques mètres plus loin. Prenez ensuite à droite pour trouver l'Autel de guérison, ce qui vous octroiera 990 EXP. Allez ramasser la Pierre d'Action brisée. Descendez maintenant par le chemin de gauche, ouvrez le coffre au niveau du campement et continuez votre chemin. A l'entrée de la nouvelle zone, prenez le petit chemin de droite pour dénicher deux coffres, derrière les deux grandes statues de trolls, afin de trouver entre autres un Casque en acier usé. Revenez en arrière, prenez à droite puis à gauche (à l'embranchement suivant) pour trouver deux coffres, dont un au sommet de l'édifice, où se trouve également une Pierre de Santé brisée. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche qui monte afin de passer dans une nouvelle zone. Avancez, ouvrez les quatre coffres pour obtenir notamment une Broche d'Arnor de Dunedain 3A et sauvegardez. Continuez tout droit après

la sauvegarde et combattez les orques devant le dernier autel pour gagner 1160 points d'EXP. Allez près de la statue, à gauche de la chute d'eau et ramassez la Pierre de Contre à l'Eau brisée. Ouvrez le coffre qui est à gauche puis poursuivez votre route pour vous retrouver dans une forêt. Continuez en ouvrant les coffres qui se trouvent sur votre passage. Vous arriverez à un moment à un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez une sauvegarde. Allez plutôt à droite pour dénicher trois coffres dont un renferme une Amulette d'appel de la Lothlorien 3A. Ceci fait, revenez légèrement sur vos pas et prenez à droite pour trouver un autre coffre renfermant un Manteau de rôdeur Dunedain en laine. A présent, retournez au niveau de la sauvegarde afin de l'utiliser et poursuivez votre route pour trouver la carte d'Elrond, cette dernière vous rapportant 1320 points d'EXP. Ouvrez le coffre sur votre gauche, ramassez le dernier artefact elfe (la Pierre d'Armure usée) pour gagner 820 points d'EXP puis revenez au niveau de la sauvegarde et prenez tout à gauche pour pénétrer dans une nouvelle zone de jeu. Continuez, ouvrez le coffre à droite de la sauvegarde (que vous pouvez utiliser) et prenez à gauche pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous rencontrerez Hadhod avec lequel vous combattrez un troll des cavernes.

Troll des cavernes : 2095 PV / 139 PA
Votre premier véritable affrontement. Le troll frappant fort, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et à recourir dès le départ à vos plus puissantes attaques comme la Furie de flammes d'Hadhod, le Tir visé de Elegost, etc. Utilisez également la technique Force compagnie de Berethor pour faire un maximum de dégâts. Si le troll a beaucoup de points de vie, le combat ne devrait pas durer bien longtemps, surtout si vous pouvez déclencher une attaque en Mode Parfait.

Le combat terminé, empochez 3 300 points d'EXP et ouvrez les coffres devant vous. Revenez en arrière, près de la sauvegarde, et continuez tout droit. Ouvrez le coffre sur votre route puis sauvegardez un peu plus loin. Deux ou trois mètres après la sauvegarde, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Ensuite, préparez-vous à un âpre combat.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
En sachant que les attaques rapprochées ne fonctionnent pas contre ce monstre, voici ce qu'il vous restera à faire. Premièrement, privilégiez les soins de groupe. Utilisez également le Bouclier de pierre d'Hadhod. Ensuite, utilisez dès que possible la technique Force compagnie de Berethor. Après ça, en combinant le Fléau de créature de Elegost, la Furie de Bruinen de Idrial ainsi que la Furie de flammes du nain, le tour sera joué. Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire attaquer Elegost, l'archer étant le seul à pouvoir toucher le monstre à l'aide d'attaques de base.

Une fois le combat terminé, vous obtiendrez la Pierre d'Habile Artisan et pénétrerez dans les mines de la Moria.

Chapitre 2 : L'Ouest de la Moria

Sauvegardez votre partie, montez l'escalier qui vous fait face et ouvrez le coffre qui se trouve sur votre droite pour trouver un Avant-bras de Nain en cuir bouilli. Continuez par l'unique route de disponible pour retrouver un peu plus loin Le Guetteur de l'Eau.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
La technique est exactement la même que lors de votre première rencontre avec ce monstre.

Au terme du combat, vous obtiendrez notamment deux pièces d'équipement pour Elegost ainsi que 1980 points d'EXP. Poursuivez votre chemin en ouvrant les coffres qui se présentent à vous. Vous découvrirez la première rune dans un coffre, sur votre droite, gardée par deux Ouargues. Continuez pour arriver à une sauvegarde. Prenez alors à gauche pour trouver l'Avant-bras en acier usé dans un coffre gardé par deux gobelins. Revenez près de la sauvegarde et continuez tout droit pour affronter un gobelin.

Chef de clan Gobelins Moria : 839 PV / 392 PA
Utilisez la compétence Force Compétence de Berethor ou la Furie de Bruinen de Idrial pour écourter le combat. Le seul problème avec cet affrontement viendra du fait que votre ennemi recouvrera assez souvent des points de HP et qu'il a tendance à éviter pas mal d'attaques. Sachez également que votre adversaire est immunisé contre l'attaque Furie de flammes d'Hadhod. Notez que si vous désirez connaître les points faibles de vos ennemis, rien ne vaudra la compétence Examiner d'Elegost.

Après le combat, continuez tout droit, ouvrez le coffre un peu plus loin sur votre droite et poursuivez votre chemin. Arrivé au bas de l'escalier, ouvrez le coffre qui est à sa gauche et montez les marches. Après avoir monté un tantinet, allez à gauche et à droite puis ouvrez les coffres qui sont sous des arches. Vous y trouverez notamment la deuxième rune. Rebroussez chemin, continuez à gravir deux ou trois marches puis allez à droite et à gauche pour trouver deux autres coffres sous des arches qui renferment entre autres un Casque de Garde de la Citadelle en acier. Continuez à monter les marches, sauvegardez puis ouvrez le coffre qui se trouve sous l'arche, face à la sauvegarde, pour dénicher la troisième rune. Poursuivez par l'unique chemin disponible pour arriver face à trois chemins. Sachant que vous devrez passer par les trois chemins pour terminer le niveau à 100%, commençons le plus simplement du monde par celui de gauche. Le prochain coffre que vous trouverez recèle la quatrième rune. Poursuivez par la droite. Ouvrez le coffre à droite de l'escalier et montez ce dernier pour sauvegarder. Descendez ensuite les marches qui sont à gauche puis allez à gauche pour trouver deux coffres. Allez maintenant à droite pour dénicher un autre coffre. Revenez ensuite au niveau du passage où se trouvent les trois chemins et prenez celui du milieu. Arrivé sur le pont, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche, continuez tout droit, ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche et poursuivez à nouveau votre route. Ouvrez le coffre qui est à droite et poursuivez par la gauche pour trouver la cinquième rune dans un des deux coffres qui vous attendent. Prenez à présent le chemin de droite afin de trouver des Epaulières d'Elfe 3A en argent et un Casque de Nain en acier dans des coffres, à droite et à gauche de la sauvegarde que vous vous ferez un plaisir d'utiliser. Poursuivez par la droite pour trouver la Hache de marche de Nain 3A en acier ainsi que deux coffres dans lesquels vous trouverez la sixième rune. Rebroussez chemin pour revenir à l'embranchement où se trouvent les trois routes. Prenez alors celle de droite. Poursuivez jusqu'à trouver une sauvegarde et un coffre à droite de cette dernière qui renferme la dernière rune, celle-ci vous donnant 1480 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin qui descend. Ouvrez le coffre qui traîne et une fois arrivé en bas, continuez jusqu'à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre. Revenez en arrière et montez l'escalier qui est à droite. Après la cinématique, vous aurez droit à votre premier combat où vous devrez utiliser le demi-tour afin de toucher les ennemis qui vous encerclent. Une fois le combat terminé, vous aurez achevé une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Allez ouvrir le coffre qui est à droite et continuez votre chemin en allant vers la gauche. Un peu plus loin, prenez le chemin de droite qui descend pour trouver un coffre qui renferme des Jambières de Nain en fer noir. Remontez l'escalier, prenez à gauche, allez tout droit puis prenez le chemin qui se trouve à droite.
Descendez l'escalier pour dénicher un coffre. Revenez à présent au passage aux trois chemins. Prenez celui du milieu et avancez jusqu'à la prochaine sauvegarde pour gagner 3960 points d'EXP en achevant une nouvelle quête. Revenez à l'embranchement central et prenez la route de gauche. Sauvegardez en chemin puis poursuivez jusqu'à avoir droit à une cinématique en allant près du tombeau. Equipez alors Hadhod du Haubert nain en velours et du Tabard de Nain en velours. Allez maintenant à gauche pour assister à une nouvelle cinématique. Ensuite, examinez les lieux pour trouver deux coffres dont un qui renferme une Amulette de la Veine d'Argent 3A. En arrivant près de la sauvegarde, vous aurez achevé la dernière quête du chapitre qui vous rapportera 4950 points d'EXP. Prenez alors le passage qui semble vous appeler pour affronter une horde de gobelins.

Quatre gobelins + Chef de clan disposant de 1399 PV et de 391 PA
Rien de spécial à préciser concernant ce combat si ce n'est qu'il vous faudra utiliser Elegost ou les attaques à distance pour toucher les archers en arrière-plan. Dans tous les cas, occupez-vous tout d'abord du chef de clan puis éliminez ses acolytes. Bien sûr, usez et abusez de l'attaque Furie de Bruinen de Idrial, cette technique étant particulièrement efficace contre les gobelins.

Une fois le combat fini, vous obtiendrez de nombreuses pièces d'équipement et pénétrerez dans l'Est de la Moria.

Chapitre 3 : L'Est de la Moria

Ramassez les Epaulières de capitaine de la Garde en acier en allant près de la lumière de gauche. Sortez ensuite de la pièce où vous vous trouvez pour sauvegarder. Après la cinématique, examinez les lieux pour trouver trois coffres dont un contenant un Surbras de rôdeur de l'Ithilien en cuir. Poursuivez pour trouver, au milieu de la grande salle, le premier des neuf trolls à abattre et ainsi terminer une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Prenez ensuite le petit chemin de gauche qui descend pour dénicher un autre coffre. Revenez sur vos pas et continuez tout droit puis fouillez la seconde partie de la grande salle pour trouver un autre coffre à droite, derrière un pilier qui contient une Boucle de Nain de la Moria 3A en acier. Un second coffre se trouve à gauche de la sortie que vous devez bien sûr emprunter pour poursuivre votre aventure. Sauvegardez puis descendez le grand escalier. Une fois en bas, avancez un peu et après

avoir passé l'arche, prenez à gauche pour trouver un coffre. Avancez à nouveau et allez à droite, près de la statue, pour combattre un deuxième troll et un gobelin et ainsi achever une nouvelle quête vous rapportant 3950 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la statue pour trouver des Jambières de Garde de la Citadelle en acier. Continuez votre route, ouvrez le coffre qui est sur votre gauche et poursuivez en descendant l'escalier pour avoir droit à une cinématique. Poursuivez par la droite et sauvegardez. Ouvrez le coffre qui est devant vous puis descendez par le chemin qui s'enfonce sous terre. Une fois venu à bout des trois gobelins, une nouvelle quête s'achèvera et vous rapportera 4950 points d'EXP. Ensuite, prenez le chemin qui se trouve à gauche de la grande statue au centre de la pièce pour trouver une Broche de protection de Gondorien 3A. Allez également dans le passage de droite afin de trouver un autre coffre. La salle du milieu ne contenant rien (si ce n'est un affrontement), continuez votre route en prenant la route de droite. Avancez pour combattre un nouveau troll des cavernes. Une fois assez prêt du tambour, éliminez les gobelins qui le gardent.

Tambour Gobelin de la Moria : 1464 PV / 479 PA
Ce combat est assez long puisqu'une fois que vous aurez battu les trois gobelins qui sont au premier plan, le gobelin qui est en hauteur en rappellera d'autres très rapidement. Ainsi, il vous faudra abattre les gobelins qui arriveront avant de pouvoir toucher à nouveau le gobelin qui garde le tambour. Ceci étant, gardez vos attaques à distance pour le gobelin qui est en hauteur et éliminez en priorité le chef de clan qui ne se fera pas prier pour redonner de la vie à ses compagnons. Une technique consiste également à tuer deux ennemis en contrebas, et à se redonner des PA avant de tuer le dernier gobelin. Se faisant, vous pourrez alors utiliser vos plus puissantes techniques sur l'adversaire qui garde le tambour sans risque d'être à court de PA.

La fin du combat marquera la fin d'une quête et vous octroiera 5940 points d'EXP. Avancez et allez ouvrir un coffre qui se trouve à gauche de la pièce. Prenez maintenant le chemin qui s'enfonce à droite de la pièce. Sauvegardez. Allez ouvrir un coffre, à gauche de la pièce, pour trouver une Boucle de Nain de la Moria 3A en or. Revenez en arrière et passez sur le pont de bois. Arrivé au bout du pont, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Prenez le pont de bois suivant et après avoir battu un nouveau troll, avancez jusqu'au bout du pont et allez à gauche pour ouvrir un coffre. Ensuite, une fois face au grand escalier, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Montez maintenant l'escalier pour affronter un autre troll. Laissant derrière vous une nouvelle quête qui vous aura rapporté 5940 points d'EXP, allez sauvegarder un peu plus loin. Continuez au bout du chemin pour trouver l'Epée longue du Rohan 3A en acier. Prenez ensuite le chemin qui est à droite du promontoire. Poursuivez jusqu'à arriver dans une pièce avec un sarcophage. Après la bataille, vous aurez achevé une nouvelle quête et votre besace se remplira de 4950 points d'EXP. Récupérez les Jambières d'Elfe 3A plaquées or et l'Arc court de Gobelin de la Moria 3A pour remplir une autre quête et ainsi obtenir 4950 points d'EXP. Prenez alors le chemin qui monte et continuez votre route. Redescendez par l'escalier un peu plus loin et après avoir pénétré dans la deuxième pièce, ouvrez le coffre qui se trouve juste à gauche. Continuez d'ailleurs par la gauche pour arriver dans une immense salle. Un coffre se trouve à gauche de ladite salle.
Une fois ouvert, continuez à avancer pour combattre deux nouveaux trolls. Sauvegardez juste derrière et poursuivez votre route. En passant dans la zone suivante, vous achèverez une nouvelle quête vous rapportant 19800 points d'EXP. Descendez un peu plus pour affronter les deux derniers trolls qui vous rapporteront 7920 points d'EXP. Ouvrez ensuite les deux coffres qui sont prés de vous pour trouver un Bouclier de Nain de la Moria 3A et un Casque de bataille d'Elfe 3A plaqué or qui vous permettra de terminer une quête de plus de 4950 points d'EXP. Continuez alors votre route pour aller affronter le Balrog.

Balrog : 50672 PV / 4335 PA
Avant toute chose, augmentez votre capacité d'attaque grâce à Berethor avec la technique Force Compagnie. Ensuite, abusez des soins de groupe, de l'objet Médecine elfique pour ressusciter un allié et de la technique Présent d'Elrond de Idrial. Si vous avez accès au mode Parfait, vous devriez pouvoir utiliser l'attaque Vile griffe (ou Terrible morsure) pour plus de 5700 points de dégâts. Bien entendu, l'Eclair des Valar de Gandalf vous sera d'une aide précieuse, cette dernière faisant plus de 5000 points de dégâts, 6000 avec la technique Force Compagnie. De plus, vous pourrez utiliser les techniques Frappe brisante de Berethor et Fêle armure de Hadhod pour faire baisser la défense du Balrog.

Après les séquences issues de la trilogie de monsieur Jackson, un nouveau chapitre débute.

Chapitre 4 : Estemnet

Revenez un peu en arrière pour ouvrir un coffre qui contient un Manteau de rôdeur de l'Ithilien en laine. Sauvegardez puis avancez en suivant l'unique chemin accessible. Arrivé à l'embranchement, faites le tour du chemin central pour assister à une cinématique. Ensuite, prenez le chemin de gauche (face à l'embranchement) et poursuivez votre route. Allez à droite pour achever une première quête qui vous rapporte 9900 points d'EXP. Si vous le désirez, vous pouvez couper par la gauche pour gagner du temps ou revenir en arrière et prendre le chemin de droite. En optant pour cette dernière solution, prenez à gauche à l'embranchement suivant. Un peu plus loin, ouvrez le coffre sur votre gauche et celui de droite, au fond d'un petit chemin. Poursuivez ensuite votre route et sauvegardez. Continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui renferme une Broche de fortification de Rohirrim 3A puis avancez à nouveau pour remplir une nouvelle quête vous octroyant 11550 points d'EXP. Ouvrez les trois coffres qui traînent à droite pour trouver une Epée longue Garde Fontaine 3A en acier et des Avant-bras d'Elfe 3A plaqués or. Revenez à présent en arrière, jusqu'au dernier embranchement, et allez tout droit. Vous arriverez alors à l'endroit où vous avez rencontré un guerrier elfe quelque temps avant. Poursuivez par la gauche et continuez encore à gauche pour trouver un coffre un peu plus loin. Continuez alors par la gauche pour trouver un autre coffre. Après avoir rencontré le Magicien blanc, éliminez les orques qui arrivent puis à l'embranchement suivant, prenez à gauche. Un peu plus loin, une nouvelle cinématique aura lieu avec Gandalf. A ce stade, dézoomez la carte pour avoir une vue d'ensemble. En allant tout au Nord, une cinématique vous révélera si vous êtes assez puissants pour combattre les orques. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux points rouges de la carte pour aller chercher les guerriers elfes. Fouillez les alentours pour trouver divers coffres et allez au Nord-Ouest pour dénicher une sauvegarde et terminer une quête vous rapportant 13200 points d'EXP. Toujours en vous fiant à la carte, allez au Nord-Est pour achever une nouvelle quête (11 550 EXP) et trouver un coffre. A présent, regardez la carte (avec le Nord pointant vers le haut) et prenez le chemin central pour aller vers le Sud. Vous voici revenu à l'embranchement où vous avez rencontré le Magicien Blanc. Allez tout droit pour arriver dans un cul de sac et ainsi terminer une nouvelle quête qui vous rapporte 11550 points d'EXP. Sauvegardez, allez ouvrir le coffre dans une petite grotte (à droite de la sauvegarde) pour obtenir un Bouclier d'infanterie de Rohirrim 3A, repartez en arrière et allez à droite. Un peu plus loin, ouvrez un coffre qui se trouve contre une paroi, à droite, pour dénicher une Hache à mortaiser Nain 3A en acier. Poursuivez encore par la droite afin de monter par un petit chemin qui vous fera pénétrer dans des cavernes. Une cinématique plus loin, vous allez devoir affronter un Ouargue gigantesque.

Grand Ouargue Dominant : 3861 PV / 340 PA
Utilisez le Choc débilitant de Hadhod pour ralentir l'ennemi et faire de sérieux dégâts. Ensuite, les techniques Rage Citadelle de Berethor et Perce volonté de Elegost achèveront l'ennemi qui n'aura même pas le temps d'attaquer une seule fois.

Le combat terminé, une nouvelle quête s'achèvera et vous donnera 16500 points d'EXP. Ramassez les armes et items qui traînent et prenez à présent le chemin de gauche tout en vous préparant à combattre deux Ouargues. Au terme du combat, ouvrez le coffre qui se trouve dans les parages pour trouver une Amulette d'esquive d'Eregion 1A. Repartez dans la caverne puis prenez le chemin qui vous fait face. Un peu plus loin, ramassez les items qui gisent puis approchez-vous de l'elfe sur le sol pour achever une nouvelle quête vous octroyant 13200 points d'EXP. Sauvegardez, quittez les cavernes et dirigez-vous maintenant à l'extrême Nord pour combattre plusieurs Urûk-hais. Notez que si vous désirez découvrir d'autres coffres (dont un dans la caverne que vous emprunterez) renfermant des Jambières de capitaine de la Garde en acier et une Jupe d'Arnor de mailles de Dunedain, il vous faudra aller vers la gauche (une fois dans la partie Nord de la carte) pour passer par un chemin surplombant la vallée dans laquelle vous vous trouviez au préalable. Vous y trouverez également une sauvegarde. Une fois au Nord de la carte, un combat débutera.

Sept Urûk-hais à abattre
Un combat très simple, surtout avec Aranel à vos côtés.
A chaque fois que vous abattrez un ennemi, un autre arrivera. Ce n'est qu'une fois que vous aurez battu sept adversaires que votre victoire sera proclamée. Utilisez les techniques Hâte des elfes de Idrial sur Berethor et abusez de la technique Rage Citadelle (ou Fléau des Ourouk si vous la possédez) de ce dernier pour faire des ravages dans les rangs ennemis. Utilisez également la Tempête de flèches de votre ami elfe pour en terminer rapidement.

Après ce combat, vous en aurez fini avec ce chapitre.

Chapitre 5 : Plaine du Rohan

Avancez pour sauvegarder. Continuez ensuite votre route. Après le combat scénarisé, poursuivez pour arriver près d'un village en flammes. Allez vers la droite pour combattre quelques Orques. A l'issue du combat, vous rencontrerez Morwen qui se joindra à votre petit groupe. Une quête plus tard (7420 points d'EXP in the pocket), allez sauvegarder à l'Est. A partir de ce moment-là, n'oubliez surtout pas de prendre Morwen comme personnage à diriger pour que cette dernière engrange des points d'expérience à l'issue des quêtes. Face à la sauvegarde, vous trouverez un coffre. Allez à l'Est pour aller parler à des cavaliers et ainsi achever une nouvelle quête rapportant 9900 points d'EXP. Si vous décidez d'emprunter le chemin pris par les cavaliers, sachez que celui-ci vous ramènera à un endroit que vous pouvez atteindre en passant par la tanière des Ouargues. D'ailleurs, en parlant de ça, allez plutôt à l'ouest du village pour trouver un autre coffre ainsi qu'au Nord pour en dénicher un second. Poursuivez jusqu'à atteindre la tanière des Ouargues où vous pourrez sauvegarder. Parlez aux cavaliers pour gagner 14920 points d'EXP et pénétrez dans la tanière qui s'étend sur deux niveaux. Au premier embranchement, allez tout droit pour rencontrer de nouveaux cavaliers et ainsi gagner 14920 points d'EXP. Plus loin, vous arriverez à une porte gardée par des soldats (le pont de Limesneige), celle-ci étant donc également accessible en passant par l'est du village. Ouvrez le coffre à gauche de l'escalier ainsi que celui qui est à sa droite pour trouver une Bague de force Nain 3A. Sauvegardez et repartez dans la tanière des Ouargues. Prenez le chemin de droite (en étant face à la sortie) puis poursuivez votre route par la droite afin de trouver un Manteau de capitaine de l'Ithilien en laine dans un coffre. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à arriver dans une salle. Prenez le chemin de droite pour trouver un coffre et celui de gauche pour atteindre le second niveau de la tanière. A l'embranchement, prenez le chemin de droite pour trouver un coffre, celui de gauche en ayant également droit à un qui contient des Jambières d'Elfe 2A en acier. Revenez en arrière et prenez le chemin central. Après avoir longé un chemin extérieur, vous revoilà dans une grotte où quatre coffres vous attendent. Rebroussez chemin et repartez au premier niveau de la grotte, allez à l'embranchement principal puis sortez de la grotte. A présent, vous allez devoir revenir au tout début du niveau (youpi !!) pour dénicher les derniers cavaliers qui vous rapporteront 19800 points d'EXP. Repartez à présent en direction du village et dirigez-vous vers le pont de Limesneige en passant par l'est du village ou par la tanière des Ouargues. Une fois à bon port, vous allez devoir affronter plusieurs Orques. Après de multiples combats, vous pourrez enfin atteindre l'autre bout du pont. Ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche de la sortie pour trouver une Epée de Morannon 3A en obsidienne. Poursuivez votre route pour vous retrouver à l'entrée d'un nouveau village en flammes. Sauvegardez puis pénétrez dans le village. Ouvrez le coffre devant vous pour récupérer une Broche de havre de Rohirrim 3A. Ensuite, empruntez le chemin de gauche puis la route de droite qui monte pour arriver dans une partie du village. Allez à droite pour trouver un coffre. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant des Avant-bras en acier de capitaine de la Garde, juste à côté d'une roue qu'il vous faudra tourner. Allez à présent vers la gauche pour trouver une autre roue à tourner ainsi qu'un coffre. Maintenant, redescendez et passez par la porte que vous venez d'ouvrir. Un peu loin, vous pourrez sauvegarder. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis allez à droite pour trouver deux nouvelles roues à actionner ainsi que deux coffres. Descendez par le chemin par lequel vous êtes venu puis allez au niveau de l'entrée du village. Prenez tout droit puis montez par la route sur votre gauche pour arriver dans une autre partie du village en hauteur. Allez à droite pour trouver un coffre et une autre roue à tourner. Prenez ensuite à gauche pour trouver deux autres coffres dont un qui renferme un Bouclier de la Garde Royale 3A. Descendez à présent via le chemin par lequel vous êtes arrivé, continuez tout droit puis à l'embranchement, allez à gauche puis à droite. Ouvrez le coffre pour trouver une Hache perçante de Morgul 3A en fer et prenez le chemin qui monte. Une fois en haut, allez tout au fond, à gauche, pour trouver un coffre et une roue à actionner.
Avant de descendre, ouvrez les deux coffres qui se trouvent à gauche et qui contiennent des Jambières de Rohirrim en fer. Descendez ensuite par le chemin par lequel vous êtes arrivé, prenez à gauche à l'embranchement puis continuez par la gauche. Au bout du chemin, prenez le seul chemin disponible à savoir celui de gauche. Vous atteindrez ainsi le Grand Hall et gagnerez 22280 points d'EXP. Sauvegardez et pénétrez dans le bâtiment pour affronter Grima Langue de Serpent.

Grima Langue de Serpent : 10449 PV / 2003 PA
Avant toute chose, faites en sorte d'avoir accès à une attaque en mode Parfait avant le début du combat. Utilisez alors la technique Pilage de Fangorn pour faire de gros dégâts dans les rangs ennemis. Ensuite, usez des techniques Tir Paralysant de Elegost pour paralyser les deux Uruk-Kai et Furie de Bruinen afin d'achever les deux compagnons de Grima. Utilisez très souvent des objets de groupe pour vous remettre PA et PV puis alternez la triple attaque Colère d'Ectchelion de Berethor et Choc Débilitant (ou la double attaque Rage des Montagnes si vous la possédez) de Hadhod pour venir à bout de votre ennemi.

Suite au combat, vous obtiendrez 14920 points d'EXP. Ouvrez les quatre coffres qui sont dans la pièce pour obtenir des Epaulières de Rohirrim en fer. Tournez la roue qui est à la droite de la sortie puis revenez sur vos pas et passez par la

porte que vous venez d'ouvrir. Poursuivez votre route et prenez à gauche à la première intersection. Vous y trouverez trois coffres renfermant des pièces d'équipement et des objets. Revenez en arrière et continuez votre route jusqu'à arriver dehors où vous pourrez sauvegarder. Un peu plus loin, vous rencontrerez deux Ouargues ainsi qu'un cavalier du nom de Eaoden qui se joindra à vous. D'ailleurs, profitez-en pour dispatcher ses 58 (!!) points de compétence parmi ses cinq caractéristiques. Ceci étant fait, poursuivez votre chemin pour trouver une nouvelle sauvegarde non loin de là. Juste après, vous trouverez le corps des parents de Morwen. Juste après, vous devrez affronter Sharku.

Sharku, capitaine des chevaucheurs : 13087 PV / 627 PA
Utilisez le Fléau des Ouargues ou la Rage de Vierge de Morwen pour éliminer rapidement les subalternes de Sharku. Ensuite, en usant de la Rage des Montagnes de Hadhod, de la Colère d'Ecthelion de Berethor ou du Coup enragé de Eaoden, le combat ne fera pas long feu. Pensez également à utiliser la Purification de Idrial pour annuler les paralysies provoquées par Sharku. Enfin, la technique Aura des Valar de Idrial sera très intéressante, celle-ci ressuscitant automatiquement un allié s'il venait à mourir.

Le combat terminé, vous aurez achevé votre dernière quête et accessoirement ce long chapitre.

Chapitre 6 : Le Gouffre de Helm

Parlez aux personnes que vous croiserez pour connaître leurs petits malheurs puis allez ouvrir le coffre un peu plus loin, à droite, pour obtenir une Veste de Rohirrim en cuir bouilli. Sauvegardez et continuez à avancer. Une fois en haut de l'escalier, prenez à gauche pour aller sur les remparts. Avancez pour trouver un coffre tout au bout qui contient des Cuissards de protection d'Elfe 2A. Revenez un peu en arrière et prenez à droite. Prenez le petit chemin qui monte pour aller parler au roi Théoden qui se trouve sur les remparts. Ceci vous permettra d'achever une quête vous rapportant 3460 points d'EXP. Redescendez, montez l'escalier à votre droite, parlez à tout le monde puis allez fureter dans les environs pour trouver deux coffres sur votre droite qui renferment une Hache de combat Rohirrim 3A en fer et une Capuche de cavalier Dunedain en laine. Prenez ensuite le chemin de gauche pour arriver dans une autre partie du niveau. Parlez à tout le monde puis ouvrez le coffre qui se trouve sur votre gauche et ainsi trouver le Marteau de Nain 3Aen mithril qui vous rapporte 24260 points d'EXP. Ouvrez l'autre coffre qui se trouve à droite puis descendez par le chemin qui est à gauche du coffre. Parlez aux soldats puis allez ouvrir le coffre qui se trouve près d'une tente. Montez sur les remparts qui sont à gauche pour trouver un coffre. Ressortez de cet endroit en prenant l'escalier qui monte au bout du rempart. Prenez à gauche, à droite, puis allez tout droit pour arriver dans l'armurerie. Ramassez toutes les armes et objets qui s'y trouvent, parlez à Gamling puis sauvegardez. Ressortez de l'armurerie, allez à gauche, montez l'escalier puis prenez à gauche pour aller trouver Gimli qui se restaure. Ceci vous vaudra 17300 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin de droite qui descend pour vous retrouver au niveau des murailles. D'ailleurs, vous trouverez Legolas sur les remparts de gauche, ceci vous rapportant une fois de plus 17300 points d'EXP. Prenez ensuite l'escalier qui monte pour changer de zone. Allez à droite puis descendez l'escalier pour trouver Aragorn près des écuries, ce dernier vous rapportant 17320 points d'EXP. Retournez maintenant voir Gamling à l'armurerie pour obtenir 10400 points d'EXP. Suite à une cinématique, vous aurez ensuite droit à trois combats aux côtés de Legolas durant lesquels vous devrez venir à bout des nombreux ennemis mais surtout des trois échelles en arrière-plan pour empêcher vos adversaires d'arriver. Une cinématique plus loin, c'est aux côtés de Gimli que vous vous retrouverez pour combattre de très nombreux ennemis. A ce sujet, éliminez avant toute chose les Sapeurs Uruk-kai, ces derniers pouvant vous causer plus de 4000 points de dégâts une fois leur bombe allumée. Après une cinématique, vous vous retrouverez dans l'armurerie où vous pourrez enfin sauvegarder. Une fois sortis de l'armurerie, prenez à gauche puis descendez les escaliers en ramassant les objets qui brillent. En bas de l'escalier, vous devrez aider Aragorn en combattant à ses côtés. En mettant à profit les terribles attaques d'Aragorn (la quadruple attaque Fléau de Sauron en tête), vous devriez venir très rapidement à bout de tous vos assaillants. Une fois le combat terminé, une cinématique s'enclenchera au terme de laquelle un autre combat débutera, cette fois sans Aragorn.

Capitaine Troll d'Assaut : 12350 PV / 10442 PA
Le combat est similaire à celui avec Aragorn. Utilisez Idrial en temps que guérisseuse en la faisant utiliser ses techniques Aura de Valar et Présent Galadriel. Ensuite, boostez votre force grâce à la technique Force Compagnie de Berethor puis utilisez la Colère d'Ectchelion de ce dernier pour en terminer prestement. Ceci sera d'autant plus simple si vous avez accès à la Double attaque du chevalier du Gondor. Enfin, le Fléau des Ourouk de Morwen vous sera d'un grand secours, sa double attaque pouvant faire plus de 12000 points de dégâts sur un Ourouk-Haï.

Après ce combat, vous aurez droit à une cinématique puis à un combat similaire à celui décrit plus haut, bien que les ennemis soient plus nombreux. Procédez de la même façon pour battre vos adversaires. La fin du combat marquera la fin de ce chapitre.

Chapitre 7 : Osgiliath

Sauvegardez puis avancez un peu pour avoir droit à une cinématique. Ensuite, place aux combats ! Le plus important d'entre eux vous opposera à Gothmog.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Faramir vous prêtant main forte, abusez de sa technique Volée capitaine pour vous défaire des archers en arrière-plan. Ceci ne suffisant pas, utilisez les attaques à distance de Elegost et Idrial pour tous les éliminer. Ensuite, utilisez la Rage des Montagnes de Hadhod et la Double Attaque de Berethor pour sortir deux fois de suite la Colère d'Ecthelion sur Gothmog. Si vous avez utilisé une fois encore la technique Force compagnie, je vous prie de me croire que le combat ne durera pas bien longtemps. De plus, la technique Armure de Faramir augmentant la défense de tout le groupe, vous n'aurez même pas besoin d'utiliser un objet de soin ou les pouvoirs de guérisseuse de Idrial.

Ouvrez le coffre qui est à droite pour trouver une Epingle de Poing de Marteau 3A. Un autre coffre se trouve un peu plus à droite et renferme une Boucle des Seigneurs 1A en or ainsi qu'une Hache double de Rohirrim 3A. A présent, vous devez vous approcher des soldats qui combattent un peu partout pour déclencher des batailles. Allez ensuite ouvrir le coffre de gauche pour obtenir des Avant-bras de Rohirrim en acier. Continuez à avancer pour pénétrer dans une nouvelle zone. Allez à droite pour déclencher un nouveau combat puis poursuivez par la gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour trouver une Lance de Rohirrim 3A en acier. Poursuivez par la droite jusqu'à atteindre deux autres coffres ainsi qu'une sauvegarde. Ensuite, poursuivez votre route jalonnée de combats. Ouvrez le coffre qui est sur votre chemin puis continuez votre route pour vous retrouver dans une nouvelle zone. Allez ouvrir un coffre sur votre gauche puis sauvegardez. Allez ouvrir le second coffre un peu plus loin puis revenez pour sauvegarder. Tout en déclenchant de multiples batailles après vous être approchés des soldats qui combattent, allez à droite pour dénicher un nouveau coffre. Un autre coffre renfermant des Avant-bras de Nain en acier se trouve à gauche. Une fois que vous avez porté secours à tous les soldats, votre première quête s'achèvera et vous rapportera 27720 points d'EXP. Poursuivez maintenant par le nord en montant sur la planche qui est à droite du coffre que vous avez ouvert tantôt. Vous retrouverez Gothmog un peu plus loin pour un nouvel affrontement.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Un des affrontements les plus difficiles du jeu. Vous retrouvez Faramir pour un combat qui est la copie de votre tout premier affrontement contre Gothmog mais en beaucoup plus difficile. Utilisez les techniques décrites précédemment pour prendre l'avantage. Cependant, notez que les compagnons du chef des armées des Orques sont désormais insensibles au sommeil et à la peur. De plus, concentrez en priorité vos attaques sur Gothmog puisque celui-ci rappellera des alliés une fois que vous les aurez tués. Utilisez les plus puissantes attaques de Eaoden (Craque Armure et Rage de Rohirrim) pour faire d'énormes dommages et bien sûr l'Aura des Valar d'Idrial qui sera d'une utilité capitale pour votre victoire puisque ce sort ressuscitera un compagnon tombé tout en redonnant la totalité de ses PV et PA.

Une fois le combat achevé, vous obtiendrez 46200 points d'EXP. Revenez en arrière, sauvegardez puis prenez la porte de droite désormais ouverte. Après plusieurs cinématiques, avancez un peu pour avoir droit à une autre cinématique. Ensuite, vous dirigerez Idrial qui devra mener seule un combat. Abusez de sa technique Frénésie pour pouvoir effectuer deux actions de suite, ceci rendant les affrontements beaucoup plus simples. De plus, utilisez l'Aura de Valar pour parer à toute éventualité. Une fois le combat gagné, vous prenez le contrôle des autres membres. Avancez droit devant vous pour affronter un Nazgûl.

Capitaine Nazgûl Féroce Ailé : 64352 PV / 60447 PA
Pour en venir à bout, mettez à profit la Double attaque de Berethor puis utilisez la Colère d'Ecthelion. Faites de même avec Hadhod puis optez pour la Rage des montagnes. Pendant ce temps, un autre personnage sera uniquement présent pour remettre des PV et des PA au groupe ou pour dissiper les altérations d'état.

Après le combat, avancez puis allez tout droit à l'embranchement pour trouver deux coffres un peu plus loin. Revenez

en arrière et prenez le chemin de droite pour pouvoir sauvegarder après quelques mètres. Poursuivez ensuite par la gauche pour affronter d'autres Nazgûl.
Une fois arrivé dans les égouts, allez tout droit au premier embranchement. En allant patauger dans l'eau, vous trouverez un Bouclier d'Oriental 3A ainsi que quelques objets. Ceci vous permettra d'achever une quête de plus de 23100 points d'EXP. Revenez en arrière, prenez à gauche puis sauvegardez. Allez maintenant à gauche et à l'embranchement suivant, prenez à droite pour trouver un coffre. Revenez en arrière et prenez à gauche pour arriver dans une pièce circulaire avec six chemins. Sauvegardez et ouvrez le coffre qui se trouve dans la pièce. En commençant par la droite, voici ce qui vous attend en empruntant chacune des six routes :

- 1er chemin : un coffre,
- 2ème chemin : deux coffres,
- 3ème chemin : un coffre,
- 4ème chemin : impraticable,
- 5ème chemin : un coffre, celui-ci vous permettant d'achever une quête de 23100 points d'EXP,

Empruntez ensuite le sixième chemin pour sortir des égouts. A l'embranchement, sauvegardez puis allez à gauche. Berethor retrouvera alors Idrial et les deux amis devront combattre deux Nazgûl. Le combat terminé, vous aurez droit à une cinématique ainsi qu'à un autre combat en deux parties contre le Roi Sorcier d'Angmar.

Roi Sorcier d'Angmar : 70089 PV / 60047 PA
Lors de la première partie du combat, Berethor ne pourra toucher le Roi Sorcier. De ce fait, ne gaspillez surtout pas une attaque en mode Parfait ou des PA. Très rapidement, une cinématique interviendra et le véritable combat pourra débuter. Tout d'abord, lancez Force compagnie avec Berethor puis choisissez Double Attaque et enfin la Colère d'Ecthelion. Pendant ce temps, Idrial utilisera Frénésie pour lancer Aura des Valar sur sa personne et Berethor. Le soldat du Gondor étant immunisé contre la peur, il n'aura rien à craindre du Roi Sorcier, ce dernier se bornant à lancer très souvent son attaque Peur. De plus, sachez que si vous utilisez l'Attaque Brisante de Berethor pour faire baisser la défense de votre ennemi, vous pourrez parfois lui infliger des coups de plus de 9000 points de dégâts.

La fin de l'affrontement sera synonyme de quête terminée qui vous rapportera 46200 points d'EXP. Sortez ensuite de la pièce circulaire après avoir sauvegardé pour en terminer avec ce chapitre.

Chapitre 8 : Minas Tirith

Combattez deux trolls puis allez sauvegarder sur votre droite. Maintenant, il vous faut à nouveau rejoindre chaque groupe de combattants pour déclencher des affrontements. N'en oubliez pas pour autant d'ouvrir les trois coffres qui sont dans les parages. Une fois que vous aurez porté secours à tous les soldats, vous aurez achevé la première quête du chapitre qui vous rapportera 35640 points d'EXP. Allez ensuite vers le sud pour combattre trois trolls gardant un chemin, ces derniers étant rejoints par des orques et d'autres trolls au fur et à mesure de la bataille. Après le combat, allez voir Gandalf puis préparez-vous à combattre à nouveau trois fois de suite. Ensuite, vous vous retrouverez dans la partie sud de la ville. Ouvrez le coffre qui est à votre gauche puis continuez à avancer en venant en aide aux soldats qui combattent l'ennemi un peu partout. Allez maintenant affronter le troll qui est sur votre droite. En utilisant Berethor et Aoden comme combattants ainsi que Idrial comme guérisseuse, vous ne devriez avoir aucun problème pour venir à bout de vos deux ennemis.

Note : Si vous voulez écourter les combats, il sera bon de faire le Mode Maléfique de l'Osgiliath afin de récupérer l'Epée d'Isildur pour Berethor, cette arme faisant de véritables ravages .

Une fois le combat terminé, vous récupérerez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est devant vous, continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui est à droite puis continuez par la porte de gauche. Vous voici dans une autre partie de Minas Tirith. Venez toujours en aide aux soldats puis prenez par la droite pour aller sauvegarder. Continuez vers la gauche pour aider un soldat aux prises avec un troll. A l'issue de ce combat, vous recevrez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre puis allez ensuite à droite pour trouver un autre coffre. Montez sur les remparts. Allez à gauche pour aider des soldats et ainsi achever une quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Maintenant, rendez-vous tout à droite des remparts, en ouvrant un coffre au passage.

A ce stade, votre communauté sera scindée en deux groupes de trois. Une fois que le premier groupe aura effectué un tour d'action, un Nazgûl arrivera pour combattre l'autre groupe mais autant dire que si vous avez Berethor, armé de l'épée d'Isildur, le combat sera très vite réglé vu que sa Colère d'Ecthelion fera entre 5900 et 8000 points de dégâts, le tout multiplié par trois. Ensuite, ce sera au tour du premier groupe de revenir sur le devant de la scène puis très rapidement au suivant.

Le combat terminé, vous arriverez une fois encore dans une autre partie de Minas Tirith. Avancez pour venir en aide aux soldats puis ouvrez le coffre sur votre droite. Vous trouverez deux autres coffres un peu plus loin, le premier se trouvant au bout d'un chemin à droite, le second près d'une sauvegarde. Allez ensuite combattre les deux trolls gardant la porte. Après la cinématique, ouvrez le coffre qui se trouve derrière vous puis avancez. Ouvrez les deux autres coffres qui se trouvent sur votre chemin, prenez à gauche au bout du chemin puis à droite afin d'aller sauvegarder. Ouvrez le coffre qui est près de la sauvegarde et continuez à avancer pour combattre deux groupes de gobelins. Passée la cinématique, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Continuez tout droit pour ouvrir un coffre et revenez en arrière pour continuer par la droite. Ouvrez le coffre sur votre droite et préparez-vous à affronter un Nazgûl qui vous rapportera 41580 points d'EXP si vous le battez. Ouvrez le coffre un peu plus loin et continuez par la droite en ouvrant les deux coffres suivants. Au bout du chemin, vous retrouverez Gandalf pour un nouveau combat.

Roi Sorcier d'Angmar : 121059 PV / 60487 PA
Autant le dire tout de suite, le Roi Sorcier d'Angmar ne vaut pas un cachou. En utilisant l'Eclair de Valar de Gandalf, la Colère d'Ecthelion (par le biais de la Double Attaque) de Berethor ainsi qu'une autre attaque de votre choix, le combat ne devrait pas durer plus de deux tours !

Une fois débarrassé du Roi-Sorcier, vous obtiendrez 47520 points d'EXP. Ouvrez les deux coffres qui sont sur votre gauche ainsi que celui qui se trouve au fond d'un petit chemin au fond de l'écran. Allez sauvegarder sur votre droite puis prenez le chemin sur votre gauche. Après la cinématique, vous pénétrerez dans le hall où plusieurs combats ont lieu. Tout d'abord, retournez-vous pour aller ouvrir deux coffres de par et d'autre de la porte d'entrée. Avancez un peu puis ouvrez les coffres qui sont sur votre droite et sur votre gauche.
Allez à présent aider chaque soldat qui combat. A ce sujet, il sera bon de faire combattre chacun de vos combattants au moins une fois afin qu'ils engrangent les nombreux points d'EXP que rapportent ces affrontements. Notez ensuite que tous vos adversaires sont sensibles aux flèches Sommeil de Elegost. Une fois débarrassé de vos ennemis, allez ouvrir les deux autres coffres qui se trouvent à droite et à gauche du hall et sauvegardez si vous le désirez. Ensuite avancez jusqu'au trône pour avoir droit à un dernier combat et une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Chapitre 9 : Champs de Pelennor

Après le petit combat qui ouvre ce dernier chapitre, allez ouvrir le coffre qui est sur votre droite puis allez utiliser la sauvegarde qui se trouve à gauche. Ce chapitre est particulièrement linéaire puisqu'il vous suffira d'avancer vers l'Est en combattant une multitude d'ennemis. Notez que certains combats vous rapporteront énormément d'EXP, ce qui fait qu'il ne faudra surtout pas oublier de faire jouer tous vos personnages. Une fois arrivé dans la deuxième zone du niveau, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Continuez à avancer pour combattre quelques gobelins. Ces derniers ayant tendance à vous étourdir, n'hésitez pas à utiliser la technique Tenez bon de Berethor. Un peu plus loin, vous aurez la possibilité de sauvegarder. Au même niveau, se trouve un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez un coffre. Prenez ensuite par la gauche et continuez à avancer. A l'embranchement suivant, prenez à gauche puis avancez pour trouver un peu plus loin un coffre qui se trouve sur votre gauche et qui contient une Hache de marche Nain 3A en mithril. Continuez par la droite et allez ouvrir le coffre au bout du chemin. Revenez en arrière jusqu'à l'embranchement puis prenez à gauche. Continuez jusqu'à pouvoir sauvegarder. Avancez maintenant par la droite pour affronter vos premiers Mumakil.

Mumakil d'Harad : 144401 PV / 50738
Ces adversaires possèdent beaucoup de points de vie mais leurs attaques demeurent très faibles, surtout si vous vous êtes équipé des protections les plus intéressantes. Pour en venir à bout, la Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor sera une précieuse alliée tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden ou la Colère de Durin de Hadhod. Ce combat rapportant pas mal d'EXP, n'oubliez pas de faire jouer tous vos personnages.

Après votre affrontement, allez sauvegarder sur votre gauche. En continuant votre route vers la droite, vous rejoindrez Eowyn pour l'ultime affrontement contre le Roi-sorcier.

Roi-sorcier : 210456 PV / 59098 PA
Un combat particulièrement éprouvant puisque votre adversaire contre-attaque constamment. Usez rapidement de l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages pour parer à toute éventualité. Ensuite, les attaques Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor, tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden, vous seront d'un grand secours. Cependant, comme votre ennemi esquive très souvent, il faudra peut-être mieux utiliser le Drain de santé de Eaoden qui fera environ 1600 points de dégâts (x2 si vous utilisez la Frénésie) à tous les coups. Précisons aussi que si l'attaque Colère d'Edoras de Eowyn est peu puissante, elle a au moins le mérite de toucher son adversaire dans 99% des cas. De plus, Eowyn étant assez rapide, elle évitera parfois les contre-attaques du Roi-sorcier. Ensuite, n'oubliez pas la Purification de Idrial pour annihiler les attaques d'esprit, comme la Peur notamment, et le Pouvoir des Valar pour ressusciter un compagnon. Enfin, les attaques faisant baisser la défense de l'ennemi ainsi que la technique Compagnie Valar de Berethor (qui augmente la précision) seront à ne pas négliger.

Après ce très TRES long combat, vous aurez achevé votre première quête qui vous rapportera 67500 points d'EXP. Continuez à avancer et sauvegardez votre progression. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la sauvegarde pour ensuite continuer à avancer. Préparez-vous ensuite à affronter des Mumakil par deux fois. Vous arrivez alors à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre puis revenez en arrière et continuez par la gauche pour affronter deux Mumakil. Notez que si vous avez du mal à battre ce groupe d'ennemis, utilisez la technique Tenez Bon de Berethor pour éviter que vos personnages soient étourdis par l'attaque Piétinement. Bien entendu, l'Aura des Valar de Idrial vous sera aussi d'un grand secours. Après cet affrontement, vous rencontrerez un peu plus loin Aragorn qui vous accompagnera durant quelques combats. Ces derniers seront d'ailleurs vite expédiés grâce à sa technique Appel des Morts. Après le premier combat en compagnie de votre nouvel allié, allez sauvegarder sur la gauche puis poursuivez par la droite. Plusieurs combats vous attendront par la suite mais une fois encore l'Appel des Morts de Aragorn balaiera toute résistance. Cependant, profitez-en pour faire jouer tous vos personnages en vu du combat final. Faites donc en sorte d'avoir la Furie du Gondor pour Berethor, cette technique étant capitale pour ne pas trop galérer durant l'ultime affrontement du jeu.
Après avoir terminé quelques combats, vous aurez achevé la seconde quête du chapitre qui vous rapportera 111380 points d'EXP. Sauvegardez et apprêtez-vous à combattre un peu plus loin deux groupes de quatre Nazgûl. Aragorn étant à vos côtés, ces deux combats ne seront que pures formalités. Très rapidement, vous serez confrontés à Sauron lui-même.

Sauron, Seigneur des Ténébres : 322347 PV / 65000 PA
Dès le départ, utilisez l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages. Ensuite, abusez de la Furie du Gondor de Benethor via la Double Attaque. Enfin, un troisième personnage se chargera également d'attaquer, Eaoden étant une bonne solution surtout si vous disposez au minimum de son attaque Colère d'Edoras. Sauron possède plusieurs attaques qui immobiliseront votre groupe ou l'empêcheront d'utiliser la magie. Cependant, ce n'est pas bien grave puisque si un personnage venait à mourir, il serait automatiquement ressuscité et pourra dans la foulée attaquer par deux fois grâce à la Frénésie ou la Double Attaque. Quant à Idrial, il lui suffira, une fois ressuscitée, de lancer directement une Aura des Valar sur elle-même et sur un autre personnage, voire d'utiliser des Valar pour ressusciter un de ses compagnons. Bref, le combat sera long mais relativement simple d'autant que Sauron n'évitera aucun coup.

Une fois le combat terminé, vous aurez droit à une très courte séquence de fin et pourrez alors terminer le mode Maléfique histoire de compléter le jeu jusque dans ses moindres recoins.

MODE MALÉFIQUE

Le mode Maléfique est directement lié à l'aventure principale. Ainsi, dès que vous terminerez un chapitre du mode principal, vous débloquerez son "équivalent" dans le mode Maléfique. Ensuite, une fois terminé un chapitre Maléfique, vous obtiendrez des items ou des pièces d'équipement que vous pourrez utiliser dans le mode principal en sauvegardant par dessus une sauvegarde déjà existante. Voici donc la liste de ce que vous pourrez obtenir dans chaque chapitre du mode Maléfique.

- Eregion :
- Pierre Action brisée
- Pierre d'Armure usée
- Pierre de santé brisée

- Ouest Moria :
- Bouclier d'Orque du Mordor 3A pour Berethor
- Pierre de contre à l'ombre brisée

- Est Moria :
- Lame vile de Morgul 3A
- Pierre d'esprit brisée

- Estemnet :
- Pierre de Parade écrasant polie
- Pierre de Parade tranchant polie
- Pierre de Parade perçant polie

- Le Rohan :
- Cimeterre d'Oriental 3A en acier pour Berethor
- Lance de Gobelin Moria 3A en fer pour Eaoden
- Pierre d'Action polie

- Le Gouffre de Helm :
- Epée longue du Maudit 2A
- Pierre d'Armure polie
- Avant-bras noirs de bataille du Numénor

- Osgiliath :
- Epée d'Isildur, Haut Roi du Gondor pour Berethor
- Hache de combat du Mordor 3A en fer pour Morwen
- Lance croissant Orque du Mordor 3A
- Pierre de Contre à l'Ombre polie
- Pansière de guerrier du Gondor en acier pour Berethor

- Minas Tirith :
- Marteau de Nain 2A en mithril pour Hadhod
- Lance d'Eregion 2A en or pour Eaoden
- Lance du Haut-roi 2A en acier pour Eaoden
- Pansière noire de bataille du Numénor pour Berethor
- Hache perçante Oriental 2A en acier pour Morwen
- Manteau noir en laine du Numénor pour Berethor

- Champs de Pelennor :
- Pierre d'Action ancienne
- Pierre d'Armure ancienne
- Pierre de Santé ancienne

- Pierre d'Esprit ancienne

Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours

© Electronic Arts / Stormfront Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODES

Restaurer la santé

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, bas, A, haut

Restaurer les munitions

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, bas, Y, haut

1000 points d'expérience en plus

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, bas, bas, bas

Monter de 2 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites B, droite, B, droite

Monter de 4 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, haut, Y, haut.

Monter de 6 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites X, gauche, X, gauche

Monter de 8 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, A, bas, bas

Invincibilité

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, X, A, B

Arme de jet illimitée

Mettez la pause, maintenez L + R et faites X, B, A, Y

Attaques devastatrices

Mettez la pause, maintenez L + R et faites X, X, B, B

Tous les combos

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, B, Y, B

Petits ennemis

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, Y, A, A

Ralenti

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, B, A, X

Legacy of Kain : Defiance

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause (bouton start) puis faites une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Charges Reaver illimités

bas, bas, haut, gauche, R, noir, bas, Y, B

Invincibilité

haut, bas, droite, bas, R, noir, bas, Y, L

Mode cartoon

haut, bas, haut, bas, R, noir, bas, B, Y

Pas de textures

L, bas, noir, droite, noir, haut, Y, L, bas

Statistiques à fond

gauche, droite, gauche, droite, R, L, B, Y, bas

Tous les bonus

noir, bas, blanc, R, gauche, blanc, bas, L, Y

Tous les mouvements combo

droite, bas, haut, bas, bas, R, Y, B, bas

Tous les power-ups

gauche, gauche, haut, haut, L, noir, B, bas, Y

Toutes les Dark Chronicles

R, bas, noir, L, droite, noir, Y, bas, L

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution n'a pas pour but de vous dire exactement le cheminement de l'aventure, celle-ci étant très linéaire. Vous y trouverez cependant une description plus ou moins détaillée (en fonction du niveau de difficulté) du chemin à prendre et des énigmes à résoudre.

Forteresse Séraféenne : Kain

Après avoir parcouru quelques mètres, deux gardes vont venir vous conter fleurette. Débarrassez-vous-en puis continuez à avancer en passant par la gauche après avoir atteint l'étage supérieur en vous aidant des murs. Un peu plus loin, il vous faudra monter sur le mur de gauche pour poursuivre votre route. Dans les geôles, outre quelques prisonniers bien appétissants, vous pourrez dénicher un **talisman de santé**. Brisez par la suite le mur d'une des cellules et continuez à avancer. Arrivé à l'étage supérieur, une **rune télékinésique** vous attendra à droite. Poursuivez par la gauche. A l'air libre, plusieurs gardes vous attendront. Eliminez-les. Une fois arrivé dans la cour extérieure, prenez à gauche pour trouver un **tome des Arcanes**. Ouvrez ensuite la double porte qui fait face à la statue du chevalier. Continuez et détruisez si besoin les mécanismes vous envoyant des flèches enflammées. Une double porte passée, un point de passage s'activera de lui-même. Après avoir acquis un **talisman de santé**, à droite, pénétrez au fond de la salle pour avoir droit à une cinématique et quelques gardes à abattre. Prenez ensuite le **symbole** qui se trouve sur un socle. Tuez les gardes, poussez la porte de droite après avoir détruit le sceau. Un peu plus loin, vous trouverez un couloir et des gardes à occire dans une pièce circulaire. Sortez par la droite, utilisez votre pouvoir de télékinésie pour faire tomber les gardes qui sont sur les remparts puis détruisez le pilier ébréché qui se trouve à droite. Utilisez-le pour monter puis passez la grille pour arriver dans la salle d'entraînement. A noter que vous trouverez une **rune télékinésique** avant de pénétrer dans la salle en faisant le tour par la gauche, puis en longeant les remparts. Descendez et prenez la seule porte disponible. Dans la pièce suivante, montez le mur de gauche puis détruisez le mécanisme pour faire baisser le pont-levis. Continuez votre chemin pour revenir dans la cour extérieure. Tuez les gardes puis passez par la grille qui vient de s'ouvrir en vous positionnant devant la statue. Le passage se trouve à droite derrière vous. Continuez, tuez de nouveaux gardes et détruisez un sceau pour passer une double porte. Après être arrivé dans la grotte, vous obtiendrez un nouveau point de passage. Détruisez les piliers de roche et poursuivez. En allant tout droit, après avoir détruit les piliers, vous trouverez un **talisman de santé**. Revenez un peu en arrière puis passez à droite et continuez. Tuez les spectres qui arriveront après votre conversation avec Moebius.

Abysses : Raziel

Après avoir ramassé le **tome des Arcanes** qui se trouve en bas du niveau, à droite, poursuivez par la gauche en grimpant aux parois rocheuses et en planant de monticule en monticule. Dans la seconde partie (avec en bonus un point de passage), poursuivez par la droite puis après avoir parlé à l'Ancien, dévorez six âmes pour que le chemin vers la troisième partie du niveau s'offre à vous. Dans la troisième partie, anéantissez les six ennemis pour poursuivre. Dans la partie suivante, vous devrez monter rapidement les étages en évitant de vous faire rattraper par la brume et en faisant en sorte de ne pas tomber quand l'Ancien détruira des parties du décor. Arrivé tout en haut, un point de passage sera disponible. Allez ramasser le **tome des Arcanes** qui se trouve dans la pièce suivante, revenez en arrière et grimpez sur les monticules de pierres qui se trouvent à gauche pour atteindre le haut de la pièce. Une fois devant la porte en fer, sautez derrière vous sur une plate-forme, à gauche, puis de là, sautez sur une plate-forme à droite. Enfin, prenez le couloir devant vous. Passée la cinématique, traversez la grille de gauche qui se trouve un peu en hauteur. A l'air libre, détruisez vos ennemis et assistez à une cinématique.

Forteresse Séraféenne : Kain

Passez par la porte prise par Moebius, tout en ramassant l'**insigne du faucon**. Vous voici revenu au début du niveau. Revenez maintenant dans la pièce circulaire où vous avez combattu des gardes et insérez l'insigne du faucon dans la

cavité prévue à cet effet. Pour y arriver, prenez l'escalier de droite dans la prison et suivez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez dans la grande salle du château où vous aviez trouvé un symbole sur un socle. En parlant d'objets, vous trouverez d'ailleurs une **rune télékinésique** dans la deuxième cellule de droite. Dans la grande salle, prenez à droite, tuez les gardes et poussez la double porte. Un peu plus loin, dans la cour extérieure, tuez les gardes. En vous tenant devant la statue, prenez la porte qui se trouve à gauche. Continuez, passez le pont-levis, la salle d'entraînement (qui contient plusieurs gardes) et une fois dehors, prenez la porte de droite après avoir tué les gardes. Une fois dans la pièce circulaire, approchez-vous de la cavité pour que d'autres ennemis arrivent. Tuez-les et insérez l'insigne du faucon dans le mur. Pénétrez dans le passage et une fois en haut, allez à gauche pour trouver un autre passage. Poursuivez votre route, sautez de l'autre côté de la grande salle et ramassez un **talisman de santé** à gauche. Prenez ensuite la porte de droite après l'avoir ouverte grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Dans la pièce suivante, vous trouverez un point de passage, un **tome des Arcanes** et un bloc de pierre à pousser dans le trou pour obtenir un **bouclier**. Revenez à présent dans la cour extérieure, en abattant plusieurs ennemis, pour poser le bouclier sur la statue et ainsi avoir accès à une porte derrière cette dernière. Au deuxième étage de la cour extérieure, vous trouverez une **rune de télékinésie** et une double porte à ouvrir. En ouvrant celle-ci, vous arriverez dans un endroit où vous devrez vous battre contre plusieurs ennemis qui protégeront une **épée** posée sur une statue qu'il vous faudra bien sûr dérober. Revenez ensuite dans la cour extérieure, tuez les gardes et posez l'épée sur la statue pour ouvrir la porte de gauche. Ouvrez-la et suivez le couloir pour trouver un peu plus loin un point de passage, juste avant une pièce où vous devrez affronter des gardes. Montez au mur de droite pour détruire la première partie du mécanisme puis montez l'escalier de gauche pour détruire la seconde et ainsi abaisser le pont-levis. Tuez les gardes qui se dressent sur votre route, sautez de l'autre côté du pont puis montez au mur de droite. Détruisez la première partie du mécanisme puis deux murs sur votre droite pour arriver dans une pièce où se trouve la seconde partie du mécanisme qui, détruite, fera s'effondrer le pont-levis. Passez ensuite dans la pièce en dessous de vous pour trouver un point de passage. Ramassez l'**épée décorative** et tuez les gardes qui vont arriver. Revenez dans la pièce d'où vous avez fait tomber le premier pont-levis, non sans avoir tué quelques gardes. Utilisez l'épée décorative sur l'emblème de gauche et poursuivez pour trouver un autre point de passage dans une petite pièce. Tournez le mécanisme pour ouvrir la porte qui est face à vous et ainsi trouver un **artefact** qui va vous permettre d'enflammer ennemis et objets. A présent, enflammez toutes les coupes et sortez de la pièce pour trouver quelques gardes. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé l'épée décorative puis passez la double porte. Dans la grande salle, enflammez les deux piliers grâce à votre pouvoir et montez tout en haut de la salle. Utilisez par deux fois vos pouvoirs (en visant un sigle sur le mur) pour faire apparaître des plates-formes et ainsi progresser pour assister un peu plus loin à votre seconde entrevue avec Moebius. Après cela, ramassez le **talisman de santé** puis sortez pour vous envoler.

Cimetière : Raziel

Avancez tout droit en terrassant plusieurs ennemis puis prenez par la droite après être sorti de la cour intérieure. Vous arriverez à un moment sur une petite place où vous attendront un point de passage et quelques spectres. Montez ensuite un petit escalier et poursuivez votre route jusqu'à ce que vous arriviez à une grande place où vous devrez affronter plusieurs ennemis. Une fois battus, atteignez la fenêtre de droite et passez de l'autre côté du mur. Passez ensuite dans le monde matériel. Sortez, en activant un point de passage, et revenez alors au début du niveau pour trouver un **talisman de santé**. En chemin, vous devrez affronter des mercenaires sur la petite place, devant une porte circulaire nécessitant une Reaver gorgée d'énergie des ténèbres pour être ouverte. Passez à présent la double porte, celle que vous avez passée pour arriver dans ce niveau. Débarrassez-vous des ennemis puis continuez votre chemin. Au bout de votre périple, plongez et nagez au fond du gouffre, passez dans la pièce où l'eau laisse filtrer de la lumière puis nagez vers le haut pour sortir de l'eau. Tirez le pilier puis montez dessus pour atteindre la plate-forme et prendre le **bouclier décoratif**. Plongez à nouveau et remontez au sommet du gouffre pour sortir de l'eau. Allez sur la plate-forme où se trouve une porte pour poser le bouclier sur la statue de droite. Continuez à présent votre route. Une porte plus loin, vous devrez affronter plusieurs spectres. Montez à présent les marches et avancez de plus belle. A l'air libre, revenez dans le monde matériel et occupez-vous des mercenaires de Moebius. Prenez ensuite la porte derrière le feu de camp. Poursuivez pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. Une fois dehors, sautez sur le promontoire en face, tuez les mercenaires et récupérez une **rune de télékinésie**. Faites le tour des ruines, planez jusqu'à vous retrouver devant une porte (avec en prime un point de passage) que vous devrez passer. Poursuivez, tuez les spectres qui vous traqueront et une fois dehors montez sur l'édifice de pierre. Passez dans le plan spectral puis sautez sur le promontoire rocheux en face de vous. Repassez dans le monde matériel, ouvrez la porte grâce à votre Reaver puis continuez. Dans la forge des ténèbres, rendez-vous au centre de la salle pour affronter plusieurs spectres. Passez

ensuite par le portail dimensionnel. Débarrassez-vous à présent des spectres qui vont arriver puis poursuivez pour trouver un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille, laissez-vous tomber au bas de la pièce et revenez dans le monde matériel en vous aidant de l'âme qui erre dans une des pièces annexes à la grande salle. Anéantissez vos ennemis et allez au centre de la grande salle pour forger la Reaver en l'imprégnant de l'énergie des ténèbres. Détruisez ensuite le mur fissuré pour trouver un **talisman de santé**. Utilisez ensuite votre Reaver sur les deux orbes lumineuses pour activer à nouveau le portail dimensionnel. Pénétrez maintenant dans la seconde pièce annexe et grimpez au mur. Vous vous retrouverez ainsi au début du niveau. Tuez les mercenaires qui sont apparus puis prenez à nouveau le portail dimensionnel. Montez à l'étage, chargez votre épée des ténèbres grâce à la pierre prévue à cet effet puis utilisez le pouvoir de votre Reaver pour vous rendre invisible et ainsi pouvoir passer. Une fois dehors, une cinématique vous montrera où aller. Vous devrez ainsi vous rendre dans la pièce où deux gargouilles vous empêchaient de passer. Utilisez alors le pouvoir des ténèbres de la Reaver pour continuer. Un peu plus loin, passez dans le monde spectral pour franchir la grille, revenez dans le monde matériel, montez les marches, sautez sur le premier pilier, repassez en mode spectral pour atteindre le second pilier puis l'ouverture en face. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans le mausolée de Kain. Prenez le **blason de Kain**, tuez vos ennemis et passez par la gauche. Tuez les spectres puis tournez le buste de Kain pour ouvrir la porte qui se trouve en face. Passez-la, vous voici revenu dans la grande salle. Anéantissez les spectres, montez les marches qui sont à gauche puis posez le blason de Kain sur la porte à l'étage pour l'ouvrir. Continuez et faites tomber un peu plus loin le pilier en contrebas. Tirez-le ensuite pour le positionner en face du promontoire où se trouve une porte. Montez sur l'édifice en pierre puis planez jusqu'au pilier et enfin sautez sur la plate-forme pour pouvoir ouvrir la porte. Utilisez alors vos pouvoirs télékinésiques pour détruire la plaque de pierre qui obstrue l'ouverture en hauteur. Pour ce faire, utilisez la caméra pour visualiser la plaque puis visez-la et tirez.
Grimpez ensuite au mur qui se trouve à droite du portail. Ramassez la **sphère à facettes** puis allez la poser sur le socle en bas. Utilisez ensuite le portail dimensionnel. Poursuivez par la gauche pour trouver un point de passage, passez dans le monde spectral et franchissez la grille. Laissez-vous tomber, revenez dans le monde matériel, allez ramasser un **tome des Arcanes** dans une des pièces annexes puis forgez à nouveau votre Reaver en vous rendant au centre de la pièce principale. Anéantissez l'ange de pierre qui apparaît (attendez qu'il attaque, esquivez et frappez-le) puis détruisez le mur fissuré. Montez à nouveau au mur et laissez-vous tomber. Prenez le seul chemin disponible. Vous voici au premier étage de la grande salle. Il va maintenant falloir vous rendre dans deux pièces pour trouver des orbes noires puis utiliser votre épée de lumière sur ces artefacts. Le portail dimensionnel à nouveau activé, passez en mode spectral, franchissez la grille par laquelle vous êtes arrivé puis revenez un peu plus loin dans le monde matériel. Franchissez alors le portail dimensionnel. Tuez les spectres pour pouvoir sortir. Une fois dehors, vous verrez où vous devez vous rendre.

A ce stade, vous pouvez également aller au début du niveau, là où tout a débuté. Franchissez la double porte, longez le couloir, montez sur un gros pilier de pierre puis planez jusqu'à un autre pilier. Pour les situer, une vasque d'énergie se tient entre les deux piliers. Utilisez alors votre Reaver de lumière pour ouvrir une porte et récupérer un **talisman de santé**.

Une seconde porte avec une orbe noire se trouve dans le mausolée de Kain. Vous y trouverez une **rune de télékinésie** . Pour la trouver, rendez-vous dans la pièce où se trouve le portrait de Kain, grimpez sur le mur de droite et utilisez votre Reaver de lumière pour ouvrir la porte.

Continuez ainsi votre chemin par la droite après vous être laissé tomber. Vous arriverez ainsi devant une porte qui ne s'ouvrira qu'en utilisant votre Reaver de lumière et des ténèbres.

Les Colonnes (Ere des Séraféens) : Kain

Descendez les escaliers, tuez les gardes puis en bas de l'escalier, allez à droite pour découvrir une cinématique et un point de passage. Passez ensuite derrière les piliers pour trouver un **talisman de santé**. Au besoin, utilisez vos pouvoirs pour venir à bout des archers. Revenez en arrière, prenez à gauche, franchissez la grille et continuez. Terrassez les gardes qui vous attendent puis détruisez le pilier qui se trouve dans le coin droit. Grimpez dessus puis sur le mur pour récupérer un **tome des Arcanes**. Tuez les archers et les gardes puis poursuivez votre route. Passé un point de passage, assistez à la cinématique. Récupérez ensuite le **disque de pierre** à droite. Revenez au début du niveau poser le disque de pierre sur le socle de pierre devant la porte. Allumez les torches de part et d'autre de la porte

puis tournez le pilier qui est apparu pour ouvrir la porte. Continuez à avancer après le point de passage, tuez les spectres et allez ramasser la **rune de télékinésie** à droite. Détruisez ensuite le visage de pierre qui se trouve en hauteur à gauche de la rune de télékinésie. Utilisez une nouvelle fois votre pouvoir sur le sigle qui était caché par le visage de pierre pour faire apparaître deux plates-formes qui vous permettront de progresser en hauteur pour ramasser le **fragment de l'équilibre**. Retournez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de pierre. Défaites-vous des gardes qui apparaîtront en chemin. Placez enfin le fragment de l'équilibre sur le monument qui se trouve juste devant le gouffre. Pour terminer ce petit chapitre, placez-vous sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Les Colonnes (500 ans après) : Raziel

Sautez dans l'eau puis atteignez la berge pour affronter plusieurs mercenaires. Ramassez ensuite un **talisman de santé**. Poursuivez pour vous retrouver devant la porte empruntée par Kain le chapitre précédent. Grimpez sur le mur de droite puis continuez votre route en sautant sur la corniche derrière vous. Tuez vos ennemis puis utilisez la Reaver de lumière pour ouvrir la porte suivante. Vous voici dans une grande salle avec une petite énigme. Grimpez au mur qui se trouve à droite du portail. Tournez ensuite le pilier qui est à gauche par deux fois. Redescendez, poussez le bloc de pierre au centre. Montez à nouveau à l'étage pour tourner trois fois le pilier. Redescendez à nouveau, poussez le bloc en dessous du mécanisme en forme de spirale puis activez-le grâce à vos pouvoirs télékinésiques. Tirez ensuite le bloc enflammé au centre de la pièce pour activer le portail dimensionnel que vous devrez emprunter pour arriver dans la forge du feu. Après la cinématique fort intéressante, continuez par la droite pour arriver dans une grande pièce circulaire. Laissez-vous tomber, passez dans une des pièces annexes où vous pourrez grimper à l'étage afin de trouver un **tome des Arcanes** dans une pièce à gauche. Rebroussez chemin puis passez dans le monde spectral où vous allez devoir affronter l'esprit de la gardienne de la nature.

- Boss :
La Gardienne de la nature est assez simple à battre. Bougez tout le temps pour éviter les tentacules qui sortent du sol et les boules d'énergie que va créer votre ennemi. Ensuite, essayez de placer un combo de trois coups puis éloignez-vous de la gardienne avant qu'elle ne génère un champ d'énergie qui vous enverra valdinguer.

Une fois la Gardienne battue, sortez de la pièce, avalez plusieurs âmes pour vous régénérer puis franchissez la seconde grille pour affronter un nouveau gardien.

- Boss :
Le Gardien du Conflit est un peu plus coriace puisqu'il dispose d'un bouclier d'énergie autour de lui. Attendez qu'il génère des spectres ou qu'il vous lance une boule d'énergie et vous verrez à ce moment son bouclier s'évaporer. Placez alors un combo de trois coups et reculez car dans le cas contraire il créera également un champ d'énergie qui fera beaucoup de dégâts.

Quand vous aurez battu votre adversaire, sortez de la pièce, revenez dans le monde matériel et allez au centre de la grande salle pour imprégner la Reaver du pouvoir du feu. Utilisez ensuite votre Reaver de feu pour allumer deux vasques dans une pièce annexe. Remontez à l'étage en empruntant le passage que vous avez utilisé pour arriver dans la pièce où se trouvait le tome des Arcanes. Empruntez le passage dans le mur puis longez le mur en prenant à gauche pour arriver dans une pièce et affronter quelques spectres. Ici, il va vous falloir activer un mécanisme en hauteur (en utilisant vos pouvoirs télékinésiques) qui va faire sortir deux petits piliers à droite et gauche du mécanisme. Il va ensuite falloir utiliser rapidement votre Reaver de feu pour enflammer les deux piliers, ce qui activera le portail dimensionnel que vous vous ferez une joie d'emprunter. Revenez à présent devant la porte que vous ne pouviez ouvrir tout à l'heure. Enflammez les deux piliers de part et d'autre de la porte puis tournez l'énorme pilier jusqu'à ce qu'un pointeur soit en face de la porte. Continuez, terrassez les ennemis puis poursuivez pour assister à une cinématique. Tuez ensuite les mercenaires qui vont arriver. Ramassez la **rune de télékinésie** puis prenez le chemin derrière les colonnes qui cache un point de passage. Ramassez le **tome des Arcanes** et tuez les mercenaires qui vont arriver. Allez ensuite ramasser le **disque de bronze** puis revenez au niveau des colonnes pour insérer le disque dans une grille à gauche des piliers.

Avant cette action, vous devrez une fois de plus affronter plusieurs mercenaires. Poursuivez votre route en venant à bout de plusieurs ennemis. Arrivé dans l'enceinte détruite, montez sur le pilier le plus haut, passez dans le monde spectral, sautez sur la corniche en face puis repassez dans le monde matériel. Continuez tout droit, dépassez le point de passage et tuez le mercenaire qui rôde. Il va vous falloir maintenant planer pour atteindre une porte sur votre droite. Ouvrez la porte après avoir battu plusieurs spectres puis pénétrez dans la forge de l'air. Descendez et utilisez les deux blocs de pierre pour boucher les ouvertures d'où souffle l'air. Bloquez d'abord l'ouverture de gauche (en activant également un mécanisme) puis celle de droite. Plantez ensuite votre Reaver dans l'ouverture d'où souffle l'air. Vous allez ainsi planer jusqu'à l'étage supérieur où vous récupérerez la **pierre de coeur**.
Redescendez, utilisez la pierre sur le socle et tirez à nouveau les deux pierres pour que l'air souffle sur la pierre de coeur et active le portail dimensionnel. Passez ensuite par le portail. Laissez-vous tomber dans le trou et achevez vos adversaires. Poursuivez votre route puis passez dans le monde spectral. Franchissez la grille pour vous retrouver devant un gardien.

- Boss :
Le Gardien, à l'image de ses pairs, n'a pas son pareil pour produire un champ d'énergie qui vous enverra planer si vous vous approchez trop près de lui. En plus de lancer quelques boules d'énergie, il créera également jusqu'à trois clones qu'il faudra faire disparaître avant de s'en prendre au véritable gardien. Comme toujours, les roulades et le combo de trois coups seront les clés de la victoire.

Après l'avoir battu, prenez le passage à gauche de la tombe du gardien. Grimpez au mur puis à l'étage, courez au fond du couloir pour traverser une grille. Repassez dans le monde matériel, ramassez un **talisman de santé**, repassez dans le monde spectral, franchissez à nouveau la grille puis laissez-vous tomber dans le premier trou que vous verrez à gauche pour arriver dans une pièce. Vous allez y rencontrer un nouveau gardien.

- Boss :
Ce gardien ne vous donnera pas beaucoup de fil à retordre. Il se téléportera à plusieurs endroits de la pièce et vous lancera quelques boules d'énergie que vous éviterez facilement en faisant quelques roulades. Frappez-le pour en finir au plus vite

Revenez dans la grande salle, passez dans le monde matériel puis forgez votre Reaver en allant au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air pour planer en vous servant du mécanisme qui est dans le sol derrière vous. Mettez ensuite le feu à une première jarre. Redescendez et grimpez à un mur qui se trouve à gauche. Sautez ensuite à droite pour pouvoir mettre le feu à une seconde jarre. Descendez et allez au centre de la pièce. Utilisez votre Reaver Air sur le mécanisme au sol pour pouvoir planer et atteindre une corniche. Deux portes se trouvent sur ladite corniche, l'une portant le symbole de la lumière et l'autre des ténèbres. Tournez les piliers qui sont à côté de chacune d'elle pour afficher le symbole correspondant. Actionnez ensuite le mécanisme qui se trouve sur le mur, entre les deux portes qui vont alors s'ouvrir. Changez alors l'orbe de lumière en orbe des ténèbres et inversement avec l'autre orbe pour que le portail dimensionnel s'active enfin. Pénétrez à nouveau dans le portail dimensionnel puis sortez de la forge de l'air grâce à votre Reaver de feu. Revenez à présent à l'endroit où vous aviez trouvé le disque de bronze, non sans avoir battu une tripotée de mercenaires. Utilisez la Reaver Air sur le sol pour atteindre le haut d'une corniche. Avancez tout droit pour boucler le niveau.

La citadelle des vampires : Kain

Débarrassez-vous des spectres puis sortez de la pièce. Un point de passage plus tard, descendez les escaliers, tuez les spectres et passez la grille pour trouver un autre point de passage. Laissez de côté la grille qui est sur la gauche et poursuivez en anéantissant les barbares. Après la cinématique, ramassez le **tome des Arcanes**. Continuez par l'unique route disponible puis après avoir tué quelques ennemis, continuez en remarquant la grille sur la gauche qui ne peut être ouverte pour le moment. Devant le point de passage suivant, ramassez la **roue de la vie** puis débarrassez-vous des barbares qui vont arriver. Revenez maintenant à l'endroit où une grille était fermée, juste après avoir descendu le grand

escalier. Utilisez la roue de la vie pour l'ouvrir. Continuez pour trouver un point de passage. Après avoir anéanti plusieurs spectres et barbares, vous trouverez un **talisman de santé** en passant par la gauche à l'embranchement. Après ceci, prenez à droite puis franchissez le portail dimensionnel un peu plus loin. Tuez les barbares, passez le point de contrôle et détruisez l'ange de pierre dans la grande pièce circulaire. Dans une des pièces annexes à la grande salle se trouve un **tome des Arcanes**. Dans l'autre un barbare à occire et un mur qui n'attend qu'une chose : que vous lui grimpiez dessus. De l'autre côté du mur, continuez face caméra, puis de retour dans la pièce circulaire, prenez tout à droite pour franchir une grille derrière laquelle se trouve un point de passage. Bien entendu, éliminez tous les barbares qui sont sur votre route. Prenez le portail dimensionnel. Passez par l'ouverture en face de vous et prenez à droite, après avoir tué les spectres, pour trouver une **rune de télékinésie** dans la première pièce que vous trouverez. Laissez-vous tomber au rez-de-chaussée puis tuez les barbares. Dans une des pièces annexes, vous pourrez grimper sur deux rebords pour atteindre une pièce, à gauche, où se trouvent plusieurs barbares, un point de passage et un portail dimensionnel qu'il va falloir franchir. Vous voici dans une nouvelle forge avec en prime un nouveau point de passage. Passez la grille en face de vous, continuez par la gauche puis pénétrez dans la pièce qui se trouve au bout du chemin. Dépassez le point de passage et allez à gauche pour trouver un **talisman de santé**. Revenez sur vos pas, débarrassez-vous des spectres puis laissez-vous tomber en contrebas. Il va falloir maintenant détruire deux portes fissurées, venir à bout de barbares puis ramassez le **crane de pierre** ainsi que la **balance rouillée**. Utilisez ensuite les deux artefacts pour ouvrir une pièce annexe à la grande salle. Pénétrez dans la pièce où se trouve un point de passage. Utilisez vos pouvoirs pour activer le mécanisme qui se trouve sous l'eau, à votre gauche, puis allumez les deux torches à droite et à gauche de l'artefact. Laissez-vous tomber puis allez ramasser le **fragment de l'équilibre**. Tuez ensuite les spectres puis utilisez le sceau que vous venez d'obtenir pour ouvrir un passage à droite de la porte. Sortez, tuez les barbares puis utilisez vos pouvoirs pour activer un mécanisme en hauteur qui va ouvrir une porte annexe. Tuez les barbares puis grimpez au mur. De l'autre côté du mur, avancez face caméra puis préparez-vous à détruire un ange de pierre. Ceci fait, sortez, prenez à droite, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la porte tout à droite. Continuez pour trouver un point de passage et une gargouille à abattre. Prenez ensuite le portail dimensionnel puis préparez-vous à attaquer deux gargouilles qui gardent un point de passage. Un bon moyen pour en venir à bout consiste à se placer entre les deux gargouilles et à esquiver leurs attaques pour qu'elles se frappent mutuellement. Quand vous les aurez battues, prenez le couloir de gauche, laissez-vous tomber un peu plus bas sur la droite puis continuez pour arriver dans la pièce centrale. Quelques barbares et spectres plus loin, vous devrez passer dans une pièce annexe pour grimper à un mur. De l'autre coté du mur, prenez au fond du couloir puis débarrassez-vous des deux gargouilles avant de prendre le portail dimensionnel. Franchissez la grille, laissez-vous tomber en contrebas, tuez les barbares puis prenez le dernier portail dimensionnel qui se trouve dans une pièce annexe. Vous voici à nouveau à l'air libre. Revenez à l'endroit où une grille était verrouillée (juste avant de trouver la roue de la vie). Utilisez alors le fragment de l'équilibre pour l'ouvrir, ceci concluant ce chapitre.

Le Manoir de Vorador : Raziel

Admirez la superbe cour extérieure du manoir puis rendez-vous devant la porte principale du château. Vous allez devoir affronter deux anges de pierre. Une fois que vous les aurez battus, grimpez sur le monticule de pierres puis sur la plate-forme en face. Brisez la vitre, passez dans le monde spectral, franchissez la grille puis continuez jusqu'à pouvoir repasser dans le monde matériel. Vous devrez un peu plus loin battre plusieurs ennemis dans une immense salle. Ceci fait, prenez une des deux portes en haut de l'escalier (qui mènent au même endroit) puis après avoir tué quelques ennemis, vous arriverez dans une salle circulaire où vous devrez actionner un mécanisme en hauteur. Ce dernier fera apparaître deux torches qu'il conviendra d'enflammer pour pouvoir avancer dans la salle de la fontaine afin de trouver un point de passage et quelques tentacules belliqueux. Utilisez ensuite votre Reaver Air sur un des mécanismes dans le sol puis planez jusqu'à la corniche derrière vous. Ouvrez ensuite la porte Air, franchissez le point de passage puis continuez en descendant les marches et en vous débarrassant des spectres. Vous voici maintenant dans une pièce où vous allez devoir plonger dans l'eau après vous être débarrassé de deux gardes. Passez dans le monde spectral pour franchir la grille, anéantissez les ennemis qui vous attendent puis grimpez au mur dans le fond de la pièce. Vous atteindrez ainsi l'étage supérieur où vous pourrez repasser dans le monde matériel. Tuez les monstres qui vont apparaître (pour plus de rapidité, expédiez-les dans l'eau) puis passez la porte qui se trouve près du mur que vous avez escaladé. Continuez à avancer pour arriver dans une salle. Montez les escaliers, aidez-vous du mur pour progresser en hauteur puis faites de même avec un second mur qui vous attendra plus loin. En haut de la salle, vous devrez utiliser vos pouvoirs télékinésiques pour briser la vitre puis passer dans le monde spectral pour franchir la grille. Revenez ensuite dans le monde matériel, sautez sur le premier pilier à droite, passez ensuite dans le monde spectral pour

atteindre deux autres colonnes puis une corniche. Si vous veniez à tomber pendant la traversée des piliers, vous pourriez remonter en vous aidant d'un pilier dans le coin droit au fond puis du mur en face sur lequel vous pouvez grimper. Continuez via l'unique chemin puis repassez dans le monde matériel où vous attendront des ennemis. Tuez-les et continuez par le couloir en face de vous. Passée la porte au bout du couloir, franchissez le point de passage, assistez à la cinématique puis activez le mécanisme qui se trouve au-dessus de la statue pour trouver une des six orbes que vous allez devoir imprégner du pouvoir des ténèbres. Voici maintenant la procédure à suivre pour continuer :

- Sautez sur le chandelier. Utilisez ensuite votre pouvoir des ténèbres pour vous rendre invisible et sautez de poutre en poutre pour arriver de l'autre côté de la pièce où vous devrez imprégner votre première orbe du pouvoir des ténèbres.

- Redescendez puis faites de même avec une autre orbe qui se trouve derrière la statue de l'ange.

- Pour la troisième orbe qui se trouve dans la cheminée, utilisez également votre pouvoir des ténèbres afin de vous rendre invisible, ceci empêchant le feu de s'allumer, et imprégnez-la du pouvoir des ténèbres.

- Cassez ensuite la première vitre de gauche pour avancer (tout en étant invisible) et trouver la quatrième orbe.

- Pour la cinquième orbe, grimpez sur le mur qui se trouve à gauche de l'ange toujours en étant invisible.

- La dernière orbe se trouve sur un mur, en hauteur, à droite de l'ange. Pour l'atteindre, montez les escaliers qui mènent à une porte, montez sur le petit pilier à gauche, devenez invisible puis sautez de plate-forme en plate-forme.

Descendez pour aller chercher le **traqueur d'âmes** que porte la statue. A présent, revenez dans la salle de la fontaine en passant par la cour extérieure du manoir pour gagner du temps. Arrivé dans la salle, montez à l'étage puis plantez la lance dans la statue qui se trouve à droite, devant la fresque. Par la suite, vous pourrez briser ladite fresque pour trouver une vasque remplie d'âmes. Maintenant, prenez la porte de feu qui se trouve à gauche. Avancez puis après avoir tué des spectres, passez dans le monde spectral pour franchir une grille au bout du couloir. Vous arriverez un peu plus loin à l'extérieur. Prenez le chemin qui descend, à droite, pour trouver une âme qui vous permettra de revenir dans le monde matériel. Il va alors falloir allumer trois braseros pour que la porte s'ouvre. Utilisez le pouvoir du feu pour les allumer tous en même temps.
Débarrassez-vous des ennemis qui pullulent puis revenez en arrière, où se trouve une statue. Montez sur le pilier cassé puis sautez derrière vous, sur le sommet des ruines. Sautez un peu plus loin de façon à pouvoir casser la fenêtre du manoir grâce à vos pouvoirs. Pénétrez alors dans le manoir pour trouver un point de passage et plusieurs ennemis. A l'embranchement, prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie** puis passez à droite pour vous débarrasser de plusieurs spectres. Positionnez-vous ensuite devant la cheminée et utilisez votre pouvoir de feu pour enflammer les deux torches, ce qui éteindra le feu dans l'âtre. Passez dans le plan spectral puis franchissez la grille que vous découvrirez en détruisant le mur fissuré. Passez sur la plate-forme de gauche puis sautez sur le pilier en face de vous en faisant attention à ne pas tomber dans la brume. Sautez ensuite sur la corniche de gauche. Passez ensuite dans le plan matériel et allez ouvrir la porte de droite. Après avoir activé un point de passage, poursuivez en vous débarrassant de tous vos ennemis jusqu'à arriver dans une immense salle possédant elle-aussi six orbes qu'il va falloir imprégner du symbole de la lumière. Et c'est reparti :

- La première orbe se trouve au rez-de chaussée.

- la deuxième orbe se trouve à l'étage, à gauche. Vous pouvez l'atteindre en vous positionnant à sa droite, sautez puis planez jusqu'à elle. Un autre moyen consiste à aller juste en dessous, à tirer un pan de la bibliothèque vers vous, à monter dessus puis à sauter en face de vous pour atteindre l'orbe.

- La troisième orbe se trouve derrière un pan de mur que vous pouvez également tirer vers vous. Vous la trouverez en prenant l'escalier qui est à gauche de la statue et en allant tout au fond de la pièce.

- Pour la quatrième, orbe, grimpez au mur qui est à droite de la porte d'entrée puis sautez sur les poutres qui sont

derrière vous après avoir activé le mécanisme qui se trouve au fond de la pièce.

- La cinquième orbe se trouve dans la cheminée. Pour éteindre le feu, détruisez la table qui est au centre de la pièce puis poussez la statue sur le mécanisme qui se trouvait sous la table.

- La dernière orbe se trouve derrière le tableau qui fait face à la statue.

Allez prendre à présent la **lance** que tient la statue puis revenez dans la salle de la fontaine (non sans avoir battu trois anges de pierre) pour la planter dans la statue de gauche. Vous pourrez ensuite, tout comme la première fois, détruire un mur fissuré derrière vous pour découvrir une vasque remplie d'âmes. Prenez à nouveau la porte du feu. Détruisez le mur fissuré au bout du couloir puis continuez. Une fois dehors, tuez les spectres puis détruisez un autre mur fissuré. Laissez-vous tomber dans le trou puis continuez à avancer dans les égouts. Une fois arrivé dans une pièce remplie d'eau, activez le mécanisme qui se trouve au fond puis sautez très rapidement de pilier en pilier pour aller prendre la **moitié d'or du blason de Vorador**. Tuez ensuite une dizaine de spectres pour pouvoir sortir des égouts (en grimpant par le conduit principal), éliminez les ennemis qui vous attendent dehors puis revenez dans la salle de la fontaine et passez par la porte Air. Avancez et brisez le mur fissuré dans la pièce où se trouve une étendue d'eau. Continuez, anéantissez vos ennemis puis placez la moitié d'or du blason de Vorador devant la fresque. Continuez, passez la porte de droite puis poursuivez pour trouver un mur fissuré. Passez par l'ouverture, continuez jusqu'à arriver dans une pièce avec quatre colonnes. Regardez la fresque centrale et tournez les piliers de façon à reproduire le dessin. Un pilier va alors monter. Grimpez dessus puis sautez sur la plate-forme pour ramasser la **moitié d'argent du blason de Vorador**. Revenez dans la crypte pour insérer la seconde moitié du blason devant la fresque. Tuez les spectres puis continuez votre route pour vous retrouver dans une pièce circulaire où se trouve un point de passage. Enflammez tous les lustres, en vous positionnant au milieu de ces derniers puis avancez devant la statue pour pouvoir affronter deux gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, allez prendre le **voleur d'âmes** que vous devrez planter dans la dernière statue qui se trouve dans la salle de la fontaine à l'étage. Ceci activera le portail dimensionnel et vous pourrez de plus détruire un mur fissuré derrière vous pour trouver une rune de télékinésie. Avant cela, revenez dans la pièce où vous avez obtenu la première lance. En chemin, vous découvrirez un mur fissuré dans la pièce où il y a une femme enchaînée et où vous devez sauter de plate-forme en plate-forme puis grimpez à deux murs. Derrière ledit mur, vous trouverez un **talisman de santé**.
Arrivé dans la pièce, montez par les escaliers puis détruisez le tableau qui se trouve à droite de la porte. Récupérez ainsi un **tome des Arcanes**. Revenez dans la salle de la fontaine et prenez le portail dimensionnel. Suivez le couloir puis passez dans le monde spectral, après le point de passage, pour franchir la grille. Descendez en contrebas et affrontez les deux gardiens.

- Boss :
Ce combat est assez difficile puisque vous allez devoir éviter les attaques de vos deux adversaires en même temps. Ceci étant, il n'y a pas de technique particulière et vous devrez vous défaire de ces ennemis de la même façon que contre leurs frères. En esquivant avec des roulades, en évitant leur champ d'énergie et en leur portant des combos. Si vous veniez à manquer d'énergie, il vaudrait mieux pour vous battre quelques Sluagh pour absorber leurs âmes. Une fois que vous aurez battu le premier gardien, les Sluagh disparaîtront. Il conviendra donc de faire plus attention à vous. Le meilleur moyen est de détruire en premier le gardien vous fonçant dessus avec une attaque toupie, celui-ci étant plus facile à toucher que son comparse. Un bon moyen pour avoir le second gardien consiste à passer en mode Normal (en mode Attaque vous seriez trop lent), à éviter ses boules d'énergie et tout de suite après courir vers lui pour le frapper. Cette technique s'avère également très efficace quand votre ennemi fonce vers vous entouré d'électricité.

Le combat terminé, rendez-vous dans une pièce annexe pour revenir dans le monde matériel. Vous trouverez dans cette même pièce un **talisman de santé**. Revenez dans la salle principale pour forger votre Reaver. Allez ensuite dans une des salles annexes pour éteindre deux vasques enflammées. Revenez dans la salle principale, gelez une des deux cascades pour monter à l'étage, gelez la cascade du milieu puis grimpez à cette dernière pour trouver une autre vasque enflammée à éteindre. Redescendez, pénétrez dans la salle qui se trouve à gauche de la chute d'eau pour trouver une autre vasque enflammée à souffler. Passez dans le plan spectral, prenez à droite, continuez votre chemin jusqu'à pouvoir revenir dans le monde matériel et ainsi pouvoir éteindre la dernière vasque. Passez dans le plan spectral,

franchissez la grille, prenez à droite, franchissez l'autre grille puis passez dans le plan matériel un peu plus loin. Tuez les spectres qui approchent puis passez à nouveau par le portail dimensionnel. Revenez maintenant à l'endroit où vous avez allumé six braseros, à l'extérieur, devant une porte. Le chemin sera bien sûr truffé d'ennemis. Eteignez alors, grâce à votre Reaver Eau, les trois bougies qui portent le symbole Eau. Après la cinématique, riche en révélations, vous obtiendrez le **sceau de bibliothèque**. Retournez maintenant à l'endroit où vous avez obtenu la seconde lance en montant sur le pilier un peu plus loin puis en passant par la fenêtre brisée. Après la cinématique, allez détruire un vitrail à gauche de la statue (en haut des premières marches) pour trouver un **tome des Arcanes**. Ensuite, placez le sceau de la bibliothèque derrière la statue de l'ange pour pouvoir vous rendre à Avernus.

La citadelle des vampires : Kain

Avancez, tuez les spectres et les barbares puis sautez un peu plus loin pour pouvoir atteindre un portail dimensionnel. Vous voici dans la forge de la terre. Après la cinématique, rendez-vous dans la pièce centrale, tuez les barbares puis utilisez le fragment de l'équilibre sur la seule porte accessible. Dans la pièce suivante, détruisez le pilier de gauche, dans le coin, puis grimpez à l'étage où vous devrez vous défaire d'une gargouille. Ensuite, après le point de passage, prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Tuez les spectres puis sautez sur la gauche, dans un trou protégé par une grille. Dans la caverne, anéantissez d'autres spectres puis ramassez le **globe terrestre**. Détruisez le mur fissuré au fond de la grotte pour trouver dans la pièce suivante un **talisman de santé**. Revenez à présent dans le couloir d'où vous vous êtes laissé tomber puis utilisez le globe terrestre sur la porte au bout du couloir. Pénétrez dans la pièce et utilisez le portail dimensionnel. Vous trouverez deux points de passage supplémentaires, un avant de prendre le portail et un autre après. Franchissez la grille devant vous. Sautez en contrebas, tuez les barbares et les deux anges. Après votre victoire, grimpez au mur d'une des pièces annexes, prenez à gauche puis dans la pièce suivante, ramassez la **sphère d'énergie** qui est posée devant le portail en ruines. Détruisez les deux anges de pierre, revenez dans la grande salle en franchissant la grille puis prenez à gauche pour trouver une **rune de télékinésie**. Sautez à présent sur la corniche qui est de l'autre côté de la pièce. Traversez la grille puis passez le portail dimensionnel après un point de passage. A votre arrivée, vous devrez vous défaire de deux anges de pierre. Prenez ensuite le couloir de gauche, détruisez spectres et barbares puis utilisez la sphère d'énergie sur le portail qui se trouve dans la pièce suivante. Franchissez alors le portail dimensionnel derrière lequel un point de passage et un ange de pierre vous attendent. Après la cinématique, laissez-vous tomber au rez-de-chaussée de la grande salle pour tuer plusieurs barbares. Franchissez une grille pour arriver dans une pièce remplie de barbares. Tuez-les, détruisez le mur qui est à gauche du tombeau, grimpez au mur dans la pièce suivante, tuez les spectres et avancez tout droit pour trouver un point de passage et un portail dimensionnel que vous devrez emprunter après avoir détruit deux anges de pierre. Avant cela, allez tout de même récupérer un **tome des Arcanes**, au fond du couloir, à droite du portail dimensionnel. De l'autre côté du portail se trouvent un point de passage et deux pans de mur, à droite et à gauche où se tiennent deux têtes de faucon. Activez le mécanisme qui se trouve à côté de chacune des têtes pour les cacher. Ensuite, utilisez votre fragment de l'équilibre en l'incrustant sous chacune des deux têtes. Récupérez alors le **symbole du temps** sur le socle. Ouvrez ensuite la porte face à vous grâce à l'artefact. Laissez-vous tomber en contrebas puis prenez le portail dimensionnel dans une des pièces annexes pour revenir au niveau de la citadelle. Revenez à présent à l'endroit où se tenait une porte, en bas d'un petit escalier entre deux fresques usées. Utilisez le fragment de l'équilibre pour ouvrir la porte puis assistez à la cinématique. Ramassez ensuite le talisman de santé et plongez dans le portail dimensionnel. Une cinématique plus tard, anéantissez les spectres et sortez de la pièce. Allez tout droit puis prenez à droite pour assister à une cinématique. Enfin, allez sur le cercle bleu pour vous transformer en chauve-souris.

Cathédrale d'Avernus : Raziel

Avancez puis prenez à gauche ou à droite pour trouver une porte un peu plus loin. Ouvrez-la et préparez-vous à affronter quatre gargouilles. Une fois que vous les aurez battues, utilisez les quatre plates-formes apparues pour aller chercher la **sphère d'obsidienne** que vous poserez sur le socle en contrebas pour activer le portail dimensionnel qu'il faudra emprunter. Après la cinématique, prenez à gauche pour trouver une rune de télékinésie et un point de passage. Passez dans le monde spectral, franchissez la grille et laissez-vous tomber pour affronter deux gardiens.

- Boss :

Ces deux gardiens se révèlent moins coriaces que les deux précédents, ceci venant du fait que vous avez des âmes qui tournent autour de vous pendant le combat et qui sont toutes prêtes à être dévorées si vous veniez à manquer d'énergie. Evitez simplement les attaques en restant à portée quand les gardiens utilisent leurs attaques spéciales et frappez-les. Il arrive parfois que vous puissiez venir à bout d'un gardien (celui entouré d'un champ protecteur jaune) sans que celui-ci ne vous touche. Il vous faudra en effet frapper sans relâche votre adversaire qui essaiera constamment d'envoyer une attaque spéciale.

Après ce combat, pénétrez dans une des pièces annexes pour revenir dans le plan matériel. Tuez les barbares, rechargez votre Reaver grâce au cristal puis utilisez le pouvoir des ténèbres pour devenir invisible. Sortez, prenez à droite puis passez dans la pièce gardée par une tête de faucon. Prenez à gauche, gelez la cascade d'eau pour monter puis avancez face caméra. Laissez-vous tomber tout à gauche, tuez vos ennemis puis imprégnez l'orbe du pouvoir de la lumière. Revenez dans la salle où se trouve le cristal de charge. Utilisez à nouveau le pouvoir des ténèbres puis tout en étant invisible pénétrez dans la seconde pièce annexe gardée par une tête de faucon pour imprégner le cristal de lumière de ténèbres. Vous pouvez maintenant aller forger votre Reaver au centre de la salle principale. Utilisez ensuite la Reaver de Terre sur le mécanisme dans le sol pour créer des plates-formes qui vous serviront à atteindre une plate-forme à l'étage (celle qui se trouve en face de la dernière plate-forme de pierre). Utilisez votre Reaver Air pour monter sur la corniche qui se trouve au-dessus de vous. Tournez les deux piliers sur le symbole Feu. Activez ensuite le mécanisme au milieu. Prenez le passage de droite pour aller éteindre un premier brasero. Revenez en arrière, positionnez les piliers pour que le symbole Air apparaisse. Prenez le couloir de gauche et allez éteindre un second brasero. Sortez de la niche. Maintenant, vous allez devoir planer jusqu'à une plate-forme (à gauche) où deux braseros sont éteints. Allumez les braseros puis sautez en contrebas. Reformez les plates-formes de pierre, sautez sur les trois plates-formes et à la dernière, sautez sur la corniche de droite. Allumez les deux braseros, passez ensuite dans le plan spectral, franchissez la grille, continuez votre chemin, revenez dans le monde matériel et passez le portail dimensionnel. De retour dans la cathédrale, revenez au tout début du niveau pour utiliser la Reaver Terre sur le mécanisme dans le sol. Utilisez les plates-formes apparues pour progresser en hauteur et sautez à gauche à la dernière plate-forme. Ramassez le **talisman de santé**, tuez les prêtres et allez prendre le **texte obscur** que vous devrez placer devant l'ange au rez-de-chaussée. Empruntez la distorsion après la cinématique. Continuez votre chemin pour assister à une nouvelle cinématique. Ramassez le **tome des Arcanes** et continuez votre route pour affronter un démon et deux prêtres. Poursuivez pour affronter à nouveau un démon et deux prêtres puis assistez à une cinématique. Continuez votre route, ouvrez la porte et regardez la superbe cinématique. Vous voici face à un de vos anciens frères.

- Boss :
Turel n'est pas si difficile que cela à battre. Vous possédez au fond de la pièce deux vasques remplies d'âmes pour vous recharger le moment voulu. Evitez les boules d'énergie de votre frère en sautant constamment et en courant. De même, évitez la charge de Turel via le même procédé. A un moment, Turel va produire un cercle d'énergie qui vous entourera. C'est à cet instant que vous devrez frapper un des quatre gongs (grâce à vos pouvoirs ou à la Reaver) qui brillera au fond de la pièce (au-dessus des vasques d'énergie). Turel sera ainsi sonné par le son du gong et vous pourrez le frapper plusieurs fois. Répétez cette technique puis à la fin du combat, faites briller tous les gongs pour achever Turel.
A noter qu'il faudra que vous restiez à distance de Turel pendant le combat car dans le cas contraire votre ennemi vous enverra un coup de patte ou produira un souffle dévastateur qui vous balaiera comme un fétu de paille.

Une fois le combat terminé, vos pouvoirs télékinésiques augmenteront. Détruisez alors le pilier qui se trouve à droite de la fosse puis progressez en grimpant au mur pour vous rendre à l'étage.

Cathédrale d'Avernus : Kain

Après la cinématique, vous allez devoir affronter Raziel.

- Boss :

Ce combat est assez simple, Kain perdant peu d'énergie quand il se fait toucher par Raziel. Ce dernier est rapide et parfois difficile à toucher mais vous en viendrez facilement à bout en utilisant vos pouvoirs télékinésiques ou en enchaînant les combos sur votre ennemi.

Une fois le combat terminé, assistez à la cinématique et affrontez Kain.

- Boss :
Kain dispose des mêmes pouvoirs que Raziel mais se veut un peu plus puissant. Utilisez la même technique que pour le premier combat et vous ne devriez pas avoir trop de mal. Un autre bon moyen pour l'avoir consiste à courir tout autour de la salle pour restaurer vos pouvoirs télékinésiques et à attaquer à distance Kain sans que celui-ci ne puisse vous atteindre (straffez tout en tirant) puis à réitérer cette petite course d'endurance.

Ce second combat arrivé à terme, vous pourrez assister à une cinématique, prendre possession du coeur des ténèbres et partir de la cathédrale pour vous rendre au manoir de Vorador.

Manoir de Vorador : Raziel

Passée la cinématique, revenez à l'endroit où gît Janos en éliminant tous vos ennemis. Pour ce faire procédez ainsi. Détruisez le pan de mur, à droite, qui se trouve au rez-de chaussée. Continuez pour détruire un second mur. Prenez le grand escalier sur votre gauche pour arriver à la salle de la fontaine. Sautez au rez-de-chaussée pour trouver un **talisman de santé**. Sortez de la salle de la fontaine, prenez à droite puis passez la porte au fond du couloir. Ramassez le **tome des Arcanes** qui traîne devant un vitrail puis détruisez une colonne en bas qui, en s'écroulant, révélera un mur sur lequel vous pourrez grimper pour monter à l'étage. Détruisez la barricade qui obstrue la porte puis continuez votre route. Ouvrez ensuite la porte Terre pour arriver dans une grande salle où plusieurs mercenaires vous attendent. Récupérez la **rune de télékinésie** qui se trouve à gauche, sur le balcon. Prenez ensuite la petite porte en bas de l'escalier, continuez votre route jusqu'à arriver dehors sur la corniche. Sautez en contrebas, utilisez vos pouvoirs sur le pilier destructible (le premier à gauche par rapport à la grille d'entrée du manoir). Un mécanisme d'Air dans le sol est maintenant accessible. Rendez-vous à l'entrée du manoir (en montant les escaliers) puis détruisez la statue de Vorador pour découvrir un **talisman de santé**. Revenez dehors, utilisez le mécanisme d'Air pour atteindre la corniche de gauche. Sautez ensuite de pilier en pilier pour atteindre la corniche de droite. Détruisez une statue qui est un peu plus loin, à gauche, montez dessus pour atteindre une fenêtre en hauteur. Passez dans le plan spectral et franchissez la fenêtre. Laissez-vous tomber tout en bas, continuez à avancer puis repassez dans le plan matériel (le point de transition entre les deux univers se situe derrière des barils sous un escalier). Continuez votre chemin en passant une porte. Plongez dans l'eau puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille et obtenir un **tome des Arcanes**. Remontez en grimpant par le mur dans le fond de la salle puis repassez dans le plan matériel. Armez-vous ensuite de votre Reaver Terre pour marcher au fond de l'eau et détruisez le mur friable pour continuer votre route. Plus loin, optez pour une autre forme de Reaver pour pouvoir à nouveau nager et sortir de l'eau. Avant cela, remettez en place les deux piliers cassés tout à droite pour ouvrir une grille et récupérer une **rune de télékinésie**. Avancez dans les égouts, sortez au bout du tunnel (en grimpant aux murs) pour vous retrouver à l'air libre. Vous trouverez un **talisman de santé** en vous rendant au niveau de la fenêtre cassée précédemment (en montant sur l'édifice en ruines et en planant jusqu'à ladite fenêtre). Revenez maintenant à la crypte de Janos pour utiliser le coeur des ténèbres et assister à une cinématique.

Janos va, pendant la cinématique, vous téléporter à la citadelle des vampires et vous donner l'**Orobore d'or**. Avancez pour descendre le grand escalier emprunté par Kain quelque temps auparavant. Tuez les démons et spectres puis passez dans le plan spectral pour franchir une grille. Prenez à droite, éliminez vos adversaires et continuez pour arriver dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle (la pièce au bas du petit escalier entre deux fresques usées). Utilisez alors l'Orobore d'or sur la porte à droite de la pièce. Continuez, passez la porte, sautez dans l'eau puis en utilisant votre Reaver terre, détruisez l'éboulis de gauche pour poursuivre votre route. Grimpez au mur et longez le grand couloir une fois sorti de l'eau. Passez la porte pour assister à une cinématique. Descendez au centre de la pièce et frappez les tentacules pour qu'ils s'écartent du halo d'énergie. Remontez à l'étage et utilisez la Reaver des ténèbres sur la stèle illuminée portant le sceau des ténèbres. Faites de même avec la stèle de lumière. Descendez à nouveau en contrebas

pour frapper une nouvelle fois les tentacules. Grimpez rapidement à un mur pour atteindre un endroit révélé dans la cinématique où vous pourrez utiliser votre Reaver Terre pour créer des plates-formes. Empruntez ces dernières pour atteindre un autre mur et revenir à l'étage où vous devrez utiliser votre Reaver Feu sur la stèle tout à gauche et la Reaver Eau sur la stèle Eau. Redescendez tout en bas, utilisez votre Reaver Terre pour frapper les tentacules. Armez-vous ensuite de votre Reaver Eau pour geler la cascade d'eau qui se trouve au niveau d'une petite corniche et progresser en hauteur. Allez ensuite à gauche pour planer jusqu'à l'endroit où vous trouverez le mécanisme Terre. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre l'étage et utilisez vos Reaver Terre et Air sur les deux dernières stèles.
Descendez une dernière fois en bas pour frapper les tentacules et assister à une cinématique au terme de laquelle vous obtiendrez une nouvelle Reaver très puissante. Il vous faut maintenant retourner voir Janos en haut de la citadelle. Montez sur le bloc de pierre qui est tombé puis planez jusqu'à la cascade. Procédez de la même façon qu'auparavant pour atteindre le sommet de la pièce. Poursuivez votre route en anéantissant vos ennemis grâce à votre nouvelle Reaver et soyez témoin de votre nouvelle puissance ! Passée la cinématique, vous allez devoir affronter Janos Audron.

- Boss :
Pour atteindre Janos, attendez qu'il s'envole dans le haut de la pièce et lorsqu'il concentre son énergie en s'entourant d'un halo vert, utilisez vos pouvoirs télékinésiques pour le faire revenir au sol où vous pourrez l'atteindre. Vous pourrez aussi le toucher quand il s'envolera pour créer un tourbillon d'air que vous devrez éviter avant d'aller le frapper. Votre adversaire possède également une attaque où il fond sur vous tel un prédateur. Pour l'éviter, rien de telle qu'une roulade. Restez bien toujours à distance pour éviter ses attaques de proximité à base d'énergie ou son tourbillon. Enfin, il arrivera que votre ennemi crée deux spectres pour vous attaquer. Une aubaine puisque avec votre nouvelle Reaver, vous pourrez les tuer en deux coups pour prendre leurs âmes et vous régénérer.

La fin de ce combat marquera le début d'une cinématique et la fin du chapitre.

Catacombes d'Avernus : Kain

Et non, Kain n'est pas mort et il va pouvoir le démontrer à tous les ennemis qui l'attendront après la cinématique qui ouvre ce dernier chapitre. Prenez ensuite le portail dimensionnel. Grimpez au mur pour aller à l'étage et ramassez le **talisman de santé**. Sortez alors de la pièce en prenant à droite puis la porte au fond juste derrière un point de passage. Avancez, tuez les démons qui entraveront votre route et ramassez le **tome des Arcanes** en chemin. Passez par la distorsion pour revenir à la cathédrale. Affrontez plusieurs prêtres et quittez les lieux en vous rendant sur le cercle bleu. Arrivé à la citadelle, ramassez la rune de télékinésie puis rendez-vous dans la pièce où Kain avait rencontré l'Oracle pour la première fois. Prenez alors le chemin ouvert par Raziel, après avoir battu quelques spectres, puis avancez sans craindre la petite étendue d'eau qui n'est plus là. Passez le long couloir pour arriver dans la pièce où Raziel avait obtenu sa plus puissante forme de Reaver. Assistez ensuite à une somptueuse cinématique et affrontez votre dernier ennemi, l'Oracle.

- Boss :
Tout d'abord, attendez que le tentacule qui tente de vous frapper s'arrête. Evitez ses attaques en restant bien au premier plan et en sautant constamment, coupez-le en deux puis allez frapper l'oeil qui sera vierge de toute protection. Vous devriez normalement pouvoir placer deux combos de trois coups. A noter qu'il vaudra mieux revenir au premier plan et courir constamment de droite à gauche pour éviter les redoutables boules d'énergie envoyées par votre ennemi. Faites de même lorsque le tentacule revient. Continuez comme cela jusqu'à qu'un deuxième tentacule apparaisse. Maintenant, faites en sorte de frapper le même tentacule pour pouvoir le couper et aller frapper à nouveau l'oeil. Un troisième tentacule arrivera bientôt et il vous faudra alors détruire un nouveau tentacule pour pouvoir frapper une fois encore l'oeil et ainsi battre l'être à la base de toute la mythologie des Legacy Of Kain.

Admirez la cinématique de fin, soupirez un grand coup et remerciez comme il se doit Eidos et Crystal Dynamics pour cette magnifique saga qui se ponctue par un épisode, certes bancal, mais extrêmement plaisant à parcourir.

Legends of Wrestling

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CATCHEURS

A l'écran principal faites :

Haut, haut, bas, bas,gauche, droite, Y, Y, X.

Rendez-vous ensuite dans le menu d'affichage pour sauver vos options (ce qui maintiendra le code activé si vous stoppez votre partie).

Legends of Wrestling II

© Acclaim 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le mode carrière et prenez n'importe quel catcheur. Pendant la partie, entrez dans tous les types de match, vous pourrez soit finir le combat soir le quitter. Quand vous aurez passer tous les types, les cheats modes seront activés.

NOUVEAUX CATCHEURS

Andy Kaufman:

Battez Andy Kaufman en mode carrière en jouant avec Jerry Lawler

Big John Studd

Battez Andy Kaufman en mode carrière

British Bulldog

Terminez le mode carrière avec Dynamite Kid.

Bruno Sammartino

Terminez le mode carrière avec Hulk Hogan.

Owen Hart

Terminez le mode carrière avec avec Bret Hart

PIÈCES VERTES ILLIMITÉES

Complétez le mode Carrière avec tous les combattants.

OBTENIR FACILEMENT DES PIÈCES ROUGES

Commencez par créer un nouveau combattant dont les attributs sont proches de zéro. Battez-le plusieurs fois pour gagner des pièces très facilement.

Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez l'un des codes suivants pour pouvoir acheter différents personnages en mode Free Play.

LA811Y	Boba Fett
F8B4L6	Clone
ER33JN	Clone (Episode III)
BHU72T	Clone (Episode III, Pilote)
N3T6P8	Clone (Episode III, Marais)
RS6E25	Clone (Episode III, Walker)
VR832U	Clone déguisé
14PGMN	Count Dooku
987UYR	Droïde de combat
EN11K5	Droïde de combat (commandant)
LK42U6	Droïde de combat (Geonosis)
KF999A	Droïde de combat (Sécurité)
H35TUX	Dark Maul
A32CAM	Dark Sidious
R840JU	Droïde PK
DH382U	Droideka
U63B2A	Droïde Gonk
PP43JX	Garde royal
ZTY392	Garde du corps de Grievous
SF321Y	Général Grievous
19D7NB	Geonosien
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara
MS952L	Mace Windu (Episode III)
92UJ7D	Padmée
BEQ82H	Princesse Leïa
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Droïde de combat
L54YUK	Trooper rebelle

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour ajouter des options dans le menu "Extra Options".

NR37W1	Blasters fous
L449HD	Blasters classiques
SHRUB1	Brosses

LD116B	Détecteur minikit
IG72X4	Gros Blasters
4PR28U	Invincibilité
RP924W	Moustaches
MS999Q	Silhouettes
PUCEAT	Tasses à café
YD77GC	Violet
186BFJ9	Argent en plus

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS

Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper étoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde impérial
BBV889	Officier impérial
VAP664	Pilote de shuttle impérial
CVT125	Espion impérial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	ugnaught

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude

© Vivendi Universal Games / Sierra 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE NU

Terminez le jeu puis allez acheter l'option "Tout le monde tout nu" au bar. Ce mode sera ensuite disponible dans le menu "Extras" des options.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans la chambre de Larry, suivez les indications du Tonton pour en apprendre un peu plus sur les bases du jeu. Jouez un peu sur la télé afin de gagner en confiance puis sortez dans le hall du dortoir. La solution qui suit décrit alors la marche à suivre pour séduire chacune des demoiselles rencontrées. Référez-vous directement à la miss désirée grâce au découpage en paragraphes ; chacun traitant d'une fille en particulier.

SALLY MAE

Rendez-vous dans le salon du dortoir et parlez à Sally Mae. Durant le jeu, chaque conversation avec les jolies filles que vous rencontrerez se décline en une sorte de mini-jeu réflexe où vous devrez faire preuve d'adresse. Vous dirigez un petit spermatozoïde, et votre but est de toucher les icônes vertes tout en évitant les obstacles rouges. Plus vous assurez, et plus Larry parviendra à captiver sa proie de sa douce voix sensuelle. Prenez trop d'obstacles, et c'est la déculottée assurée ! Dans tous les cas ne paniquez pas, on prend très vite la main.Une fois que la belle mord à l'hameçon, avancez près du mini-bar pour lui servir un cocktail maison. Encore une fois, la manipulation se décline en mini-jeu. Appuyez sur les touches apparaissant à l'écran en commettant moins de 5 erreurs et le breuvage sera parfait. Retournez ensuite parler à la charmante fermière. Après avoir fait mouche une seconde fois, allumez la radio puis revenez vers la fille afin d'entamer un peu de boogie. Ici, le but est d'appuyer sur les touches au moment où celles-ci apparaissent à l'écran. Maintenez le niveau de coeur assez haut pour ne pas vous ridiculiser. Continuez à discuter avec Sally puis débutez une partie de Quarters avec elle. Le Quarters est le passe temps préféré des étudiants du campus, et il consiste, je vous le donne en mille, à tûrler. Votre première adversaire n'étant pas très douée à ce « sport », profitez-en pour assimiler parfaitement les principes de ce jeu. Pas vraiment évident dans un premier temps, vous deviendrez très vite, avec un peu d'entraînement, un pro de la manoeuvre du Quarters. Il vous suffit en fait de placer la main de Larry de manière à viser le verre, puis d'orienter d'un mouvement bref et rapide le stick analogique vers le haut pour qu'il puisse lancer la pièce. Durant la manipulation, restez le plus droit possible. Si vous faites mouche, votre adversaire boit, le premier qui est ivre perd la partie.

IONE

Une fois la première veste digérée, sortez du bâtiment pour gagner le campus principal. Dirigez-vous vers la bibliothèque et entrez à l'intérieur. Montez les escaliers et engagez la conversation avec Ione, assise à une table. Ressortez et rendez-vous au quartier grec en passant sous le pont directement à droite. Trouvez le SDF complètement bourré et remportez la danse contre lui. Après avoir obtenu le cognac, reprenez la route du dortoir et entrez dans la chambre de Ione pour lui rendre la bouteille. Engagez une conversation avec elle, puis jouez au Quarters pour la saouler. Partez ensuite à nouveau dans la chambre de la demoiselle afin de discuter une nouvelle fois avec elle. Vous

pourrez ensuite la maquiller. Le principe de ce mini-jeu est semblable à celui des cocktails. Appuyez sur les touches s'affichant à l'écran sans commettre plus de 4 fautes et l'affaire est dans le sac !

Ressortez et parlez à Uma, la présentatrice de swingles. Vous participez alors à une compétition de trampoline, assurez jusqu'au bout et la participation à swingles sera définitivement acquise. Vous débloquerez ainsi de nouveaux lieux, ainsi que de nouvelles nanas. Recommencez l'opération dès que l'on vous prévient qu'il est possible d'avancer dans l'étape du jeu, vous ferez ainsi progresser l'avancée du jeu.

ZANNA

Partez pour les quartiers grecs, et vous trouverez la fille bien en chair, toute seule, près d'une porte. Engagez la conversation avec elle. Les services de l'immigration ne tarderont pas à débarquer pour briser la douce ambiance qui commençait à s'installer entre vous et la fille. Mettez la main sur tous les fichiers du SIN afin de tirer la belle de ce mauvais pas. Evitez également les agents, ou ce ne serait qu'une défaite de plus pour ce pauvre Larry. Après toutes ces émotions, retournez dans le quartier grec et parlez à Zanna sous la véranda. Poursuivez en jouant aux Quarters avec elle. Autant vous prévenir de suite que le combat s'avérera particulièrement difficile. La bougresse tient particulièrement bien l'alcool, et la saouler constituera pour Larry un pari à la hauteur de sa pseudo réputation. Une fois la dure prouesse réalisée, achetez le costume au gars en jaune, dans le gazon, toujours au quartier grec. Enfilez ce joli costume (passez par le livre noir et changez de menu en appuyant sur les flèches de gauche), puis gagnez le club des filles pour retrouver Zanna près de la cheminée. Parlez-lui à nouveau et Zanna vous lancera un défi au trampoline. Sortez-en victorieux pour en terminer avec cette nana là.

HARRIET

En traînant vers la bibliothèque, vous apercevrez une hurluberlue fanfaronnant avec foi. C'est Harriet, la heu.Comment dirais-je.L'amputée du cerveau ! Parlez avec elle, puis engagez le jeu du tape main dont voici l'explication. A tour de rôle, vous devez tenter de frapper les mains de votre adversaire avant que celle-ci ne les retire. Tant que vous y parvenez c'est à vous de jouer, mais dès qu'Harriet esquive c'est à elle de lancer l'offensive. Pour jouer, faites grimper la barre de puissance en bombardant la touche B, puis appuyez sur A lorsque cette dernière sera pleine. Quand c'est au tour de votre concurrente d'attaquer, retirez vos mains lorsqu'elle fléchit 3 fois de suite des genoux. Face à une telle nunuche, c'est dans la poche ! Allez ensuite faire un tour dans les jolies rues, et retrouvez la gentille mais limitée Harriet dans la discothèque. Engagez la conversation avec elle à nouveau (attention à ne pas trop être bourré, sinon la manipulation du spermatozoïde ne se fera pas sans mal). Parlez-lui une nouvelle fois, et vous entamerez un mini-jeu dans lequel, Larry, déguisé en mascotte ridicule devra convaincre au moins 10 personnes avec son petit numéro. Vous êtes limité en temps, et la tâche ne sera pas des plus faciles à réaliser. Soyez bien en confiance avant de vous atteler au défi, récupérez tous les bonus de temps, puis essayez de convaincre plusieurs personnes en même temps pour gagner du temps. Evitez également de marcher sur les obstacles pour ne pas vous vautrer lamentablement. Enfin, après chaque pirouette, pensez à bien revenir vers Harriet pour recharger votre saut. Vous poursuivrez par une petite séance de sadomasochisme. Appuyez sur les bons boutons lorsque ceux-ci apparaissent à l'écran afin de convaincre la blonde de vos talents de dresseur et c'est au lit que cette chevaleresque aventure s'achèvera.

ANALISA

Près du quartier grec, une jolie brune attend au pied d'un arbre mort. Engagez la conversation avec elle pour faire connaissance. S'en suivra une petite phase du jeu du quarters. Si vous parvenez à saouler la jolie brune, filez 10 dollars au molosse devant la porte de la fraternité (toujours dans les quartiers grecs) pour retrouver Analisa et discuter à nouveau avec elle afin de la convaincre de ne pas rentrer chez elle. Parlez à nouveau avec elle pour l'inviter à un « strip-trampoline ». Une fois la jolie italienne mise en petite tenue, tentez de convaincre son père par téléphone, puis filez vers la piaule de Larry sans vous faire attraper par la mafia. Récupérez mes 10 items clef et foncez jusqu'à la sortie indiquée par la flèche pour parvenir à fuir les complications.

LUBA

Vous la trouverez à la discothèque près du comptoir. Commencez par boire deux bières si vous êtes sobre (c'est le seul moyen de lui parler), puis engagez la conversation avec elle. Durant la conversation, gardez bien en tête que les cafés

font dessoûler, et permettent ainsi un meilleur maniement du spermatozoïde. Revenez ensuite au campus principal et retrouvez la Miss d'un soir près des trampolines. Veillez à être complètement bourré avant de vous attaquer à cette tâche, sans quoi les choses deviendront extrêmement difficiles. Retournez ensuite à la discothèque, parlez-lui, puis concoctez un cocktail puissant à côté, grâce aux boissons posées sur le bar. Donnez-lui la boisson puis finissez-la aux quarters. Gérez la prochaine conversation avec succès, puis ramenez-la dans l'appartement de Larry pour enfin commencer à connaître intimement la demoiselle.

SWEETWATER

Allez le trouver dans les rues dangereuses et ce mac aux allures d'Huggie les bons tuyaux vous assignera d'une mission bien peu honorifique : lui ramener 12 filles susceptibles de faire le trottoir. Fouillez la ruelle vers l'entrée de la zone et montez à l'étage grâce aux escaliers pour trouver quelques filles supplémentaires.

BLIZARBRA

Achetez la tenue relax dans le sex-shop nommé Plaid Mart (vers les rues dangereuses) et parlez à la miss tout près du comptoir. Soyez persuasif face au videur gay pour pouvoir rentrer au Spartacus. Invitez ensuite la belle à dîner (il vous faudra alors débourser 10 dollars, alors pensez à sauvegarder avant de tenter votre chance car à chaque essai vous raquerez à nouveau !). Partez ensuite pour les jolies rues, et entrez dans la galerie d'art, puis passez dans la classe de dessin en empruntant le couloir de droite. Discutez à nouveau avec Blizarbra pour enclencher une séance photos. Obtenez un score de 160 pour triompher. Pensez à bien attendre que la belle prenne la pose pour appuyer sur la détente de votre appareil photo. Réussissez enfin la discussion autour du script pour débuter la dernière séance réflexe concernant la fille.

BEATRICE

Allez acheter la tenue de neuneu à la bibliothèque, puis partez pour le labo, dont l'entrée se trouve dans le hall de ce même bâtiment. Assise à son bureau, vous tomberez alors sur Béatrice. Parlez-lui, puis allez nourrir les singes dans la boutique juste derrière. Retournez voir la demoiselle pour que celle-ci vous assigne d'une nouvelle mission. Une fois que vous serez parvenu à saouler le singe aux Quarters, revenez discuter avec la charmante Béatrice. Une discussion et un jeu de balle plus loin, vous obtiendrez une nouvelle preuve d'affection.

CHARLOTTE

Parlez à la fille en tee-shirt rouge, tenant un speaker à la main, sur le campus. Aidez-la ensuite à distribuer des prospectus. Terminez 4 vagues et vous remporterez cette première épreuve. Discutez de nouveau avec elle pour entamer un discours devant toute l'assemblée. Sauvegardez, débuter le jeu requiert 10 dollars. Si vous veniez à échouer, chargez votre partie pour ne pas avoir à débourser à nouveau. Peignez la statue de taureau en commettant moins de 5 erreurs et vous sortirez victorieux de cette courte session. Retournez voir Charlotte, puis retrouvez-la au dortoir. Dans la séquence qui suit, saisissez-vous de Léopold (NDLR le primate masturbateur) pour débuter un nouveau mini-jeu. Attrapez toutes les clefs et gagnez la sortie avant la fin du temps imparti. Passez ensuite par le portail donnant sur le campus pour gagner la sortie.

KOKO
Allez traîner vers les jolies rues et parlez au mime. Vous allez devoir impressionner ensuite 12 personnes avec des techniques de mimes que vous enseignera Koko. Entrez dans la galerie d'art et parlez à nouveau à l'artiste, se trouvant cette fois derrière le présentoir. La miss vous demandera après coup de la photographier. Obtenez au minimum 300 (pensez à cadrer Koko, mais aussi les tableaux devant lesquels elle pose), puis retrouvez-la dans la salle de dessin non loin. Payez 5 dollars pour jouer à l'artiste. Parlez-lui à nouveau pour la ramener dans votre chambre et vous décrocherez alors la timbale.

RUSSELL

Aider le pauvre Russel à changer de look pour conquérir la femme de ses rêves vous tente ? Partez le trouver dans le couloir donnant accès à la piaule de Larry (lorsque vous aurez atteint la dernière ligne droite de swingles), et débutez la partie de relookage. Le rythme est très rapide, et vous devez parvenir au chiffre 50 en ayant commis moins de 5 erreurs. Sachez qu'en cas de victoire, vous aurez accès à la chambre de Luba et Lone, et pourrez ainsi mettre la main sur quelques jetons secrets supplémentaires. Partez ensuite parler à Russell toujours dans les mêmes couloirs, ce qui vous apportera également quelques bonus. Bon courage.

GUY DAHMS IONE ET LES LESBIENNES

Allez parler au patron du Spartacus lorsque vous aurez revêtu votre habit de cuir récupéré dans le bar non loin. Acceptez le boulot qu'il vous donne et parlez-lui ensuite. S'en suivra une séquence musicale mémorable, où vous devrez gérer les trajectoires du petit spermatozoïde. Vous pourrez alors tenter à nouveau le coup avec Ione après avoir échangé quelques pas de danse avec Helmut et avoir fait quelques séances d'exhibitionnisme.

LES DIO

Parlez à Big Daddy War Pig dans le bâtiment de la fraternité près des quartiers grecs. Celui-ci vous lancera alors toute une série de défis. Préparez-vous à débourser 10 dollars pour chaque défi. Il y en a 5 en tout, alors préparez-vous à racler.

AVOIR DU STYLE

Les filles qui suivent n'étant pas des plus faciles, vous devez impérativement posséder toutes les tenues ainsi que tous les accessoires qui vont avec, avant de tenter quoi que ce soit. Le costume et ses compléments se trouvent dans le quartier Grec, et c'est l'étudiant en jaune près du vomi qui le possède. Achetez, un à un, les divers éléments constituant l'ensemble, pour faire apparaître les suivants. La tenue Neuneu s'achète à la bibliothèque. La BCBG, au sex-shop. Et enfin, la tenue Cool dans le bar où se trouve l'oncle de Harry (rues dangereuses).

MORGAN

Allez dans la bibliothèque et avancez près de la station de boisson afin de concocter un petit café à notre miss, patientant gentiment à l'étage près de la grande fresque. Attention car la tâche ne sera pas des plus faciles. Le rythme devient très soutenu en cette fin de partie ! Persévérez et apprenez les enchaînements par coeur, pour augmenter votre taux de réussite. Optez pour la tenue de neuneu au complet, pour aller lui parler lorsque vous en aurez terminé avec la mixture. Quand la belle intello débarquera chez vous, une nouvelle phase de discussion débutera alors. Après coup, vous commencerez une partie de « strip j'te tape sur les doigts ». Faites monter la barre et attaquez à l'aide de la touche A. Repérez les moments où attaque l'adversaire. Il vous faut en fait retirer vos mains quand Morgan fronce des sourcils après avoir légèrement abaissé ses mains. Si vous parvenez à déshabiller la belle, une discussion coquine autour d'un jeu de rôle aura lieu. Morgan est décidément une jeune fille pleine de ressources, trouvez la bonne parade à Donjon et dragons et elle vous proposera une sympathique séance d'exhibitionnisme.

BARBARA

Affublez-vous de vos fringues BCBG au complet et allez au club des filles retrouver Barbara, la pom-pom-girl hystérique. Après une discussion et une séance musclée de trampoline (choisir « se dégonfler » dans les menus apparaît comme une très bonne solution au problème), retournez dans vos appartements et utilisez le téléphone. Allez ensuite la chercher au club des filles et invitez-la au resto (prévoyez alors 15 dollars). Dans la séquence qui suit, trempez le buste de 8 filles pour remporter l'épreuve. Pour cela, attendez bien que les minettes lèvent les deux mains vers le ciel pour tirer. Retournez ensuite au club des filles pour revoir Barbara et si vous sortez le bon baratin, il vous sera possible d'essayer de la saouler aux Quarters. Sortez victorieux de cette dernière séquence pour rafler sa marque d'affection.

TILY

Vous la trouverez dans le quartier grec. Une fois le joli costume accessoirisé revêtu, cette chouette fille acceptera de

vous adresser la parole. Après la première conversation, rendez-vous à la fraternité et prenez des photos du garçon, ou plutôt des fesses de ce garçon.Cadrez de près et attendez qu'il prenne ses poses pour marquer le plus de points possibles. Au club des filles, entrez dans son bureau auparavant verrouillé. Partez ensuite pour les galeries d'art et souillez les tableaux de votre urine lors de la prochaine épreuve (commencez par ceux du haut pour que le surveillant vous laisse tranquille au début). Rechargez votre stock d'urine au comptoir dès que cela s'avère nécessaire et touchez 11 tableaux pour remporter la mission. Retrouvez-la ensuite dans les rues dangereuses et relevez le défi qu'elle vous propose.

SUZY

Partez pour la discothèque installée dans les jolies rues. Parlez à Lucius, le gros balèze gardant l'entrée VIP. Dirigez-vous ensuite vers les rues dangereuses, et discutez avec le videur du club de striptease, le dénommé Julius. Allez faire un tour dans la boîte gay et mitraillez de votre appareil le corps musclé d'Helmut. Retournez voir Julius pour lui donner les photos, et l'intérieur du club de striptease sera alors accessible. Allez voir à présent Lucius, et apprenez la poignée de main secrète. Vous pouvez enfin entrer dans le salon VIP. Enfilez les vêtements cool et parlez à Suzy (ah enfin une discussion avec le sexe opposé !). Distribuez les prospectus à travers le mini-jeu dont vous connaissez déjà le principe, puis parlez à nouveau avec elle. La tâche effectuée, vous aurez pour mission de convaincre l'adjoint au doyen de laisser le groupe jouer. Montrez ensuite que vous aussi vous avez votre place à l'intérieur du groupe et jouez au mieux pour impressionner l'assemblée. Parlez à nouveau avec elle et la dernière épreuve s'offrira à vous. Fessez la belle jusqu'à ce que sa gourmandise de douleur soit satisfaite, et vous obtiendrez alors la dernière marque d'affection tant attendue.

ZENNA

Parlez au videur des lieux pour avoir accès à tous les bonus la concernant. Il faudra en contrepartie allonger l'oseille.

SWINGLES : LA FINALE

Lorsque vous aurez obtenu toutes les marques d'affection du jeu, allez parler à Uma, la présentatrice du jeu. Sauvegardez avant cela de manière à pouvoir reprendre la partie à ce point si vous désirez voir les 3 fins possibles. Lorsque l'émission débutera, vous vous retrouverez avec Morgan, Suzy et Barbara, à siroter un coup dans le bar. Vous allez en fait devoir choisir entre une des 3 filles, à savoir : entre l'amour, la perversion, ou le sexe pur et dur. Sortez brillamment de la conversation qui suit, et vous devrez ensuite éliminer une des trois filles. Parlez-lui pour qu'elle aille voir ailleurs.Une courte séance de danse en petite tenue suivra alors. Après coup, éliminez à nouveau une des deux filles en parlant avec elle. Voilà, profitez bien de la dernière séquence du jeu et pensez à recharger la partie si vous désirez contempler toutes les fins possibles !

Les 4 Fantastiques

© Activision / 7 Studio 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes doivent être entrés rapidemment sur le menu principal. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Pouvoir cosmique infini

Haut, X, X, X, Gauche, Droite, B

Niveau bonus "Enfer"

Droite, Droite, X, B, Gauche, Haut, Bas

Débloquer le niveau "Barge arena" et l'interview n° 1 de Stan Lee

X, B, X, Bas, Bas, B, Haut

Les Chevaliers de Baphomet : Le Manuscrit de Voynich

© THQ / Revolution Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Finissez le jeu et sauvegardez pour accéder aux différents bonus (Artworks...) qui s'afficheront dans le menu "Extras" des Options.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

S'il aura fallu attendre de nombreuses années pour retrouver Nico et Georges, disons que le plaisir de la découverte, la verve des protagonistes et l'humour propre à la série, n'auront pas réussi à masquer les carences de ce titre. Malgré cela, c'est avec un réel plaisir que les fans de la première heure se seront replongés dans l'aventure et celà méritait bien une petite solution faite maison.

Chapitre 1 : Congo 1

L'histoire commence alors que Georges vient de s'écraser en avion au beau milieu du Congo. Votre premier souci va être de s'échapper de la carlingue brinquebalante avant que celle-ci ne tombe du haut d'une falaise. Tout d'abord, actionnez la ceinture de sécurité pour vous dégager. Au premier plan à gauche, ramassez la **bouteille de bière**. Maintenant, vous allez devoir pousser la lourde caisse au fond de l'avion. Défaites la boucle puis poussez-la au premier plan. Ceci fait, vous pouvez maintenant aller dans le cockpit pour retrouver Harry. Fouillez-le pour trouver son **décapsuleur** (et dire que c'est lui qui pilotait l'avion !). Passez dans l'inventaire et combinez le décapsuleur et la bouteille de bière. Utilisez la bouteille de bière ouverte sur Harry. Prenez l'extincteur et utilisez-le sur la vitre brisée de l'appareil puis essayez de sortir. Parlez alors à Harry pour faire en sorte que ce dernier aille à l'arrière de l'avion pour répartir les poids. Sortez par l'issue de fortune, autrement dit la vitre brisée. Rejoignez Harry. C'est parti pour une petite séance de grimpette. Le but du jeu va être de rejoindre une grotte située plus haut. Pour ce faire, il suffira simplement de longer des corniches, de sauter sur des rebords, de vous agripper, etc. Inutile de détailler cette partie sachant que vous ne pouvez pas mourir et que le chemin est des plus linéaires. Arrivé devant la grotte, passée une cinématique, nous nous retrouvons à Paris dans la peau de la belle Nico.

Chapitre 2 : Paris 1

Prenez le **crayon** accroché au tableau d'affichage. Ouvrez la porte-fenêtre pour vous retrouver sur un balcon. Tirez le piédestal, passez de l'autre côté, poussez-le, montez dessus puis agrippez-vous à la gouttière pour vous rendre sur l'autre balcon situé à gauche. La fenêtre étant fermée, longez la balustrade pour atteindre le balcon suivant. Ouvrez la porte-fenêtre avec votre carte de presse. Examinez les lieux puis ouvrez la porte à gauche. Fouillez le cadavre pour trouver la **carte de visite de Vernon**, ramassez la **douille** par terre puis examinez un peu la pièce. Rendez-vous dans la cuisine. A ce moment, une mystérieuse tueuse va essayer de vous abattre. Appuyez sur le bouton d'action quand une petite main apparaît à l'écran. Réitérez ceci lorsqu'une seconde icône (la porte de frigo) apparaît pour que Nico se sorte de cette mauvaise situation en mettant en fuite la tueuse. Rentrez à nouveau dans l'appartement. Ecoutez les

messages sur le répondeur. Prenez le **relevé de compte** dans la poubelle à droite. Soulevez le tapis se trouvant à l'intersection de la cuisine et du salon. Tirez la latte de bois pour découvrir un coffre. Vous ne pouvez pas l'ouvrir pour l'instant. Sortez par la porte de la cuisine. Descendez l'escalier de secours. Prenez le **journal** près des poubelles. Grimpez par dessus le mur en face de vous (notez le petit clin d'œil des développeurs aux anciens épisodes quand Nico essaie d'utiliser la gouttière pour grimper sur le mur !). Ramassez la **perruque** et examinez-la. Grimpez de l'autre côté du mur. Pour avoir des informations sur la tueuse, allez discuter avec la femme de ménage et le skater. Vous pourrez trouver la petite amie de Vernon dans le parc "gardé" par la pervenche. Discutez avec cette dernière en épuisant tous les sujets de conversation. Une cinématique s'enclenche alors. Discutez enfin avec l'inspecteur.

Chapitre 3 : Congo 2

Retour au Congo avec mister Stobbart... Avec deux "B" ! Parlez à l'homme gisant sur le sol. Vous trouverez une **carte d'identité** sur lui. Sur la table située en contre-bas, se trouvent une **carte postale de Glastonbury** et une **loupe**. Examinez la carte postale pour avoir un commentaire de Georges. Poussez la caisse sur le bouton pressoir pour ouvrir la porte fermée. Rentrez dans la pièce et utilisez le levier de la machine. Suite à l'explosion, ramassez le **levier métallique** sur votre droite. Vous pouvez, si vous le voulez, jeter un oeil par l'interstice dans le mur pour voir ce qui vous attend dehors. Utilisez le levier métallique dans le trou à l'entrée de la pièce. Tirez le levier puis prenez le. Maintenant, il va falloir pousser la caisse contre le mur où se trouve une ouverture, un peu en hauteur, près de la machine du professeur. Montez sur la caisse puis passez par l'ouverture. Utilisez le levier sur le **nid** à droite. Ramassez-le. Sortez de la grotte en passant par la gauche, en longeant le mur et en vous agrippant à la paroi. En examinant la statue, Georges va découvrir du bois calciné. Utilisez le nid avec le bois puis servez-vous de la loupe pour allumer un feu. Dirigez-vous rapidement vers la jeep et appuyez sur "Action" pour sauter dedans.

Chapitre 4 : Glastonbury 1

Une fois arrivé dans la charmante bourgade, parlez au colonel Butley qui se tient sur le trottoir puis à Eamon O'Mara assis sur un banc (un des dialogues les plus drôles du jeu !). Epuisez tous les sujets de conversation. Allez parler à la voyante Zazie qui tient boutique en bas de la rue. Dirigez-vous à la boutique Cosmic Faerie. Examinez attentivement ce qui traîne dans la boutique. Regardez les livres de poésie sur le comptoir. Parlez à Tristan. Une fois encore, épuisez tous les sujets de conversation. Il vous donnera alors un exemplaire du **livre de poésie** qu'il a écrit (enfin si je puis dire !). Sortez. Combinez la barre métallique et le livre de poésie pour récupérer **trois pièces d'argent**. Allez parler à Eamon pour que ce dernier rentre dans une colère noire et aille voir Tristan. Vous revoilà au Cosmic Faerie. Montez à l'étage en attendant quelques instants pour ne rien manquer de la conversation entre Tristan et Aemon. Parlez à Melissa Butley. Redescendez pour parler à Tristan. Au terme de cette conversation, Tristan vous donnera le **caleçon de Bruno**. Allez voir Madame Zazie, la voyante qui se trouve en bas de la rue. Donnez-lui les pièces d'argent. Questionnez-la sur la carte postale puis donnez-lui le caleçon sale. Une fois sorti de cette séance de voyance, dirigez-vous devant la porte qui se trouve au bout d'une petite ruelle à gauche du bar. Vous vous apercevez que celle-ci est bloquée. Parlez à Eamon pour que celui-ci vous aide à défoncer la porte. Un homme vêtu d'une bure s'enfuit d'une grange. Direction cette fameuse grange. Vous voici devant la première énigme Tomb Raideresque ! Poussez la caisse de gauche une fois vers le haut puis à droite. Poussez celle de droite deux fois vers le bas et trois fois à gauche. Grimpez sur la caisse près de vous, poussez la caisse la plus haute. Descendez. Mettez maintenant la caisse qui est au premier plan contre le mur de la grange, juste devant les deux caisses surélevées. Montez sur les caisses, poussez la caisse contre le mur de la grange, montez dessus et entrez dans la grange. Allez détacher Bruno puis sortez. Parlez avec Bruno en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 5 : Paris 2

Home sweet home pour Nico. Ecoutez les messages sur le répondeur. Après avoir jeté un œil à l'appartement, être passé par les WC, sortez et retournez à l'appartement de Vernon. Montez par l'échelle de secours. Examinez la porte. Utilisez le journal sous la porte, le crayon dans la serrure puis récupérez la **clé de la cuisine de Vernon**. Utilisez-la pour ouvrir la porte. Une fois dans la cuisine, ramassez un **mouchoir** près de la poubelle à droite. Rendez-vous dans la chambre de Vernon pour parler à Béatrice, la girl-friend de Vernon. Donnez-lui le mouchoir et parlez-lui du coffre-fort.

Vous allez maintenant pouvoir ouvrir le coffre grâce à la date d'anniversaire donnée par Béa. Ramassez le **DVD** et le **diagramme**. Sortez, descendez l'échelle de secours. Un peu plus loin, vous allez devoir éviter une voiture en appuyant encore une fois sur le bouton "Action" quand une petite icône apparaîtra. Retournez à votre appartement. Utilisez le DVD dans votre lecteur qui se trouve sur la table. Téléphonez par la suite à André. Une fois que votre ami sera là, épuisez tous les sujets de conversation. Appelez alors votre boulot. Parlez encore à André puis sortez pour vous rendre au théâtre. Une fois devant le théâtre, allez sur la droite puis tout au bout de la ruelle à gauche. Dans la Jaguar qui se trouve au bout, vous trouverez un masque. Retournez sur vos pas et montez sur l'échafaudage. Vous allez devoir, dans un premier temps, aller derrière un grand panneau. Pour cela, montez l'échelle, allez tout au bout de l'échafaudage puis montez. Montez à nouveau. Descendez puis montez à l'échelle en face de vous. Défaites la corde qui retient le panneau. Revenez sur vos pas et sautez au dessus du trou, près d'une échelle. Poursuivez, servez-vous de la caisse pour atteindre un endroit en hauteur puis faites basculer le panneau. Marchez sur le panneau puis montez à l'échelle de l'autre côté. Prenez une autre échelle à votre gauche et descendez. Passez par la porte de droite. Passez par le couloir à votre gauche et descendez les marches. Arrivé au niveau du comptoir, Nico va se cacher automatiquement derrière celui-ci. Une cinématique s'enclenche.

Chapitre 6 : Paris 3

C'est au tour de Georges de visiter la capitale. Allez vers le fond de l'écran et passez sous le porche. Poussez la caisse pour l'amener entre le mur et la benne à droite. Montez dessus et poussez le couvercle de la benne. Montez sur la benne, examinez la fenêtre cassée, ouvrez-la puis entrez. Une fois dans la pièce, passez par la porte au fond. Prenez la porte au fond à gauche. Une fois entré, poussez la caisse de gauche vers les deux autres à droite. Tirez la caisse dans le coin opposé puis poussez-la à gauche de la première caisse que vous avez poussée. Montez dessus et tirez la caisse du haut. Actionnez l'interrupteur. Poussez à nouveau la caisse qui est en hauteur pour la remettre où elle se trouvait au départ. Tirez la caisse du milieu vers vous. Descendez par la trappe ainsi révélée. Continuez dans le couloir, grimpez aux deux échelles que vous trouverez. Passez par la porte qui se trouve à droite de la scène. Montez à l'échelle. Allez à droite et défaites le noeud qui retient le système d'éclairage. Agrippez-vous à ce dernier pour passer de l'autre côté de la scène. Faites le tour de l'échafaudage puis détachez les deux sacs de sable pour en faire tomber un sur le truand. Passées les retrouvailles entre Nico et Georges, descendez de la scène et revenez au comptoir où s'est fait capturer Nico. Ramassez le **gobelet en carton**. Repartez maintenant devant la scène et prenez la porte de gauche, descendez les escaliers. Tournez deux fois à gauche. Ramassez un **bâtonnet de maquillage** qui traîne sur une caisse. Remontez et utilisez le bâtonnet dans le gobelet puis faites chauffer le tout à l'aide d'un projecteur sur la scène pour obtenir du **maquillage fondu**. Descendez à nouveau. Prenez à gauche et à la bifurcation allez à droite pour pouvoir entrer dans une loge. Jetez un oeil dans les environs pour découvrir entre autres un coffre-fort. Sortez puis prenez à gauche jusqu'à vous retrouver devant une porte en fer au bout du couloir. Ouvrez-la, descendez les marches. En continuant à gauche vous trouverez un cadavre. Vous pouvez d'ailleurs le fouiller. Revenez sur vos pas pour trouver une porte à gauche. Ouvrez-la et entrez dans la pièce. Utilisez le maquillage fondu pour huiler la poutre rouge. A l'aide de Nico (en passant dans l'inventaire et en "utilisant" Nico), déplacez la poutre rouge pour faire tomber le coffre qui s'ouvre en révélant tous ses secrets. Ramassez donc la **carte d'accès** et l'**artefact serti de cristaux**. Sortez, prenez à droite et allez ouvrir la porte blindée grâce à la carte d'accès. Prenez l'ascenseur. Poursuivez dans le couloir et ramassez la **pierre Omega** prisonnière du halo d'énergie. Rebroussez chemin, une cinématique va alors s'enclencher. Courez vite vous suspendre à la falaise à côté de Nico pour ne pas vous faire voir. Allez à gauche, remontez puis courez rapidement dans le couloir pour échapper à Petra. Prenez l'ascenseur. Utilisez le décapsuleur pour bloquer la porte d'ascenseur. Revenez au niveau où vous avez trouvé le bâtonnet de maquillage. Montez sur le monte-charges et actionnez-le. Descendez de la scène et sortez de la pièce en passant par l'ouverture par laquelle Georges est arrivé, en haut à droite de la salle de commandes. Et une cinématique, une ! Une fois dans l'appartement de Nico, discutez avec tout le monde en épuisant tous les sujets de conversation.

Chapitre 7 : Congo 3

Et vous voici de nouveau au Congo, décidément. Utilisez le levier métallique pour ouvrir la porte cadenassée. Comment ça, ça ne fonctionne pas ?! Bon et bien demandez de l'aide à Nico et pendant qu'elle pousse la porte, utilisez le levier métallique pour casser le cadenas. Rentrez par la porte maintenant ouverte. Passez dans la pièce suivante et utilisez la pierre Omega sur la porte. Empruntez le couloir. Vous voici devant un premier piège. Pour éviter les pics, agrippez-vous

à un rebord et traversez la pièce. A droite, se trouve le mécanisme qu'il va falloir arrêter grâce à la barre métallique. Pour fouiller le cadavre qui se trouve au centre de la pièce, utilisez les deux blocs de pierre en les poussant et en les tirant de façon à ce que les pics ne vous touchent jamais. En gros, Georges se trouvera constamment entre les deux blocs qui lui serviront de bouclier. Ramassez l'**écharpe ancienne** puis examinez-la. Vous découvrez une **tablette de métal**. Passons donc au piège suivant. Vous allez devoir traverser une pièce remplie de symboles. Le but du jeu est de dire à Nico sur quel symbole marcher, parmi 4 différents, pour qu'elle vous ouvre le chemin. Voici la marche à suivre :

Poisson
Scorpion (s'arrêter à la première dalle uniforme)
Serpent
Poisson
Oiseau
Scorpion
Serpent (à ce niveau, prenez la direction Ouest en allant vers la gauche)
Oiseau
Poisson
Scorpion
Serpent

Montez sur le mur. Passez par l'ouverture en face de vous. Sautez dans le trou et descendez. Passez par l'ouverture dans la roche pour vous retrouver dans une grotte. Vous voilà encore devant une de ces satanées énigmes à la Tomb Raider. Allez ainsi à gauche devant les deux caisses. Poussez la caisse en hauteur vers la gauche puis tirez celle du bas vers vous. Amenez-la complètement à gauche en la tirant vers vous deux fois, neuf fois à gauche, quatre fois en haut et deux fois à droite. Amenez maintenant la caisse de droite vers la gauche, entre les deux blocs de pierre adjacents au mur du fond. Montez dessus puis tirez la pierre de gauche vers vous jusqu'à l'amener vers la droite au bord de la plate-forme de pierre. Ramenez maintenant la pierre qui est entre les deux blocs de pierre à droite juste en dessous de la pierre que vous venez de mettre au bord de la plate-forme. Montez dessus puis tirez deux fois la pierre en hauteur, passez de l'autre côté, poussez-la une fois puis tirez-la une fois vers vous. Passez de l'autre côté puis poussez-la une fois. Ce qui vous reste à faire maintenant est très simple. Vous allez devoir ramener la pierre la plus à gauche à son emplacement de départ. Une fois ceci fait, repositionnez également l'autre pierre de gauche à son emplacement initial, montez dessus puis faites passer la pierre la plus en hauteur à droite sur le rocher instable. Voilà, vous pouvez maintenant sauter de l'autre côté. Passez par l'ouverture. Vous voici devant une immense salle. En allant à droite, vous trouverez un pupitre de commandes. Voici ce qu'il conviendra de faire. Tournez deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, actionnez, tournez une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez, actionnez à nouveau, tournez deux fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, actionnez. Une fois la machinerie en place, partez vers la droite et passez par l'ouverture. Dans l'autre pièce, allez actionner le panneau de contrôle qui se trouve en haut à gauche. Tournez maintenant le cristal de droite (celui qui brille) trois fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tournez le second cristal illuminé pour que le rayon touche le cristal du bas. Tournez à présent le cristal du bas vers la droite. Faites en sorte que le cristal de droite touche le cristal qui se trouve en haut. Ensuite, tournez le cristal du haut de façon à ce que le rayon touche la machine de gauche. Une fois le passage révélé, allez chercher Nico. Vous voici de retour dans la pièce aux cristaux. Notez que quatre cristaux forment un carré d'énergie. Tournez le cristal du bas à gauche une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Le rayon va alors toucher un cristal qui se trouve à gauche. Faites en sorte que le rayon touche le cristal qui se trouve à gauche du cristal précédent puis enfin tournez le cristal pour que le rayon d'énergie touche le cristal de droite. Le Rayon pointe alors vers la pièce métallique. Retournez dans la pièce où vous avez assemblé la machinerie. Sur le côté droit de la machine se trouve un boîtier de commandes.
Actionnez-le pour inverser le flux énergétique (celui-ci va alors tracter au lieu de pousser) puis revenez dans la pièce aux cristaux. Il va falloir maintenant actionner les deux boîtiers de commandes, à droite et à gauche, en parfaite synchronisation à l'aide de Nico pour ouvrir une porte. Franchissez-la. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'à atterrir dans une pièce avec une porte fermée. Utilisez la tablette de métal dans la cavité à gauche puis très vite maintenez-la grâce à l'écharpe. Nico va alors se proposer de maintenir la tablette pour que vous puissiez passer par la porte. Une fois de l'autre côté, allez récupérer la **pierre Alpha**. Rebroussez alors chemin pour retrouver Nico. Sortez. Une cinématique va alors s'enclencher avec Petra qui, en bonne tueuse professionnelle, va vous menacer de...TA DA... Son index !! Encore merci aux nombreux bugs du jeu ! Courez pour éviter les stalactites.

Chapitre 8 : Paris 4

Passée la cinématique, vous revoici au théâtre. Retournez au sous-sol en passant par la porte à gauche de la scène. Rendez-vous dans la loge, là où se trouvait le coffre-fort. Laissez-vous tomber dans le trou au plancher. Sortez, allez au fond de l'écran, tournez à droite puis passez la porte qui se trouve à droite. Fouillez la pièce si vous le désirez. Quand Flap va vouloir vous étrangler, appuyez sur le bouton "Action" pour vous dégager de son emprise. Passez dans la pièce du fond. Examinez puis "actionnez" les documents se trouvant sur le bureau.

Chapitre 9 : Prague 1

Arrivé devant le château, parlez avec Nico en épuisant tous les sujets de conversation. Allez appuyer sur l'interrupteur près de la porte d'entrée du château. Un garde arrive alors et vous rembarre. Parlez donc avec Nico pour que celle-ci appuie à son tour. Pendant que votre belle va divertir le garde (attention dialogue croustillant !), profitez-en pour vous infiltrer dans le château. Grimpez sur le mur de gauche pour vous retrouver de l'autre côté. En faisant attention au garde, grimpez sur le mur de gauche suivant puis sautez. Allez maintenant dans la petite cour à gauche balayée par un faisceau lumineux. Fouillez les poubelles pour trouver un **bout de ficelle**, du **papier d'aluminium** et un **hamburger entamé**. Passez maintenant sous le petit porche pour arriver dans un endroit où se trouvent plusieurs caisses. Poussez la caisse en hauteur sur la caisse de droite puis utilisez la caisse la plus basse pour la mettre entre les deux caisses superposées et le mur. Poussez la caisse en hauteur. Montez sur les deux caisses superposées pour atteindre le chemin de garde en hauteur. Allez à la droite de Georges et montez sur le petit rebord. Progressez jusqu'à atteindre l'autre côté du bâtiment et descendez sans vous faire voir du garde. Allez à gauche puis passez au bout à droite sous le porche en attendant que le garde ait le dos tourné. Encore des caisses ! Tirez celle qui est la plus à droite une fois, tirez la suivante vers la droite, poussez la suivante vers le fond de l'écran et poussez enfin la caisse la plus à gauche vers la gauche. Montez dessus et sautez par dessus le muret. Donnez le hamburger entamé au chien dans le chenil puis attendez que le garde ait le dos tourné pour vous faufiler derrière lui en marchant à tâtons. Une fois dans la grande cour, prenez à droite et longez le mur jusqu'à vous retrouver devant la grille où vous retrouverez Nico. Continuez votre chemin à droite, en longeant toujours le mur, jusqu'à trouver une jeep. Ramassez la **télécommande**. Revenez devant la grille et utilisez la télécommande pour ouvrir les portes. Rebroussez chemin avec Nico jusqu'à vous retrouver devant un endroit entouré par de la taule et des barbelés. Dites à Nico d'appuyer sur le bouton à droite. Pendant ce temps, entrez dans l'enclos, ramassez le **bout de charbon** à droite (qui vous servira en fonction de la façon dont Nico entrera dans le château) et le **cric** qui coince la porte. Revenez du côté de la jeep. Utilisez le cric pour l'abaisser et poussez la voiture contre le mur. Allez maintenant du côté de la voiture noire. Montez dessus puis utilisez le cric pour ouvrir la fenêtre. Demandez alors à Nico de se faufiler. Pour votre part, revenez au niveau de la jeep. Montez sur le capot pour atteindre le chemin de garde. Grimpez à la gouttière de gauche.

Chapitre 10 : Prague 2

Montez les escaliers et ouvrez la porte de la cave. Montez les escaliers, longez le couloir et prenez à droite au fond. Passé la cinématique, prenez à gauche jusqu'à vous retrouver dans un couloir avec un superbe tapis rouge. Allez au bout de ce couloir et rentrez dans la chambre de Petra. Ouvrez la malle au pied du lit. Ramassez le **séche-cheveux**. Ouvrez la malle derrière le paravent. Ramassez la **perruque brune**. En examinant la malle d'un peu plus près, vous découvrirez un compartiment secret. Utilisez alors le crayon pour l'ouvrir. Ramassez la **pierre à aiguiser**. Rebroussez chemin, au niveau de l'entrée de la cave. Allez complètement à gauche pour entrer dans la cuisine. Discutez avec le cuisinier et offrez-lui la pierre à aiguiser. Emparez-vous de la **bouteille d'eau de javel**. Retournez dans la chambre de Petra. Allez dans les WC et utilisez la perruque et l'eau de javel dans le lavabo. Utilisez alors le sèche-cheveux sur la perruque. Sortez et rendez-vous dans le hall d'entrée.

Chapitre 11 : Prague 3

Positionnez la caisse contre le mur à gauche de façon à atteindre le chemin en hauteur. Montez les escaliers et passez par dessus le petit muret à droite. Poussez le dragon et poursuivez. Vous allez ensuite vous retrouver juste au dessus d'un balcon. Laissez-vous alors tomber. Agrippez-vous au tuyau à gauche et laissez-vous tomber une fois passé de

l'autre côté. Rentrez par la fenêtre ouverte. Poussez la caisse en hauteur vers le mur du fond. Tirez alors la caisse en dessous vers la droite puis positionnez-la entre les deux caisses qui sont contre le mur du fond. Tirez la caisse en hauteur vers la droite. Enfin, tirez la caisse la plus à gauche vers vous. Vous pouvez enfin sortir de la pièce par le petite passage. Une fois dehors, allez au fond de l'écran et descendez l'escalier jusqu'à vous retrouver dans un petit jardin. Continuez tout droit et ramassez la **boîte de conserve**. Retournez dans la pièce pleine de caisses et utilisez la boîte de conserve sur la lampe à huile préalablement ouverte pour récupérer le précieux liquide. Revenez dans le petit jardin. Essayez d'ouvrir la grille puis utilisez l'huile sur cette dernière pour lubrifier les gonds. Ouvrez la grille et passez par l'ouverture.

Chapitre 12 : Prague 4

Grimée en Petra, discutez avec les gardes. Examinez la porte verrouillée puis parlez au garde qui est assis pour obtenir des informations sur le chef de la sécurité. Répondez négativement quand il vous demande si vous avez déjà une carte de sécurité. Pour trouver le chef de la sécurité, vous allez devoir sortir. Allez à droite pour atteindre le patio puis continuez tout droit pour passer par l'ouverture de droite gardée par un soldat. Vous trouverez le chef de la sécurité un peu plus loin qui vous donnera une **carte invalide**. Revenez dans le hall d'entrée et prenez la porte de gauche pour trouver une technicienne. Discutez avec elle pour qu'elle reprogramme votre carte invalide. Vous voici en possession d'une **carte validée**. Sortez et utilisez la carte validée sur le lecteur de carte pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches et suivez le couloir.

Chapitre 13 : Prague 5

Poussez la machine à laver sur le chariot puis poussez le tout contre la porte fermée. Suivez le couloir. A la première intersection, prenez à droite puis continuez jusqu'à vous faire assommer par Nico. Revenez un peu en arrière pour ouvrir la porte fermée grâce à Nico. Entrez dans les vestiaires et prenez un **uniforme de garde**. Sortez, prenez deux fois à gauche et passez devant le poste de garde. Continuez et entrez dans la cellule ouverte. Vous allez devoir ici placer les caisses de façon à créer un escalier pour atteindre la grille en hauteur. Ecoutez à la grille. Après la cinématique, utilisez la pièce d'argent pour dévisser la grille. Demandez à Nico de passer par l'ouverture. Ouvrez alors la porte de la pièce dans laquelle se trouvait Bruno et appuyez sur le bouton, sous le bureau, pour découvrir un passage. Sortez du bureau. La cinématique terminée, vous voilà de retour à Paris.

Chapitre 14 : Paris 5

Une fois la cinématique terminée, vous voilà dans un endroit que vous reconnaîtrez sûrement, enfin surtout ceux qui ont joué au premier épisode. Arrêtez la batterie derrière l'ouvrier. Quand il aura le dos tourné, allez prendre dans son sac la **clé des égouts**. En montant sur l'échafaudage, vous vous ferez vite rembarrer par la dame pipi. Allez discuter avec elle. Une fois qu'elle sera retournée près des gogues, montez à nouveau sur l'échafaudage, montez à l'échelle puis allez prendre la **corde** au bout en descendant au second niveau. Utilisez maintenant la clé des égouts sur la plaque près du camion. Flobbage va alors vous parler. En discutant avec lui, vous apprendrez que son acolyte, Alphonse, déteste les tremblements de terre. Combinez donc la clé d'égout et la corde puis attachez ceci au camion. Allez parler à Alphonse pour que le camion démarre et que la plaque d'égout saute. Rentrez dans les égouts. Suivez le chemin jusqu'à une porte avec un crâne. Utilisez le **cylindre en pierre** sur le crâne pour ouvrir la porte. Prenez le passage. A la première intersection, prenez à droite, à la suivante encore à droite et rentrez dans la pièce à droite. Fouillez le cadavre qui est contre le mur derrière la porte pour trouver une **vieille clé en fer**. Au bout du couloir se trouve un garde et vous ne pouvez donc pas passer. Utilisez le micro-ondes dans la pièce aux cadavres. Sortez et allez dans les vestiaires à gauche. Attendez que le garde rentre dans la pièce de droite, fermez la porte et utilisez la vieille clé en fer pour verrouiller le tout. Poursuivez alors votre chemin jusqu'à la cave à vin, en passant par la droite. Au fond de la pièce se trouvent différents crus. Pour résoudre cette énigme qui s'appuie sur le voyage du chevalier Stéphane, tirez les bouteilles comme suit : la verte, la rouge en haut à gauche, la rouge à droite puis la blanche et enfin la bleue. Empruntez le passage. Continuez votre chemin puis après avoir parlé au frère, montez les escaliers et ouvrez le passage secret. Examinez la pendule puis sortez. Il va maintenant falloir atteindre la porte de gauche. Notez la chair éclairée juste devant vous. Passez derrière la nef et attendez que le garde soit à gauche pour courir et franchir la porte

à votre droite. Examinez les statues puis essayez de régler l'horloge. Examinez à nouveau le socle de la statue du milieu. Revenez dans la grande salle puis examinez la bible qui se trouve dans la chair. Grâce aux indications laissées sur le socle de la statue, en rapport au chapitre Révélations, vous obtiendrez une heure (1:03) qui vous servira à régler l'horloge, ce qui fera apparaître un passage secret que vous vous ferez un plaisir d'emprunter. Passées la cinématique et son lot de révélations, vous vous retrouvez à Paris. Discutez avec Nico puis utilisez chaque pierre (Psi, Omega et Alpha) devant l'écran d'ordinateur. Et en avant pour un petit voyage en Egypte.

Chapitre 15 : Egypte

Passez par la gauche en ne vous faisant pas voir du garde. Rejoignez Nico qui se trouve un peu plus loin derrière le grand rocher. Un peu plus loin, utilisez le cric sur la partie rocheuse, à gauche, qui diffère un peu au niveau des teintes. Empruntez le passage. Utilisez les trois pierres pour ouvrir la porte ovale. La cinématique finie, il vous reste à passer l'énigme du gardien. Procédez comme suit :

Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Traversez la rivière à nouveau
Choisissez le frère
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière
Choisissez le témoin
Traversez la rivière
Traversez la rivière
Choisissez le meurtrier
Traversez la rivière

Vous pouvez maintenant passer par la porte de droite. Lors de la scène cinématique, appuyez sur le bouton "Action" à deux reprises (quand les symboles apparaissent) pour vous en sortir. Discutez avec Bruno et épuisez tous les sujets de conversation. Ramassez la **clé de Salomon** sur la machine. Montez les marches qui se trouvent de l'autre côté de la pièce. Prenez à gauche pour trouver une bombe un peu plus loin. Appuyez une fois de plus sur le bouton "Action" au bon moment pour ne pas être soufflé par l'explosion. Amenez le bloc qui se trouve dans la tranchée vers la gauche pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur. Poussez le bloc en hauteur au bord de la tranchée. Ramenez le bloc dans la tranchée à droite pour pouvoir monter dessus et poussez le bloc en hauteur vers Bruno et Nico. Maintenant, poussez vers le fond de l'écran le bloc qui est dans la tranchée. Amenez ensuite le bloc en hauteur sur le bloc qui est dans la tranchée et faites passer ce dernier à gauche puis au fond de l'écran contre le mur de façon à pouvoir atteindre un endroit en hauteur. Montez à l'étage supérieur. Une cinématique s'enclenche. Dans la pièce suivante, actionnez une des trois statues qui se trouve sur la maquette.

Chapitre 16 : Glastonbury 2

Vous revoilà à Glastonbury pour la dernière ligne droite. La dernière énigme à base de caisses se trouve au bout de la rue à droite. Le but est ici de mettre la caisse la plus en hauteur (à gauche) contre le mur de gauche de façon à grimper sur le mur.

Tout d'abord poussez la caisse du milieu à gauche. Poussez la caisse de droite derrière la caisse que vous venez de pousser. Tirez la caisse en hauteur (sur l'estrade de bois) une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est contre une meule de foin à gauche une fois vers le haut puis tirez une fois à gauche. Poussez maintenant la caisse de gauche qui est contre le mur deux fois vers le haut, une fois à droite puis une fois vers le bas. Poussez la caisse qui est à droite (derrière les deux caisses superposées) une fois à gauche et une fois vers le haut. Tirez la caisse en hauteur de droite complètement vers la gauche. Amenez la caisse qui est à droite des deux caisses superposées à gauche entre le mur et les trois caisses superposées. A partir de cet instant, c'est très simple puisqu'il va vous falloir utiliser les deux caisses de gauche pour amener la caisse en hauteur (celle qui est sur deux niveaux) à gauche sur la caisse coincée entre le

mur et les trois caisses superposées. Poussez alors la caisse en hauteur (sur trois niveaux) à gauche. Vous pouvez maintenant monter sur le muret.

Après la cinématique, vous vous retrouvez dans une chambre sacrée. Utilisez la clé de Salomon sur le socle en pierre et prenez l'**épée emprisonnée**. A vous maintenant de réécrire la légende de Saint Georges et du Dragon façon Les Chevaliers de Baphomet. Vous voici face au Grand Maître transformé. Dans un premier temps, évitez ses boules de feu en allant à gauche puis en vous cachant derrière les murs de pierre (à droite puis à gauche). Attendez alors que le dragon se tienne sur ses deux pattes pour lui porter l'estocade finale en enfonçant votre épée dans sa gueule.

Et voilà, c'est la cinématique de fin (buggée sur PS2, merci beaucoup Revolution Software !), il ne nous reste plus qu'à attendre un 4ème épisode, en 2D si possible, pour une aventure qu'on imaginera encore plus passionnante... Que les deux premiers volets.

Les Dents de la Mer

© THQ / Appaloosa 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie et mettez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`blooood`	Un million de points
`shaaark`	Tous les bonus

GOD MODE

Trouvez les 50 coffres aux trésors.

CHOIX DU NIVEAU

Rassemblez les 45 plaques d'immatriculation pour accéder au mode de choix du niveau. Pour cela, chargez votre partie, revenez au menu principal et appuyez sur Back.

Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire

© Activision / Amaze Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Le Gardien Grimaçant

Tout d'abord commencez par créer votre sauvegarde et suivez la présentation de l'aventure.
Pour cette première mission, familiarisez-vous avec les personnages. Une fois ceci de fait, poussez la caisse à l'autre extrémité. Ensuite appuyez sur Croix pour monter sur la caisse et récupérer le gant de boxe. Sortez de la pièce et prenez sur votre droite, vous trouverez un ressort. Ensuite revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, vous trouverez un cœur recouvert d'or, prenez-le et sur le côté de la table vous aurez une boîte de café prenez-la également. Ensuite sur la droite, il y a une porte mais celle-ci est verrouillée, Klaus Baudelaire fera signe qu'une bouche d'aération se trouve près du sol et vous enverrez alors la Prunille dans le conduit. Dès ce moment là, vous prendrez le contrôle de Prunille, c'est une descente comme sur un toboggan, sautez dès que vous voyez le vide. Une fois cette descente terminée, commencez par mordre le tuyau grâce à Rond, ensuite, faites de même pour le suivant puis poussez le meuble et mordez la dernière planche et tout sera ok. Rentrez dans la pièce pour récupérer les pièces de puzzle, puis prenez le balai. Ensuite vous devrez créer cette invention. Tout d'abord vous voici avec la boîte à café, tournez-la dans tous les sens dès qu'une croix apparaît appuyez sur croix, ensuite faites de même pour le ressort et le gant de boxe et vous aurez le Super-Cogneur. Retournez dans la chambre et cassez les chaudrons pour récupérer les pièces de puzzle. Sauvegardez.

Le Super-Cogneur

Retournez dans le couloir et prenez sur votre gauche, vous devrez exterminer les rats. Dans cette partie là, vous devrez en tuer 3. Ensuite, prenez la porte qui vous mènera au Couloir Est, vous aurez plusieurs rats à tuer. Une fois les rats tués, vous trouverez 5 pièces de puzzle, dans cette partie prenez sur votre droite, vous trouverez une porte qui mène au salon principal. Descendez les escaliers et vous aurez droit à une cinématique. Une fois en bas, il y aura pas moins de 6 rats à tuer, une fois ceci de fait, allez dans la cuisine. Les noms des lieux sont indiqués sur les portes. Dans la cuisine, exterminez les rats, vous en aurez 10 à peu près à éliminer, récupérez les pièces de puzzle au passage, à la fin de ce premier combat contre les rats vous devrez avoir 24 pièces de puzzle. Sauvegardez.

Les Affreuses araignées

Vous voici parti à la chasse aux araignées, vous aurez besoin d'un ventilateur, d'un entonnoir, d'un jouet aquatique et d'une fourchette. Retournez dans la cuisine et battez-vous contre la personne qui détient la fourchette, évitez les pattes qu'elle vous lance et donnez-lui des coups grâce à votre Super-Cogneur. Une fois ce personnage KO, récupérez la fourchette. Remontez les escaliers du hall et vous verrez le ventilateur sur des caisses, poussez ces dernières et récupérez celui-ci. Ensuite revenez au Couloir Est, vous devrez affronter un mini-boss. Celui-ci vous envoie des tonneaux dessus, sautez-les pour les éviter, arrivé au bout, donnez-lui un seul coup et le combat sera terminé. Sur une table vous trouverez un entonnoir. Retournez au Couloir Est, sur votre gauche à un moment donné vous trouverez une toile, appuyez sur rond et vous trouverez un carton, récupérez-le et vous obtiendrez quelque chose de nouveau dans le menu Suppléments. Ensuite revenez au Couloir Est derrière une armoire vous trouverez un passage, poussez cette dernière et ramassez le jouet aquatique. Vous devrez monter votre arme qui tuera les araignées, le Projette-Fruits. Sauvegardez.
Retournez dans le hall du salon, appuyez sur R1 et dès que vous avez l'araignée dans votre ligne de mire appuyez sur Carré pour la faire tomber. Ensuite celle-ci vous enverra des ondes, évitez-les et continuez à lui tirer dessus. Une fois morte, vos corvées seront terminées.

La Belle Bibliothèque

Votre mission est de ranger les divers livres à leur bon endroit dans la bibliothèque. Ensuite il vous faudra un extincteur, une corde et une sangle pour une nouvelle invention, pour aller récupérer le livre de cuisine. Vous aurez créé une nouvelle invention le Propulse-bébé. Près d'une porte vous trouverez un trou, dans ce dernier il y aura Prunille qui sera équipée du Propulse-bébé, appuyez sur croix pour la faire décoller. Passez tous les obstacles, une fois arrivé à la fin du parcours, Prunille récupérera le livre. Retournez chez le Comte Olaf.

Le Satané Garde-Manger

Commencez par récupérer les raquettes elles se trouvent sur le côté gauche sur un tonneau, ensuite retournez dans le hall. Violette devra jouer du piano… Les combinaisons de touches arrivent sur le haut de votre écran, vous n'aurez plus qu'à les reproduire pendant que celles-ci arrivent entre la bulle et la fin de la partition. Le piano se brisera vous n'aurez plus qu'à récupérer la corde de piano. Retournez dans le Couloir Est pour aller chercher le trépied qui se trouve près des fenêtres. Vous devrez créer à nouveau cette invention qui donnera Les Méga-Chasses. Retournez dans la cuisine, appuyez sur L1 pour vous en équiper. La porte s'ouvrira. Allez dans le cellier et descendez les escaliers. Vous voici devant une marre verte, prenez les échasses de Violette et traversez celle-ci. Arrivé à une berge, vous trouverez une manivelle rouge, actionnez-la, l'eau verte partira. Prenez Klaus. Sur le côté droit des caisses se trouvent des pâtes. Après avoir rejoint Violette vous trouverez les anchois en face de vous, ensuite un autre tunnel mène à une autre issue, empruntez-le et vous trouverez de l'ail. Activez la manivelle et reprenez le contrôle de Violette pour qu'elle puisse vous rejoindre. Une fois devant, vous glisserez Prunille dans le conduit. Vous connaissez la marche à suivre. Allez au bout des obstacles sans encombres, vous obtiendrez les tomates qui étaient trop hautes pour Violette. Ensuite traversez le dernier obstacle avec Violette et récupérez les Olives. La mission sera terminée.

L'éloquente évasion

Vous voici sur le balcon pour préparer votre évasion. Avancez et tuez l'ennemi, faites bien attention quand vous passez devant une fenêtre, attendez que celle-ci soit fermée pour passer. Une fois au bout, prenez l'ascenseur, arrivé en haut traversez la succession de fenêtres et tuez le garde. Au final vous aurez un ascenseur, appuyez sur Rond pour le faire descendre, Violette se retrouvera en haut avec vous. Prenez sur votre gauche et appuyez sur Rond, vous serez dans une chambre et vous récupérerez une clé qui ouvrira toutes les portes. Ouvrez les 2 petits coffres et le gros coffre sur votre gauche. Allez près du chevet vous trouverez un téléphone mais celui-ci est coupé. Vous repérerez un tunnel mais celui-ci est bloqué, vous devrez créer une invention pour débloquer celui-ci. Tout d'abord vous trouverez le bois près de la cheminée, ensuite sortez d'ici pour aller dans le salon principal, vous trouverez la corde, prenez maintenant sur votre droite. Vous devrez battre 2 dames qui dansent une valse. Pour cela prenez Violette, dès que l'une des deux arrête de valser, tirez-lui dessus. Récupérez la boule de bowling et retournez dans la salle à manger. Préparez votre invention à la perfection, ensuite amenez Violette près de la porte, vous trouverez une bouche d'aération. Prunille ira à l'intérieur et coupera la corde. La cheminée vous offrira un moyen de vous évader.

L'éloquente évasion, suite

Allez vers le conduit de la cheminée et appuyez sur rond. Vous êtes dans un petit jeu. Vous devez envoyer la tête de votre clown sur le levier afin que le train qui arrive en face, ne s'écrase pas contre vous.

L'aventurier en herbe

Commencez par explorer la maison et allez dans le jardin. Une fois dans celui-ci allez droit devant vous. Il y aura une porte avec le nom du grand arbre. Avancez, vous devrez créer une nouvelle invention pour pouvoir atteindre la cabane. Récupérez les 2 hélices sur les lampes, ensuite revenez en arrière et rentrez dans la cabane vous trouverez les piles, montez à l'étage et frappez les 2 sceaux, 2 fleurs géantes pousseront, sortez d'ici et montez sur ces dernières, vous trouverez les lacets. Vous obtiendrez les Héli-Chaussures. Retournez près du point où vous étiez bloqué et utilisez vos nouvelles chaussures. Une fois au sommet de l'arbre, cassez les 3 pots et une passerelle descendra, pour que vous puissiez continuer à monter avec Klaus. Au bout de cette passerelle vous obtiendrez le Trophée d'aventurier en herbe. Ensuite revenez à votre point de départ, vous aurez droit à une cinématique. Allez à La panade pour obtenir le second trophée. Prenez Violette et amenez-la près de l'arbre. Vous aurez le contrôle de Prunille. Allez au bout de cette

aventure, plutôt simple, avec Prunille. Grâce à cette dernière, vous pourrez traverser le pont. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le trophée d'aventurier en herbe. Sortez d'ici et retournez dans le jardin. Vous devrez cette fois-ci vous débarrasser des guêpes. Vous devrez en tuer 20 au total, rien de plus simple vous n'avez qu'à leur tirer dessus. Récupérez le trophée d'aventurier en herbe et retournez à l'intérieur de la maison. Vous avez un ultime défi pour avoir le dernier trophée. Tout d'abord poussez les 4 pots, le marquage est indiqué au sol, suivez-les pour les mettre aux bons endroits. Après les avoirs replacés, une grille s'ouvrira et vous obtiendrez les Cosses périlleuses. Ensuite placez ces derniers dans les pots, et amenez Prunille près de la bouche d'aération et admirez la cinématique. Récupérez le dernier trophée. La mission sera terminée.

Le Vil Visiteur

Allez vers la propriété, votre mission sera de remettre les serpents dans leur cage. A droite, vous trouverez le tournevis, ensuite vous trouverez le tuyau d'arrosage sur votre gauche dans les herbes, puis le sac de tondeuse sur votre droite. Vous voici en train de créer votre nouvelle invention le Retrouve-Reptiles. Tout d'abord récupérez celui qui se trouve dans la cage. Ensuite allez dans le Labyrinthe Végétal Est. Prenez sur votre droite, éliminez l'essaim de guêpes, ensuite laissez Violette sur l'interrupteur. Faites traverser Klaus grâce à ses Héli-Chaussures pour qu'il aille appuyer sur l'interrupteur. Le portail s'ouvrira, prenez Violette et sur le côté droit se trouve un serpent, récupérez-le ensuite tuez la personne. Vous arriverez devant un marais, prenez vos échasses et traversez ce dernier en faisant attention aux plantes. Au bout, récupérez le serpent et sur le côté droit vous trouverez un interrupteur, tirez dessus, ça débloquera le passage pour Klaus. Une fois ceci de fait, vous reprenez le contrôle de Klaus, tuez la femme devant vous puis survolez le marais. Vous n'aurez qu'à donner un coup sur l'interrupteur pour débloquer Violette. Vous reprenez le contrôle de celle-ci, tuez les guêpes, puis ramassez l'avant-dernier serpent. Pressez l'interrupteur pour débloquer l'accès à Klaus. Traversez la rivière grâce au bloc, une fois arrivé, sur votre droite vous trouverez un bloc, poussez-le et faites de même avec Violette et le portail s'ouvrira. Ensuite allez près de l'arbre, vous trouverez le dernier serpent. Prunille ira dans l'arbre, descendra de ce dernier qui ressemble à un toboggan, ce qui est plutôt simple et celle-ci vous ouvrira la porte bloquée. Vous serez au labyrinthe ouest. Prenez Klaus et traversez la berge du milieu, tuez les 2 femmes et appuyez sur l'interrupteur, la plate-forme se déplacera et laissera la voie libre à Violette. Prenez le chemin et récupérez les 2 serpents, ensuite traversez la rivière grâce à la plate-forme et tapez dans l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Klaus, traversez la rivière et tuez la femme, ensuite, devant le pont, poussez les 2 blocs et le pont s'abaissera. Arrivé devant le portail, poussez le bloc et donnez un coup sur l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Violette. Traversez et tuez les 2 femmes, ensuite tuez les guêpes et récupérez le serpent. Il ne vous en reste plus qu'un. Le portail s'ouvrira et Klaus vous rejoindra. Faites-le monter sur chaque dalle et le dernier serpent sera à portée de main de Violette. Vous n'avez plus qu'à retourner à la propriété. Puis prenez la porte décorée qui donne sur la cour. Vous devrez tuer les crapauds. Ensuite prenez Violette et vous devrez récupérer tous les serpents qui se sont échappés. Evitez les champs de vision de la personne sur la fontaine pour ne pas être blessé. Ensuite vous devrez alterner avec les personnages. Klaus devra frapper la personne qui donne des secousses au sol, ensuite Violette récupérera les serpents. Enfin, une porte s'ouvrira vous n'aurez plus qu'à récupérer la clé D'Oncle Monty.

Le Laboratoire aux Serpents

Pour rejoindre le laboratoire aux serpents, vous devrez remettre tous les serpents à leur place. Une fois ceci de fait vous devrez vous occuper du scientifique Stephano sur lequel vous avez de sérieux doutes. Revenu dans le hall de la maison, allez dans le vestibule puis évitez le personnage qui vous envoie des tonneaux et tuez-le. Ensuite allez dans la chambre d'amis et vous prendrez Violette. Tuez la femme qui valse. Une fois le combat achevé allez dans la chambre qui se trouve sur votre droite, puis Violette aura une idée d'invention, récupérez le pinceau près de la toile, la pince à épiler sur le lit et la bobine qui se trouve près des fauteuils. Une fois l'invention terminée vous aurez le Crochète-Serrure. Retournez dans la chambre et le coffre fermé auparavant s'ouvrira. Vous n'aurez qu'à suivre les lumières qui s'allument pour ouvrir ce coffre.
Pour l'ouvrir donc :
1er tentative -> Bas, Gauche (2 fois), Bas, Bas, Gauche (2 fois) Bas, Gauche.
2e tentative -> Haut, Gauche, Haut. Haut Gauche, Haut, Gauche.
3e tentative -> Bas (2 fois), Droite, Bas (2fois), Droite, Haut, Bas (2fois), Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite.
Le coffre s'ouvrira.
Vous voici avec Prunille, commencez par monter sur les poutres. Puis une fois arrivé au bout, passez par la bouche d'aération. Ensuite allez dans la cour avant et vous en aurez terminé.

Le Port Damoclès

Vous voici sur le port, commencez par récupérer les citrons, le pain, les courgettes. Ensuite vous devrez mettre sur pied une invention pour atteindre une cible. Pour cela il vous faudra une canne à pêche, une louche et un fouet de cuisine. Ensuite vous obtiendrez un Lance-pastilles, tirez sur la cible et la marchandise tombera. Mais le matelot en décidera autrement et appellera ses amis, tuez les ennemis que vous verrez, une fois ceci de fait, allez sur le port et récupérez le livre de grammaire. Retournez près du portail de Agrippine. Vous avez le contrôle de Klaus. Traversez le plancher pour atteindre la sortie, faites bien attention le plancher s'effondre et évitez les meubles qui viennent droit devant vous. C'est au tour de Violette prenez le parapluie et pour la traversée, vous aurez droit à des plates-formes. Faites bien attention celles-ci s'effondrent, donc ne restez pas trop longtemps dessus. Vous devrez faire ceci pendant 2 longues traversées. Une fois ceci de fait vous rejoindrez Agrippine dans sa grotte. Vous devez retrouver ses livres de grammaire pour qu'elle vous suive, envoyez Prunille dans la bouche, celle-ci vous fera remonter l'ascenseur qui était bloqué. Une fois en bas, tuez les crabes et récupérez les livres, vous n'aurez plus qu'à monter pour rejoindre Agrippine sur le bateau. Ensuite vous serez attaqué par des sangsues il y a 3 degrés… Le 1er niveau : des sangsues bleues, Le 2ème niveau : des sangsues bleues et rouges et le 3ème niveau : des sangsues qui arrivent de tous les côtés. Une fois ceci de fait, la mission sera terminée, Prunille et Violette seront prisonnières du comte Olaf.

La tour dangereuse

Vous avez le contrôle de Klaus, tuez les rats et montez les escaliers, vous trouverez une fenêtre, mais avant de partir à la recherche de Prunille et de Violette vous devrez créer une invention. Vous trouverez le gros ressort, l'outils de jardinage sur les meubles et la pompe à vélo, celle-ci se trouve sur les caisses. Pour y accéder, vous trouverez sur le côté gauche, une caisse, allez-y et grâce à vos chaussures sautez sur les 2 autres en face de vous, vous n'aurez plus qu'à récupérer la pompe à vélo. Vous aurez votre nouvelle invention l'Accroche-Muraille. Retournez à la fenêtre et appuyez sur rond. Vous serez sur une corniche, faites attention quand vous arrivez devant une fenêtre, attendez que la personne rentre pour traverser. Appuyez sur rond dès qu'on vous le demande pour utiliser le crochet. Vous arriverez devant une fenêtre, appuyez sur rond et Klaus rentrera. Montez les escaliers tout en faisant attention aux tonneaux qui tombent, retournez sur la corniche dès que vous serez près d'une fenêtre. Traversez à nouveau celle-ci en faisant attention aux tonneaux qui tombent et rentrez à l'intérieur une nouvelle fois. Montez en faisant très attention une nouvelle fois aux tonneaux et au plancher qui se dérobe. Vous revoici décidément sur la corniche. Refaites de même, atteignez la prochaine fenêtre… Et montez les escaliers, tuez le personnage qui gêne, faites très attention aux tonneaux qui vous tombent dessus, ainsi qu'aux trappes qui lâchent des tonneaux. Dès que vous aurez contré chaque attaque, ce dernier apparaîtra dans l'une des trappes, vous n'aurez qu'à lui donner un coup. Répétez cette opération tant qu'il le faudra. Allez vers le vestibule, vous devrez grâce à la lumière, brûler la personne qui détient l'acte de mariage. Pour sauver Violette des mains de Olaf, suivez attentivement chaque personnage et dès qu'ils arrêtent de danser, vous verrez l'un d'eux brandir l'acte, brûlez-le, répétez cette opération jusqu'à ce que l'acte soit entièrement brûlé. Ensuite vous aurez droit à un nouveau décor, des boulets de canons vous tirant des pastèques, tirez sur celles-ci pour ne pas avoir de blessures, vous trouverez la moitié de l'acte de mariage là où la lumière intense apparaîtra. Une fois brûlé entièrement, admirez la cinématique vous résumant que le Comte Olaf se sera enfui, malgré la prison qui l'attendait, les Orphelins seront toujours seuls... Vous venez de terminer ce merveilleux jeu.

Les Indestructibles

© THQ / Heavy Iron Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, puis entrez l'un des codes suivants dans le menu "Secrets" pour activer les Cheat Codes.

`AthletesFoot`	Trace de feu
`bHUD`	Activer le HUD
`BOAPLACE`	Mode facile
`BWTheMovie`	Ralenti
`DanielTheFlash`	Hypervitesse
`DashLikes`	Incredi-power illimités temporairement
`DeEvolve`	Petites têtes
`DiscoRules`	Couleurs alternatives
`Einsteinium`	Grosses têtes
`EMode`	Couleurs lumineuses
`Flexible`	Pouvoirs Elastigirl illimités
`GazerBeam`	Tirer des rayons temporairement
`Hi`	Scene d'introduction
`InvertCameraX`	Contrôle de la caméra horizontal
`InvertCameraY`	Contrôle de la caméra vertical
`Kronos`	Findtrails et Superpunch
`LABOMBE`	Rend les bombes moins puissantes
`McTravis`	Vitesse et Ramming Incredi-power
`ROTAIDALG`	Déverouille le mode combat
`SassMode`	Jeu plus rapide
`Showtime`	Incredi-points illimités temporairement
`SmartBomb`	Détruit tous les items et ennemis proches
`UUDDLRLRBAS`	Redonne 25% de vie
`YourNameInLights`	crédits

Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des secrets et entrez l'un des codes suivants :

FROZBOOM	Super mouvement pour Frozone
FROZMASTER	Toutes les améliorations pour Frozone
FROZPROF	1000 exp. pour Frozone
MRIBOOM	Super mouvement pour M Indestructible
MRIMASTER	Toutes les améliorations pour M Indestructible
MRIPROF	1000 exp. pour M Indestructible

Les Sims

© Electronic Arts / Edge Of Reality 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PREMIER CHAPITRE

Obtenir 800$

Vendez tous vos meubles pour obtenir facilement les 800$ requis sans avoir à les emprunter à votre mère.

Argent facile

Si vous parvenez à garder une maison propre en terminant le premier chapitre, vous gagnerez 50.000$ supplémentaires.

CHEAT MODE

Appuyez sur L + R sur le menu principal pour accéder au cheat mode. Entrez alors les codes suivants.

MIDAS Débloquer le mode 2 joueurs partout. Juste après être entré dans le bain en début de partie, quittez le jeu pour activer le mode.
FREEALL Objets gratuits
PARTY M Mode 2 joueurs Party Motel
SIMS Mode Jouer aux Sims
FISH EYE Vue à la première personne (appuyez sur Noir pour changer de vue)

STOP AUX VOLS ET AUX FEUX

Afin d'éviter de vous faire cambrioler tout votre mobilier, achetez rapidement une alarme antivol. Pensez aussi à prendre un détecteur de feu pour alerter les pompiers plus vite en cas d'incendie.

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE PHOTO DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Sur l'écran titre faites : Droite, Bas, Droite, Bas, Droite.

CHEAT CODES

Pendant le jeu faites apparaître la borne de triche en faisant : L, R, Haut, A, Noir. Elle apparaît sur le trottoir près de la boîte aux lettres. Faites ensuite l'un des codes suivants et pour l'activer, cliquez sur la borne.

Avancer l'horloge de 6 heures
B, X, L, Haut, Bas

9999 Simflouz en plus
R, L, Noir, Droite, Gauche, Haut

Augmenter son niveau de compétence
Y, B, X, Noir, Gauche

Tous les objets
Blanc, B, Bas, Gauche, Haut

Tous les terrains
B, Blanc, Gauche, B, Haut, B

Tous les vêtements
X, Noir, Bas, Droite, X

Toutes les recettes
Noir, X, Haut, Bas, Droite, A

Modifier les compétences
Y, B, X, Noir, Gauche

Satisfaire les besoins des Sims
Haut, B, Haut, roite, Blanc

Les Sims : Permis de Sortir

© Electronic Arts / Maxis 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE POUR PETITS BUDGETS

Chez votre mère, Mimi ou Dudley, dépensez votre argent jusqu'à passer sous la barre des 100 simsflouzes. Attendez une heure et répondez au téléphone lorsqu'il sonnera pou regagner de l'argent.

LES FEUILLES MORTES

Si une de vos plante meure, ne le jetez pas, elle peut être vendue pour le même prix qu'une plante normale.

LE PAPIER PEINT RAPPORTE

Pour vous faire un peu d'argent, vendez le papier peint de votre maison et remplacez-le par le moins cher de la liste.

CHEAT MODE

Cheat Gnome

Mettez le jeu en pause puis appuyez rapidemment sur L, noir, droite, X, gauche. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Enlevez la pause, un Gnome va apparaître à côté de la maison où se trouve votre Sim. Sélectionnez-le pour gagner 10 000 Simsflouzes.

Débloquer tous les objets

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment noir, haut, Y, bas, R. Vous entendrez un son si la manipulation a été correctement effectuée.

Débloquer tous les lieux

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment noir, bas, R, L, bas, Y. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Ce code peut être entré à n'importe quel moment une fois que votre Sim se soit réveillé dans la maison de la mère après la scène initiale du rêve.

Débloquer les options sociales

Mettez le jeu en pause puis appuyez rapidemment sur L, R, A, bas, noir. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée.

GAGNER DE L'ARGENT (MÉTHODE CRUELLE...)

Pour gagnez un peu d'argent, mettez quelqu'un dans la piscine et retirez les sorties, il finira par se noyer. Une tombe apparaîtra, vendez-là pour gagner un peu d'argent.

DE L'ARGENT AVEC LE RAYON TESLA 3.0

Si vous avez un rayon Tesla 3.0, faites travailler votre sim dessus. Quand une boule d'électricité se formera, mettez la pause, allez dans le mode "achats" et faite bouger votre pointeur pour pouvoir prendre un objet. Là, prenez la boule et vendez-la pour 50 Simflouzes. Ainsi, la boule se détruira évitant le même sort pour tous les objets de votre maison.

GAGNER DE L'ARGENT EN SE METTANT DANS LE ROUGE

Attendez d'avoir moins de 100 Simflouzes, on vous appelera alors pour vous donner de l'argent. Dépensez tout jusqu'à ce que l'on vous donne encore de l'argent. Renouvellez l'opération plusieurs fois puis revendez tout ce que vous avez acheté pour gagner le gros lot !

VIE SOCIALE EN HAUSSE

On gagne plus de vie sociale en téléphonant qu'en parlant en face à face. Passez un coup de fil à une de vos connaissances entre 6h00 et 22h00 pour gagner un maximum de vie sociale.

PIERRES TOMBALES

Allez chez Mortimer et regardez à l'arrière de son chateau : il y a deux pierres tombales ou votre sim pourra pleurer.

FACTURES PAS CHÈRES

Pour éviter de payer les factures qui sont dans la boîte aux lettres, il suffit de déménager et de revenir. Ainsi, il n'y aura plus rien dans la boîte aux lettres à votre retour.

FACTURES GRATUITES

Si vous êtes justes question argent voici la solution ! C'est bien pratique pour la villa de Christophe par exemple, où il faut payer près de 7000$. C'est simple : lorsque vous avez reçu une facture (on l'appellera facture A) sortez la de sa boîte aux lettres et attendez qu'une autre facture arrive (Facture B) à ce moment payer la Facture A et la Facture B disparaîtra.

FAIRE MOURIR SON SIM

-Achetez le plongeoir qui coute 900$ et positionnez-le de façon à ce qu'il n'y ait aucune piscine dessous. Faites "plonger" votre sim plusieurs fois sur le sol pour qu'il s'éclate par terre. Au bout d'un moment il finira par mourir... Mais surtout, vendez sa tombe car sinon, son fantôme vous hantera !
-Contruisez quatre murs autour du sim et laissez-le mourir.
-Au début du jeu, ne mettez pas d'alarme incendie et quand un feu se declare n'appellez pas les pompiers. Place votre sim à côté du feu pour qu'il s'enflamme.

LIMOUSINE AVEC JACUZZI

Si vous avez la maison Malcolm Landgrabb, agrandissez-là et vous aurez une limousine avec Jacuzzi.

ARGENT

Pour gagner de l'argent assez facilement, achetez quelque chose de bien cher et déménagez. La personne chez qui vous étiez vous rembourse l'objet (elle les rembourse tous). Quand vous reviendrez, tout ce que vous aviez acheté est encore là gratos.

PERSONNALITÉ DES ENFANTS AU MAXIMUM

Si votre famille a un enfant (qui n'est plus un bébé) observez sa personnalité. S'il a plus que 25 points de personnalité, expulsez-le de son domicile. Editez-le et vous pourrez lui ajouter autant de points de personnalité que vous voulez.

LA FEMME DE MÉNAGE EST UNE REVENANTE

Une fois que vous avez débloqué la femme de ménage, engagez-la (pour le moment vous devez la payer). Débloquez ensuite l'incubateur et placez-en un dans votre maison. Incubez pour faire une plante mutante. Ne lui donnez rien à manger pendant quelques jours (comptez 3 jours). Laissez ensuite la bonne ramasser des déchets et les donner à la plante mutante. Etant donné qu'elle n'a pas été nourrie pendant 3 jours, elle mangera la bonne qui sera tuée sur le coup. Une pierre tombale apparaîtra dans le jardin et la bonne viendra faire le ménage gratuitement vers 0h00 et bien

sûr à 10h00.

EVITER DE SE FAIRE RENVOYER

Pour ne pas que votre Sim se retrouve au chômage, il y a une astuce très simple : vous remarquerez que lorsque votre Sim rate un jour de travail le téléphone sonnera environ 3 heures plus tard. Ne répondez pas, ainsi votre Sim ne sera pas renvoyé.

FAIRE JOUER LES POMPIERS

Achetez une installation video Hellagraphix puis appelez les pompiers ou les policiers. Commencez à jouer à un jeu vidéo et invitez le pompier à participer pour le voir jouer avec vous.

AVOIR DE L'ARGENT EN MODE LIBRE

Pour avoir 40 000 Simflouze en mode libre, prenez une des familles déjà constituée (Tutty ou Frutty), vendez leurs meubles, leurs papiers peints, murs... Ensuite étaler votre argent en sol cher et tout se qui peut rapporter de l'argent une fois revendu sur votre terrain nu. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à utiliser l'éditeur de famille pour refaire un "look" à votre/vos personnage(s) et à relancer la maison pour empocher l'argent.

ATTENTION : Au moment d'étaler votre argent sur le terrain n'utiliser surtout pas de plantes ou d'objets car ils disparaîtront ou ne vous rapporterons pas d'argent.

MANGER SANS PAYER

Si vous avez envie de faire des économies, allez au club d'entraînement de boxe (ouvert de 05h00 à 20h00), puis allez à gauche. Buvez de l'eau, l'effet sera le même que si vous mangiez. Buvez plusieurs fois, c'est gratuit !

Les Urbz : Les Sims in the City

© Electronic Arts / Maxis 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Cheat gnome
Pendant le jeu appuyez rapidement sur gauche, Y, bas, A, X. Le cheat gnome apparaîtra quelque part dans le district.

Une fois que vous avez fait le cheat gnome, vous pouvez faire l'un des codes suivants (toujours pendant le jeu et rapidement) :

Compétences physiques au maximum
L, R, A, bas, noir

Compétences mentales au maximum
L, B, A, noir, bas

Compétences artistiques au maximum
Y, bas, noir, A, B

Acquérir l'objet de compétence
L, noir, droite, X, gauche

Social
bas, noir, droite, X, gauche

Voir l'équipe de développement
haut, bas, X, haut, bas

LFP Manager 2004

© EA Sports / Budcat

+ D'INFOS FORUM

GAGNER FACILEMENT UN MATCH

Commencez à jouer normalement un match puis dès que vous sentez que ça tourne mal, quittez le match et simulez sa fin. Vous gagnerez alors pratiquement à tous les coups.

Links 2004

© Microsoft / Microsoft Game Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PARCOURS

Maintenez L + R au menu principal et appuyez sur X + Y. Tous les parcours seront disponibles jusqu'à ce que vous éteignez la console.

LE PLEIN DE POINTS DE COMPÉTENCES

Entrez **SafariTK** comme nom de profil pour avoir le maximum de points de compétence. Attention à bien respecter les majuscules et minuscules en entrant ce code. Il ne fonctionne que sur le jeu en solo et non dans le mode XBOX Live.

Loons : Le Combat pour la Gloire

© Infogrames / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GROSSES TÊTES

Faites Pause en cours de jeu, maintenez Bas + A et faites B, B, B, B

Mace Griffin : Bounty Hunter

© Vivendi Universal Games / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Choisissez l'Electro-Cosh dans l'inventaire et effectuez les manipulations suivantes.

Caméra Libre

L, R, L, R, A, B, B, A, Y, X

Choix du niveau

L, R, L, R, A, A, B, B, X, X

Double dommages

L, R, L, R, A, B, B, A, Y, Y

Munitions illimitées

L, R, L, R, A, B, B, A, X, X

Grosses têtes

L, R, L, R, A, B, B, A, B, B

One Hit Kill

L, R, L, R, A, B, B, A, A, A

Passer le niveau

L, R, L, R, A, A, B, B, X, B

Invincibilité

L, R, L, R, A, B, B, A, X, Y

Visée automatique

L, R, L, R, A, B, B, A, B, A

Mad Dash Racing

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLANEUR TEK-9

Terminez le jeu avec n'importe quel personnage pour débloquer le planneur Tek-9.

HEX

Terminez le jeu avec Chops, Sid et Zero-G pour débloquer Hex.

CHEAT MODE

Les codes suivants doivent entrés lors d'une pause en cours de jeu

Débloquer tous les personnages

Maintenez L et faites X, B, Gauche, Y, Droite, Droite

50 balles

Maintenez L et faites Haut, X, B, Y, Gauche, Gauche

Avoir des fruits pendant toute la course

Maintenez R et faites X, B, Gauche, X, B, Gauche, Y, B.

Vol pour tous les personnages

Maintenez L et faites X, Y, A, Gauche, Gauche, Droite, Droite

Madagascar

© Activision / Toys For Bob 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les power-ups

Mettez le jeu en pause et faites : B, A, A, B, Y, L, X, R, L.

Invincibilité

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Bas, A, A, R, L, Noir, Blanc, Y, X, B.

Choix du niveau

Mettez le jeu en pause et faites : R, R, B, Blanc, L, A, Y, R, Y.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon 2001

+ D'INFOS FORUM

POINTS DE CRÉATION INFINIS

Créez un joueur et allez sur le menu Edit Player. Appuyez sur Haut ou Bas pour choisir le joueur que vous voulez préparer. Appuyez sur Droite pour avoir la catégory de vitesse. Choisissez les caractéristiques et réglez-les à 99.

C'EST THANKSGIVING !

Réglez la console sur le troisième jeudi de Novembre pour entendre des commentaires de Thanksgiving.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ED ROBERTSON

Entrez Ed Robertson en guise de nom pour jouer avec ce joueur.

CHANGER LES CHANSONS

Pour changer les morceaux, faites R + X pour avancer ou L + X pour reculer dans la playlist.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2004

© Electronic Arts / EA Tiburon 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE BINGO

Atteignez le niveau 2 dans votre bio EA Sports.

EQUIPE 1190 EAGLES

Atteignez le niveau 4 dans votre bio EA Sports.

SUPER COACH STEVE SPURRIER

Atteignez le niveau 6 dans votre bio EA Sports.

Madden NFL 2005

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DE CARTE

Pour entrer un code de carte, allez dans : "Options" > "My Madden" > "Maddens Cards" > "Madden Codes"

L48H4U	Carte en or Peyton Manning
P67E1I	Carte en or T.J. Duckett
T67R1O	Super Bowl XLII
UH0ESR	Toutes les cartes

Mafia

© Take 2 Interactive / Illusion Softworks 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Une offre qui ne se refuse pas

Le jeu commence doucement par une mission assez facile. Semer vos assaillants en prenant le plus de virages possibles ou en provoquant un accident pour les ralentir. Lorsque vous serez tranquille, vous devrez rejoindre le Bar Salieri. Il se trouve à l'autre bout de la ville. Pour y parvenir, il faudra traverser les deux grands ponts. Utilisez la carte pour trouver le plus court chemin.

Le fuyard

La première partie de ce niveau est vraiment pépère. Contentez-vous de conduire vos clients là où ils désirent aller. Le premier veut se rendre à l'église de Down Town. Le second, à l'hôpital de New Ark (prenez-soin de le déposer devant l'entrée). Le client suivant est une femme. Elle souhaite se rendre au théâtre de Central Island (passez par le pont Guiliano). Le quatrième client vous fera aller au bar Pompéï de Hoboken. Le cinquième et dernier client veut se rendre à Little Italy en passant par le pont Guiliano puis le tunnel. La suite du niveau est un peu plus physique.
Les truands que vous aviez semés dans le premier stage vous reconnaissent et s'en prennent à vous. Il va falloir les semer une nouvelle fois. Problème : vous êtes à pied et ils sont armés ! Courez tout droit jusqu'à la flèche verte. Suivez-la sur la droite dans la petite ruelle qu'il faut traverser. Continuez par la rue qui part en face de vous légèrement sur la gauche. Tournez à droite au niveau de la flèche (une voiture sort de la ruelle). Tournez immédiatement à gauche et montez les escaliers. Tournez à droite puis de suite à gauche pour descendre les escaliers. Descendez encore des marches juste devant l'homme à la salopette bleue. Tournez à gauche puis encore à gauche dans la ruelle. Passez sous le porche puis courez de l'autre côté de la rue jusqu'au bar de Salieri légèrement sur la gauche.

Cocktail explosif

Une fois que vous serez armé et véhiculé, conduisez jusqu'au bar Morello représenté par une croix bleue sur la carte. Quelqu'un est posté à l'entrée, ne vous faites pas repérer et allez vous garer dans la petite cour juste à gauche. Sortez de la voiture et passez par les escaliers au fond à droite. Ouvrez la grille qui mène au parking, et assommez, ou plutôt tuez, l'homme d'un grand coup de batte de base-ball. Lancez les cocktails molotovs sur les voitures pour les détruire (attention aux explosions, pensez à reculer...) puis finissez le travail à coups de batte s'il le faut. Dépêchez-vous avant que les hommes de Morello ne rappliquent. Retrouvez ensuite votre acolyte dans la voiture puis retournez jusqu'au bar de Salieri. Garez-vous et entrez.

La routine

Traversez le restaurant et sortez par la porte derrière le comptoir pour atterrir dans la petite cour. Montez aux escaliers dans la ruelle à droite et allez parler à Vincenzo pour obtenir une arme. Revenez dans la cour et parlez cette fois à Ralph qui bricole une voiture. Il vous fournira un véhicule et vous apprendra au passage comment forcer les portières de ce modèle de voiture (il faut pour cela laisser appuyer le bouton droit de la souris pendant un certain temps). Montez au volant de la voiture, Sam et Paulie vous rejoignent. Sortez de la cour et dirigez-vous vers Central Island. Garez-vous à l'endroit indiqué et attendez que Paulie aille récupérer l'argent. Ensuite, direction Hoboken. Même topo, vous garez la voiture et attendez Paulie qui va chercher l'argent. La prochaine destination se trouve au nord, en dehors des limites de la villes. Suivez toujours la route jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Des coups de feu sont tirés, Paulie sort du motel mal en point et Sam est toujours à l'intérieur. Vous devez le sortir de là. Commencez par crever les pneus de la voiture jaune, ça pourra toujours servir plus tard. Faites le tour du bâtiment. Tuez le chien, s'il vous ennuie puis

escaladez toutes les caisses pour atteindre le balcon et entrez. Ouvrez la porte des toilettes à droite et tirez sur l'homme qui s'y trouve. Récupérez son Colt 1911. Revenez rapidement sur vos pas et entrez dans la chambre juste en face de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Un ou plusieurs malfrats sont maintenant dans le couloir, Tuez les par l'ouverture de la porte en utilisant le Thompson 1928 posé sur le lit. Faites ensuite le tour du couloir, entrez dans la dernière chambre et passez dans la salle de bains. Ouvrez la pharmacie pour vous soigner puis revenez dans le couloir et descendez les escaliers. Il reste encore des ennemis à abattre ici. Il y en a trois normalement. Deux d'entre eux se cachent derrière les tables de billard, et le troisième et derrière le bar. Lorsqu'ils seront out, un quatrième apparaitra par la porte de l'autre côté de la pièce. Tirez-lui dessus puis ramassez toutes les armes que vous trouverez. Enfin, rejoignez Sam dans la pièce annexe. Le dernier truand que vous avez touché se relève et il vous faut l'abattre pour de bon cette fois.
Retrouvez Sam une seconde fois. Un malfrat s'enfuit avec votre argent. Courez à votre voiture et commencez à le poursuivre. Il vous faut absolument arrêter cet homme avant de le perdre de vue. Tirez dans les pneus pour le ralentir (même si vous l'avez déjà fait dans la première partie de la mission, il est nécessaire de le refaire). Tentez de vous placer sur sa droite à la même hauteur que lui puis sortez une arme (autre que le Thompson). Visez sa tête et tirez. Etant donné qu'une vitre blindée le protège par derrière et que vous ne pouvez pas tirez vers la droite, ceci est la méthode la plus fiable pour l'abattre. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, provoquer un accident pour l'obliger à s'arrêter, mais c'est assez difficile à faire.

Fair-play

Allez parler à Ralph dans son garage derrière le bar. Il vous donnera plus de détails sur votre mission et vous montrera comment forcer les Schubert Six. Ouvrez la portière et roulez jusqu'au circuit municipal à l'ouest de la ville. Garez-vous devant la barrière, sortez touchez deux mots à Bobby l'ami de Ralph puis remontez en voiture. Attendez que Bobby vous rejoigne dans la voiture puis foncez vers les garages. Celui qui vous intéresse se trouve au fond à droite, il est marqué d'une croix rouge sur votre radar. Arrêtez-vous à côté et sortez avec Bobby. Montez dans le bolide et conduisez (prudemment !) jusqu'au garage de Bertone, sous le pont de Guiliano. Faites attention à l'accident sur ce pont qui pourrait vous faire échouer la mission. Je rappelle que vous ne devez absolument pas amocher la voiture pendant le trajet. Faites aussi attention aux flics, ne vous faites pas arrêter ! Une fois que la voiture sera trafiqué, vous devrez la ramener jusqu'au circuit. Le timing est très serré aussi, vous ne devez pas perdre une seconde. Comme avant, faites très attention à ne rien abîmer. Garez la voiture dans son garage puis revenez au bar de Salieri. Laissez la voiture dans le cour et entrez dans la bar.
Après la cinématique, vous apprenez que vous devez prendre le volant pour concourir dans la course qui à lieu dans à peine une demi-heure. Foncez rejoindre Franck au circuit. Ecoutez bien les conseils qu'il vous donne puis en piste pour la course. Cette épreuve n'est vraiment pas évidente en raison de la maniabilité catastrophique de la voiture. Essayez de vous placer dans le trio de tête dès le premier virage puis grappillez quelques mètres sur vos adversaires au fur et à mesure. Ne jouez pas les casse-cou, vous risqueriez de finir sur le bas côté. Conduisez prudemment et ralentissez bien pour chaque virage (les seuls que vous pouvez prendre à fond sont ceux qui sont relevés). Savourez votre victoire à la ligne d'arrivée !
Un retour chez Bertone s'impose. Ce dernier vous apprend comment voler des Lassiter. Après la leçon, place à la pratique. Une voiture de ce type est justement garée sur le parking du centre municipal. Allez-y. Volez la caisse et ramenez votre butin au bar de Salieri.

Sarah

Luigi, le barman, vous demande d'escorter sa fille Sarah jusqu'à chez elle. Il craint que les voyous qui l'ont embêtée hier ne posent encore d'autres problèmes ce soir. Vous acceptez avec joie et vous voilà à marcher aux côté d'une charmante demoiselle. Discutez avec elle puis suivez-la lorsqu'elle tourne dans la ruelle sur la gauche. Comme vous le pensiez, les ennuis débutent avec l'arrivée des voyous de la veille. Munissez-vous de la planche en bois sur votre droite puis commencez à frapper dans le tas tout en reculant (cliquez plusieurs fois et rapidement sans prendre la peine de charger à bloc la jauge de force). Attention tout de même à ne pas frapper Sarah ! Cette dernière s'enfuit dans une cour sur la gauche. Mieux vaut la suivre pour ne pas la perdre de vue. Continuez de frapper tout le monde jusqu'à ce que chacun s'enfuit. Allez ensuite voir Sarah. Vous pourrez alors rejoindre son appartement situé quelques rues plus loin.

T'as intérêt à t'habituer

Allez récupérer une arme chez Vincenzo derrière le bar. Munie de votre batte, grimpez en voiture et allez à Chinatown

au nord. Vous y rencontrerez Biff qui vous rencardera sur l'endroit où se retrouvent les nouveaux malfrats. Prenez de nouveau votre voiture pour aller faire un tour dans leur planque. Garez-vous près du portail rouge et entrez avec Paulie. Frappez tous les bandits avec votre batte, mais attention, ne restez jamais côté à côté avec Paulie pour ne pas le blesser. Préférez prendre les ennemis en sandwich. Le coups de batte dans la nuque font très mal et peuvent être fatal. Lorsque plus personne ne viendra vous ennuyer, avancez jusqu'à l'homme en bleu. Il vous remerciera de l'avoir sauvé. Grimpez les escaliers et sautez de l'autre côté de la plate-forme. Les ennemis ici sont un peu plus dangereux puisqu'ils n'hésitent pas à sortir leurs pétoires. Faites-en de même et munissez-vous de votre Colt. Tirez sur celui près de la maison puis allez vous cacher derrière ce bâtiment. Attendez que les ennemis arrivent vers vous pour les descendre un par un. Avancez dans la ruelle suivante et dégommez ceux qui se planquent derrière des recoins. Certains d'entre eux prendront la fuite en voiture. Regagnez la vôtre et lancez-vous à leur poursuite. Ne les perdez pas de vue, ce ne sera pas bien long car très rapidement ils perdront le contrôle de leur caisse et iront s'emboutir dans un immeuble. Arrêtez-vous près d'eux et regardez la cinématique.

La prostituée

Roulez jusqu'à l'hôtel Corleone à Down Town. Entrez par la porte principale. Votre mission se divise en plusieurs parties : tuer le patron, tuer la prostituée et faire sauter le bureau. Commencez par la fille. Montez au deuxième étage et passez par la double porte de droite. Tournez à droite et entrez dans le seconde porte que vous trouverez. Tom se laisse apitoyer par l'histoire de la fille qu'il a déjà rencontrée chez Sarah et la laisse filer. Redescendez au rez-de-chaussée et demander où se trouve le patron au réceptionniste. Il vous indique le restaurant sur votre gauche. Le patron porte un costume blanc. Gardez toujours votre arme cachée et rejoignez le resto. Le patron est bien là, mais dès que vous commencerez à le canarder ou même à lui parler, ses hommes de mains feront irruption, mieux vaut donc s'occuper d'abord de son garde du corps, l'homme assis en noir sur un fauteuil. Placez-vous derrière-lui, sortez votre arme et abattez-le froidement d'une balle dans la tête. Sans bouger, occupez-vous du patron qui s'enfuit puis des trois autres gardes qui arrivent. Attention, car l'un deux porte un fusil à canon scié. Ramassez leurs armes si vous êtes à court de munitions. Récupérez la clé du directeur à la réception puis montez au troisième étage. Dans les escaliers, vous aurez à vous occuper de trois gardes... Ouvrez la porte du bureau du patron et tirez sur le dernier gars qui se cache à l'intérieur. Voler les documents posés sur le bureau. Tom se chargera d'installer les explosifs sous le bureau. Ne vous éternisez pas dans le coin et sortez dans le couloir.
Grimpez sur la corniche à droite et montez les escaliers de secours jusqu'en haut. Tournez à droite, suivez la rambarde et ouvrez la porte. Montez encore la série d'escaliers et sortez. Aidez-vous de la corniche sur votre droite pour atteindre le toit en face de vous. Tournez ensuite à droite et sautez sur le toit de l'immeuble suivant. Courez sans vous soucier des tirs de policiers que vous entendrez. Allez dans le coin tout au fond à droite, descendez sur le toit de la cabane puis sur le toit de l'immeuble. Baissez-vous tout en avançant. Tirez sur le flic qui se trouve quelques toits plus loin et qui semble vous avoir déjà repéré. Descendez ensuite sur le toit sur votre gauche grâce à la cabane. Vous trouverez un passage au fond à droite, mais de nombreux policiers (4 ou 5) ont déjà investi les lieux. Descendez-les prudemment puis courez et montez sur le toit suivant. Vous trouverez des escaliers en bois sur la gauche. Faites-en le tour et montez. Une cinématique se déclenchera et vous serez à l'abri.

Le prêtre

Vous êtes sur un clocher en rénovation. Descendez par l'échelle. Vous trouverez une miraculeuse boîte à pharmacie pour panser vos plaies. Continuez votre descente. Vous interrompez une cérémonie d'enterrement. Manque de bol, celui qu'on pleure n'est autre que celui que vous avez tué dans la voiture quelques missions plus tôt. Eliminez sans tarder tout ce beau monde. Vous pouvez prendre position derrière le cercueil. C'est une bonne planque qui vous offre une vue sur à peu près tout le monde. Faites attention à celui dans l'ombre à gauche puis à celui qui tire des rafales au balcon tout au fond. Lorsqu'ils seront tous morts, 3 ou 4 nouveaux truands feront irruption dans l'église. Ils seront armés de fusil à canon scié et seront par conséquent extrêmement dangereux. Profitez des nombreuses cachettes de l'endroit pour vous en débarrasser puis sortez de l'église. La mission n'est toujours pas terminée car il vous faut encore semer les flics. Montez dans le corbillard garé en face de vous et rejoignez au plus vite le bar de Salieri. Ne vous préoccupez pas des limitations de vitesse. Il est conseillé de passer par le pont Guiliano car l'autre est fréquemment fermé pour laisser passer les bateaux. Si vous arrivez au mauvais moment, vous perdrez un temps précieux.

Ballade à la campagne

Demandez une voiture à Ralph puis rejoignez Paulie à l'entrepôt à l'extrême est de la ville. Vous partez ensuite tous les deux vers une vieille ferme à la campagne. Sam devrait vous y attendre, mais il n'est apparemment pas là. Vous êtes désigné pour aller voir ce qu'il se passe. Dirigez-vous vers les lumières. Vous remarquerez une imposante grange sur votre droite (celle avec trois entrées). Retenez bien sa position, il faudra y revenir plus tard pour récupérer de l'énergie. Avancez toujours pour trouver un camion et... des ennuis. Réfugiez-vous dans l'une des granges derrière vous pour attendre les trois truands qui arrivent. Tuez-les tous puis nettoyez l'imposante grange de tout à l'heure. Vous pouvez laisser ceux à l'étage tranquille, car vous reviendrez là avec Paulie dans un instant. Soignez-vous si c'est nécessaire puis courez jusqu'à votre camion en tuant les bandits qui sortent des cabanes de part et d'autre du chemin. Ne tirez surtout pas sur Paulie, ni sur vos amis, mais mettez-vous à leurs côtés pour descendre les quelques ennemis qui oseront s'approcher. Paulie insiste pour que vous retrouviez Sam. Cette fois, il vous accompagne. Retournez donc à la grande grange et montez à l'étage. Paulie trouvera une barre capable de forcer la porte de la « prison » de Sam. Sortez et suivez votre ami. Lorsque la porte sera ouverte, foncez à l'intérieur et abattez les deux bandits derrière la charrette puis celui à l'étage. Montez pour profiter d'une nouvelle pharmacie. Encore plus haut, vous trouverez Sam. Pendant que Paulie va chercher le camion, deux nouvelles voitures de bandits se garent juste au-dessous de vous. Tuez tout le monde par la fenêtre. Attention tout de même car certains peuvent monter pour vous prendre à revers. Paulie arrive enfin et vous vous installez à l'arrière du camion. Tirez sur les voitures qui vous pourchassent. Voilà, vous êtes tiré d'affaire pour l'instant. Avant de rejoindre le bar de Salieri, passez voir Bertone sous le pont de Guiliani. Il vous demande de prévenir l'un de ses potes de l'arrivée imminente des flics. Foncez jusqu'à Hoboken. Frappez à la porte éclairée puis revenez voir Lucas. Pour vous remercier, il vous indique comment faucher des Ulver Airstream Fordor. Passez immédiatement à la pratique en allant voler celle garée à Oakwood. Rapportez-la à Salieri.

Omerta

Commencez par aller prendre un flingue chez Vincenzo et une voiture chez Ralph. Montez jusqu'à Chintown pour discuter avec Biff, il se tient sous le panneau de glaces Norton. Malheureusement, celui-ci ne sait pas où est caché Franck. Reprenez votre voiture et filez voir Tony qui se trouve lui vers la galerie d'art de Central Island. Lui non plus ne sait pas grand chose, mais il vous conseille d'aller parler à Jo qui traîne près du garage de Lucas. Jo, c'est celui qui est tout chauve. Parlez-lui plusieurs fois. Devant son refus de collaborer, cognez-le jusqu'à ce qu'il crache le morceau. Vous savez maintenant où est Frank, foncez à cet endroit, près des cours de tennis. En approchant du lieu, vous constatez que Frank est emmené ailleurs. Filez sa voiture jusqu'à l'aéroport.
Frank est maintenant à l'aéroport. Evitez la voiture qui fonce sur vous puis entrez et zigouillez les quatre protecteurs de Frank. Ne vous souciez pas des otages… Frank s'enfuira par la porte de derrière. Avant de la suivre, reprenez quelques forces grâce à la providentielle boîte à pharmacie accrochée au mur. Sortez mais restez sur vos gardes, il reste encore plusieurs ennemis pour défendre votre ancien ami. Avancez donc prudemment vers le grand hangar en vérifiant derrière chaque caisse que personne ne s'y cache. Vous pouvez aussi voler le camion qui passe à condition de vous débarrasser au préalable de son chauffeur (ce qui ne devrait pas être trop difficile, le malheureux n'est armé que d'un pied de biche). Votre plus gros souci ici sera vos munitions, ne gaspillez pas celles que vous possédez et pensez à ramasser celles de vos ennemis. Si vous ne vous sentez pas tellement l'âme d'un guerrier, vous n'êtes pas obligé de tuer tout le monde. Emparez-vous du camion et foncez vers le bâtiment à l'enseigne jaune près du dirigeable. Faites-en le tour. Frank est derrière, seulement accompagné de deux gardes. Tuez ces derniers sans toucher votre ami puis approchez-vous de lui. Il vous demande de retrouver sa famille. Sa femme et sa fille sont dans le bâtiment à l'enseigne jaune. Allez-y. Tuez les deux ou trois bandits qui vous attendent à l'entrée puis allez parler à la dame au manteau rouge près de la cabine téléphonique. Retournez chercher Frank et escortez-le jusqu'à ses proches. Cette fois, il vous demande de trouver les billets d'avion qu'on lui avait promis. Ces derniers sont posés sur le comptoir de l'accueil de l'aéroport (la première salle que vous avez traversée). Prenez votre camion et retournez jusque là-bas les chercher et apportez-les ensuite à Frank. Vous le laisserez partir mais il vous remettra une clé qui permet d'ouvrir un coffre à la First National Bank.
Ne perdez pas de temps, allez chercher votre voiture sur le parking principal puis rendez-vous à cette banque. Garez-vous tout prêt et entrez chercher les documents qui vous intéresse. Après cela, vous aurez le choix. Soit vous rentrez immédiatement au bercail, soit vous faites une halte chez Bertone. Si vous optez pour la seconde solution, votre ami vous demande de tabasser un dénommé Big Stan. Vous le trouverez devant le Black Cat dans les quartiers ouest de la ville. Souvenez-vous, vous ne devez pas le tuer mais simplement lui donner une bonne leçon, n'utilisez que vos poings, une batte de baseball ou à la rigueur un pied de biche. Lorsqu'il en aura eu assez, revenez voir Bertone, il vous apprendra à faucher des Thor 810. Faites-vous la main sur celle garée à Oak Hill puis revenez chez Salieri.

Un petit tour chez les riches

Allez récupérer une batte et un colt chez Vincenzo puis choisissez la voiture que vous voulez. Passez prendre Salvatore à Hoboken puis direction Oak Hill, la villa du procureur. Entrez par la petite grille sur le côté, demandez à Salvatore de forcer la serrure. Plusieurs gardes patrouillent dans le jardin. Il va falloir les éliminer un à un discrètement à coup de batte dans la nuque. Vous pouvez demander à Salvatore de vous attendre dans un coin ou de vous suivre (parlez-lui pour lui dire quoi faire). Planquez-vous derrière la statue à gauche et demandez à Salvatore de rester là. Attendez que le garde passe devant vous pour lui donner un gros coup sur la nuque. Fouillez-le pour trouver une clé. Allez ensuite vers la droite du jardin en passant par les allées du milieu. Vous verrez un petit abri en bois. Un garde est posté à l'intérieur. Montez lui briser la nuque à lui aussi. Approchez-vous ensuite de la maison. Un homme fait les cent pas devant l'escalier. Attendez qu'il soit sur la droite et de dos pour le frapper. Retournez chercher Salvatore. Montez les escaliers et entrez dans la salle grâce à la clé que vous avez. Les lumières devraient être éteintes et doivent absolument le rester pour ne pas éveiller la curiosité des gardes restants dehors. Passez par la porte de droite et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui mène à l'étage. Si vous croisez la bonne, assommez-la avec la batte avant qu'elle n'alerte les autres. Montez et cherchez le coffre dans le bureau à gauche. Alors que Salvatore s'occupe de forcer la serrure, le procureur décide de rentrer chez lui. Il va falloir la jouer fine maintenant. Prenez les documents, passez par la porte juste en face de celle du bureau, descendez les escaliers pour arriver près de la salle à manger. Il y a un garde posté dans cette pièce. Débarrassez-vous en puis courez dehors jusqu'à la porte par laquelle vous vous êtes introduit. Ramenez Salvatore à son domicile puis regagnez le Bar de Salieri.

Une affaire géniale !

Cette mission ne demande pas énormément de tact mais beaucoup de sang froid pour venir à bout des nombreux ennemis. Une nouvelle transaction doit avoir lieu pour vous procurer du whisky. Montez au dernier étage du parking et approchez-vous du groupe de personnes. Tout semble se dérouler pour le mieux jusqu'à ce que les hommes de Morello débarquent. Une énorme bataille commence donc dans le parking. Faites attention à ne pas tirer sur Paulie et Sam et avancez jusqu'en bas en repoussant les vagues d'attaques successives. Tout en bas, vous trouverez d'ailleurs une boîte à pharmacie pour vous soigner. Lorsque tout le parking sera calme, remontez chercher le camion de whisky et descendez. Deux voitures noires se lanceront à votre poursuite. Semez-les et atteignez l'entrepôt de Salieri vers Hoboken.

Bon appétit !

Salieri a besoin de vous pour l'accompagner au restaurant de Pepe à New Ark. Prenez le volant de sa voiture et en route ! Le repas se déroule sans encombre mais au moment du dessert, plusieurs hommes armés ouvrent le feu sur vous. Ne perdez pas de temps et passez par la porte de derrière. Il y a une boîte à pharmacie, laissez-la pour l'instant et sortez par la porte de droite. Tirez sur l'homme dans la ruelle et récupérez son arme. Passez ensuite par la porte au-dessus des escaliers. Tirez sur tous les bandits qui se précipitent sur vous (n'oubliez pas la boîte à pharmacie de la pièce précédente...). Montez ensuite les escaliers et tuez le garde posté à la fenêtre. Prenez sa position pour abattre les gardes que vous pourrez apercevoir en contrebas puis descendez terminer le travail. Une cinématique se déclenche alors et vous voilà parti demander quelques explications à Carlo. Entrez dans son appartement et suivez le Don dans les étages. Vous frappez à la porte de Carlo mais celui-ci a le temps de déguerpir. Défoncez la porte et passez par la fenêtre pour le poursuivre. Il se cache derrière les cabanes rouges. Tuez-le puis retournez-vous pour vous occuper des trois hommes qui arrivent sur vous. L'un d'eux est armé d'un colt, faites attention à lui. Les deux autres n'ont que des battes, ils ne posent donc aucun problème.

Joyeux anniversaire !

Salieri veut organiser l'assassinat d'un ami de Morello. Vous devrez agir pendant sa fête d'anniversaire à bord d'un bateau à vapeur. Allez demander une voiture à Ralph. Il vous donne une Crusader Chromium Fordor et vous montre au passage comment faucher ce type de caisses. Rejoignez le bateau. La sécurité refuse de vous laisser monter à bord. Retournez-vous et entrez dans la grande maison. Passez par la porte au fond à droite, descendez les escaliers et entrez dans le vestiaires. Si vous ne pouvez pas monter habillé en costume, peut-être qu'une tenue de marin sera plus adaptée. Changez-vous et remontez vers le bateau. Cette fois c'est bon, on vous laisse embarquer. Prenez le pont sur votre droite et ramassez le sceau dans les toilettes tout au fond. Montez sur le pont supérieur et rejoignez la poupe du

bateau (l'arrière). Vous trouverez une porte avec l'inscription « le skipper à la clef ». Tentez de l'ouvrir. Redescendez sur le pont inférieur et parlez plusieurs fois au skipper (celui qui porte une chemise rayée) afin de le convaincre de vous remettre la clé. Une fois que vous l'aurez, remontez et ouvrez la porte condamnée. Vous trouverez le flingue de Vincenzo à l'intérieur. Profitez pour passer un coup de serpillière comme vous l'avez promis au skipper puis allez lui rendre sa clé. Montez ensuite sur le pont supérieur et attendez près de l'orchestre le discours de votre future victime. Placez-vous derrière elle et tirez une balle dans sa tête. Pas la peine de moisir ici. Foncez vers les escaliers, dévalez-les quatre à quatre et trouvez le bateau de Paulie qui vous ramènera sur la terre ferme.

Veinard !

La prochaine étape du plan de Salieri consiste à se débarrasser de Sergio, le frère de Morello. Allez chez Vincenzo et prenez le colt qui vous est destiné puis descendez voir Ralph. Paulie se chargera de lui demander une bagnole et il vous montrera comment forcer les portières de Guardian Terraplan Fordor. Allez au restaurant où aime déjeuner Sergio. Lorsque Paulie est en position, passez un coup de fil pour attirer votre cible près du téléphone. Malheureusement, ce n'est pas Sergio qui décroche et la mission tourne à la catastrophe. Remontez dans votre véhicule et semez la voiture à vos trousses. N'attirez pas l'attention de la police sur vous pour ne pas être ralenti. Une fois tranquille, retournez chez Salieri.
Le Don a un autre plan pour éliminer Sergio. Il veut que vous alliez placer un bombe sous sa voiture. Cette dernière doit être garée à Oakwood. Prenez une arme sur le bureau de Vincenzo puis une voiture et allez-y. Attendez que le type près de la voiture rentre dans la maison pour poser les explosifs. Encore une fois, votre plan échoue car c'est la copine de Sergio qui prend la voiture.
Paulie veut en finir une bonne fois pour toute. Conduisez-le jusqu'au restaurant indiqué sur la carte. Manque de bol, l'arme s'enraye et vous devez encore semer vos poursuivants avant de rentrer bredouille chez Salieri. Fatigué, le Don donne le contrat à d'autres personnes et vous demande simplement de les observer à la tâche. Eux aussi manquent leur coup et vous voilà à filer le train à la voiture de Morello. Suivez-la jusqu'aux docks. Une fusillade éclate. Protégez-vous derrière votre voiture. Tuez le truand à votre droite puis celui en face de votre voiture. Visez celui derrière la haie à gauche et attendez celui qui surgit de derrière le camion. Ramassez le Thompson 1928 de l'un des cadavres et montez à bord du camion. Conduisez jusqu'au fond du quai en prenant toujours à gauche (vous passerez devant le hall des départs). Arrêtez-vous près de la maison et tuez les quelques gardes qui se trouvent par là. Certains arriveront par derrière... Essayez de garder vos munitions de Thompson pour la partie suivante de la mission. Entrez dans la porte bleue tout près. Dans l'une des pièce, vous surprendrez un ennemi. Abattez-le sans ménagement. Fouillez le bâtiment, il y a une boîte à pharmacie derrière la porte au fond du couloir, mais si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez être en plein forme. Gardez-la pour plus tard. Sortez puis approchez-vous des deux wagons citernes. Tirez sur le garde caché entre les tas de planches puis sur celui posté en haut de la tourelle (utilisez le Thompson pour ce dernier). Revenez vers les wagons. Manipulez le levier pour changer la direction des rails et ôtez la cale en bois sous les roues du premier wagon. Revenez vous soigner maintenant puis courez vers le wagon que vous avez déplacé (il est encastré dans le mur de l'une des baraques). Une cinématique se déclenche et vous pouvez entrer.
Munissez-vous de votre Thompson et tirez sur tout ce qui bouge. L'un des gardes est posté en hauteur, les autres se cachent entre les caisses. Ils sont environ cinq ou six à l'intérieur. Morello est tout au fond. Vous pouvez l'abattre de loin sans problème. Entrez dans le pièce derrière lui pour vous soigner puis préparez-vous à sortir. Tournez à droite en sortant et courez sans vous arrêter jusqu'au camion le plus proche. Montez à bord et roulez jusqu'à l'entrée des docks. Prenez votre voiture pour la suite. Vous avez maintenant le choix de rentrer immédiatement chez Salieri ou passer voir Bertone. Comme d'habitude, la seconde option est plus intéressante car elle vous ouvre la porte à plusieurs bonus. Cette fois, le garagiste vous demande d'aller récupérer l'un de ses amis salement amoché à Chinatown et de l'amener chez le médecin à Oakwood. Le timing est très serré aussi ne perdez pas une seconde. Une fois à Chinatown, vous vous rendrez compte que votre caisse est trop petite pour transporter le blessé, arrêtez la première voiture à quatre portes que vous verrez et foncez illico jusqu'à Oakwood. Retournez ensuite voir Lucas pour une petit récompense : une Bruno Speedster. Enfin... ce sera quand même à vous de la voler près de Central Island. Attention au gardien ! Ramenez la voiture chez Salieri et profitez de votre repos bien mérité.

La crème de la crème

Salieri veut en finir avec Morello. Le plan consiste à la buter à la sortie d'un spectacle. Allez chercher une arme chez Vincenzo puis prenez une voiture, direction le Music Hall de Central Island. Le spectacle semble avoir fini plus tôt que prévu et Morello vous passe sous le nez. Faites demi tour et poursuivez-le sans jamais le perdre de vue. Il existe ici

deux méthodes pour finir la mission. Soit Morello décide de tourner à l'aéroport, soit il continue tout droit. S'il choisit de poursuivre tout droit, ne le lâchez pas et suivez-le. Au bout d'un moment, votre ennemi sera coincé et fera une chute vertigineuse d'un pont inachevé. S'il choisit l'aéroport, il faudra alors que vous sortiez de votre voiture, que vous descendiez les deux gardes qui vous tirent dessus et que vous couriez derrière l'avion. Vous trouverez une voiture qui vous permettra de tenir la distance. Tirez sur l'avion pour abattre Morello. Quel que soit la tournure de la mission, vous pourrez rentrer au bar lorsque votre ennemi sera mort. Déposez-y Sam et Paulie puis allez voir Bertone qui comme d'habitude a un service à vous demander. Il veut que vous vous débarrassiez d'une voiture. Faites attention à tous les flics de la ville qui sont après ce véhicule ! Amenez-le jusqu'au phare en prenant la route entre Oak Hill et Oakwood. Laissez la voiture près du phare et allez à pied en voler une autre pour pousser la première dans le ravin. Retournez chez Bertone. Il vous indique une voiture à voler sur un parking de New Ark. Dépêchez-vous d'y aller avant que son propriétaire ne revienne. Lorsque vous l'aurez, rentrez à votre tour chez Salieri.

Campagne électorale

Toujours selon les ordres de Salieri, vous devez maintenant abattre un politicien qui donne un meeting. Allez chercher le fusil à lunettes chez Vincenzo. Il vous donne également un colt au cas où. Demandez une voiture à Ralph et partez vers la prison désaffectée d'où vous devrez tirer. Garez-vous devant et faites le tour par le côté. Il y a une bouche d'égout ouverte. Assommez le travailleur à côté pour pas qu'il vous embête et descendez. Sortez par l'autre ouverture. Vous êtes dans la cour de la prison. Longez le bâtiment pour trouver une porte. Entrez et traversez la pièce délabrée. Tournez au niveau de la grille et continuez jusqu'aux escaliers plus loin. Montez et abattez les quatre squatters qui s'en prennent à vous. Tournez à droite. Tuez les deux bandits dans la pièce sur la droite (après la grille). L'un d'eux détient un fusil à pompe, faites attention à lui et pensez surtout à récupérer son arme après l'avoir descendu. Allez sur la rambarde et tirez sur les quatre chiens en contrebas. Revenez au niveau des escaliers et traversez la pièce. Sortez sur le balcon en face, montez les escaliers et entrez dans la pièce sur la gauche. Défoncez la porte pour surprendre un ennemi. Deux autres arrivent en face de la porte. Tuez les aussi. Un quatrième est planqué derrière des barils sur la droite. Ramassez des munitions et continuez vers la droite. Entrez dans la dernière cellule sur la droite. Trois nouveaux ennemis arrivent dans votre dos. Attendez le premier dans la cellule et sortez tuer les deux autres. Suivez le couloir qui part vers la droite. Un bandit se cache dans l'ombre dans le coin. Lorsque vous en aurez fini avec lui, continuer un peu. Vous trouverez des escaliers qui montent. Quatre ennemis vous attendent sur les marches. Tuez-les tous et montez au dernier étage. Sortez sur la balustrade, munissez-vous de votre fusil à lunettes et visez le politicien. Si vous le manquez, vous pouvez essayer de l'abattre en tirant dans son dos. Mais ce n'est pas évident, de plus, ses gorilles le protègent et l'évacuent dès le premier tir. Soyez donc précis. Redescendez ensuite par les escaliers. Allez tout en bas, sortez dans la cour et tirez sur le verrou de la grande porte pour sortir.
Si vous n'avez pas tué ou assommé le travailleur près de l'égout au début de la mission, celui-ci vous dénoncera aux autorités et il faudra les semer. Si vous l'avez fait, vous serez tranquille. Dans tous les cas, volez une voiture et allez chez Lucas. Votre ami vous demande de récupérer une de ses connaissances. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour y aller, aussi ne perdez pas une seconde. L'homme est indiqué par une croix sur le plan. Le mieux est d'arriver vers lui par le sud et de repartir vers l'est. Ainsi, vous sémerez facilement les bandits qui peuvent arriver lorsque vous récupérez le malheureux. Ramenez l'homme chez Lucas qui vous indiquera alors une Lassiter V16 Appolyon à voler à Oak Hill. Allez-y. La voiture est la première des trois garées. Ne vous souciez pas des hommes qui discutent à côté, ils ne vous diront rien. Montez au volant et retournez chez Salieri.

Relax, Max !

Comme avant pratiquement toutes les missions, allez voir Vincenzo pour une arme puis Ralph pour une caisse. Conduisez ensuite jusqu'au point de rencontre à Works Quarter. Descendez de voiture, écoutez ce que Paulie a à vous dire puis laissez Sam. Repartez avec Paulie jusqu'au port. Attendez sur le parking qu'un camion sorte. Suivez-le. Il ira décharger sa cargaison dans un entrepôt plus loin. Laissez-le faire et allez vous garer dans la ruelle à gauche un peu plus loin. Faites en sorte de bloquer le passage avec votre voiture. Patientez jusqu'à ce que le camion s'amène. Ouvrez sa portière pour en sortir le chauffeur et tabassez-le. Fouillez-le pour prendre ses papiers puis prenez le camion et allez au port. Vous passerez le contrôle d'identité sans problème. Conduisez tout droit et arrêtez-vous en face du hall de départ, là où un type vous attend. Il vous demandera de charger des caisses dans un entrepôt. Les caisses en question se trouvent dans un petit passage en face de votre camion. Deux gars discutent à côté et pourront vous prêter main-forte si vous le leur demandez. Empilez les caisses dans l'entrepôt et attendez le retour du patron. Celui-ci vérifiera votre boulot et retournera près des caisses de Scorcese (celles qui vous intéressent). Suivez-le et parlez-lui

pour faire diversion. Lorsqu'il ne sera plus là, dépêchez-vous d'embarquer toutes les caisses de cigares et quittez au plus vite le port. A la sortie, le gardien donnera l'alerte. Rejoignez vite Sam et Paulie au lieu de rendez-vous et abattez tous les ennemis à votre poursuite. Emmenez ensuite la marchandise jusqu'à l'entrepôt de Salieri pour terminer la mission.

Au clair de lune

Finalement, vous vous laissez tenter pas le plan de Paulie qui souhaite braquer une banque. Suivez-le jusqu'à la banque où il vous expliquera la manière dont se dérouleront les événements. Il vous demande d'aller vous armer chez un de ses amis, un dénommé Yellow Pete. Prenez donc le train jusqu'à la station de Central Hoboken et continuez à pied jusqu'au cinéma Twister où se trouve Pete. Frappez à la porte sur le côté pour entrer. Pete vous proposera toutes sortes d'arme. Ne soyez pas timide et prenez un Colt 1911 (vous devriez déjà avoir en votre possession un modèle Detective Special, si ce n'est pas le cas, prenez-en un ici), une Thompson 1928, un S&W Model 27 Magnum et un S&W Model 10 M&P. Filez ensuite voir Lucas. Il vous demande de remettre un paquet à un de ses amis sous le pont Marshall Est. Allez-y. Malheureusement, vous aurez été suivi et il faudra vous débarrasser de trois malfrats pour continuer. Servez-vous des barils pour vous protéger. Retournez voir Lucas, il vous indiquera une Trautenberg Model J à faucher près du lycée d'Oakwood. Dépêchez-vous d'y aller avant qu'elle ne parte. Si vous arrivez une peu tard, suivez la voiture et éjectez son propriétaire pour vous en emparer (attention, l'homme est armé). Vous pouvez maintenant aller chercher Paulie chez lui. Garez-vous devant son appartement et klaxonnez pour le faire descendre.
Rendez-vous tous les deux à la banque pour le casse. Neutralisez le garde dans la première salle puis celui qui arrive par la porte du fond. Occupez-vous ensuite de celui derrière la porte vitrée près de l'entrée. Paulie ira demander les clés à un employé. Seules celles de la grille sont là (prenez-les, elles sont accrochées derrière le comptoir). Celles qui ouvrent le coffre sont dans le bureau du directeur à l'étage. Montez donc les chercher. Faites attention au garde dans le couloir. Tournez ensuite à gauche, le bureau que vous cherchez est le premier à gauche. Braquez le directeur et parlez-lui. Il vous indique que les clés sont dans son placard. Prenez-les et sortez du bureau. Abattez le nouveau garde et regagnez les escaliers. Descendez tout en bas. Ouvrez la grille et suivez le couloir. Passez les deux portes et arrêtez-vous à l'angle après les étagères. Deux gardes sont postés juste après. Tuez-les et ouvrez le coffre. Remontez ensuite voir Paulie et fuyez. Si vous avez été assez rapide, vous ne rencontrerez aucune voiture de police, sinon, il faudra les semer pour enfin arriver au Palermo Club. Entrez par la porte bleue sur le côté et garez-vous à l'intérieur. Parlez à Paulie pour terminer cette longue mission.

La mort de l'art

Comme convenu, vous passez voir Paulie le lendemain. Le pauvre s'est fait buter. Les flics sont déjà dans l'immeuble, aussi il vaut mieux planquer votre arme. Sortez les mains vides et prenez la bagnole de flic. Allez voir Pete à Hoboken pour lui prendre quelques armes, ça peut toujours servir. Optez pour un Colt 1991, deux s1W (un Model 27 Magnum et un Model 10 M&P). Je vous laisse le choix pour la dernière arme, soit vous prenez un fusil à pompe soit un fusil à lunettes. C'est comme vous voulez. Après vos petites emplettes, passez voir Lucas. Il veut que vous suiviez une fille pour connaître l'adresse d'une personne à qui il doit parler. Partez en direction de l'hôtel que vous aviez détruit vers le début du jeu. Une fille en sortira. Suivez-la à pied en restant toujours à bonne distance afin de ne pas vous faire repérer. Lorsque vous la verrez rentrer dans un immeuble, vous pourrez retourner voir Lucas. La voiture qu'il vous indique est à Chinatown. C'est une Thor 812. Allez la récupérer si vous le souhaitez, mais faites attention aux chiens qui gardent le parking. Tuez-les d'abord puis emparez-vous de la bagnole. Vous pouvez maintenant rejoindre Sam à la galerie d'art de Central Island.
Comme vous vous en doutiez peut-être, c'est un piège. Sam veut vous abattre et il n'est apparemment pas le seul à en juger le nombre d'hommes qui l'accompagnent. Tuez les deux premiers. Deux autres arriveront par la porte de droite et un par celle de gauche. Débrouillez-vous comme vous voulez, mais il faut les tuer tous les trois. Continuez par la porte de droite. Traversez trois salles puis tuez les deux gardes dans la suivante. Le second portait un fusil à pompe, prenez-le si vous n'en aviez pas déjà. Courez ensuite vous mettre à l'abri dans le couloir. Arrêtez-vous juste avant le tournant et tuez les quatre ennemis sur la gauche. Courez le plus vite possible devant les escaliers (sans monter). Vous entendrez deux grenades tomber derrière vous. Après l'explosion, retournez-vous et tuez les deux hommes qui viennent d'apparaître. Ramassez ensuite le Thompson 1928 sur l'un des cadavres et montez par les escaliers. Sam vous parle quelques secondes puis l'action reprend de plus belle. Tuez les deux hommes en haut des escaliers de gauche en vous protégeant derrière la statue. Montez et cherchez les trois autres ennemis qui se cachent dans le coin. Si vous en avez besoin, vous trouverez une boîte à pharmacie près des deux escaliers (attention aux grenades qui tombent d'en haut).

Cherchez la seule porte ouverte et tuez les deux ennemis juste derrière. Traversez ensuite les salles restantes en prenant soin d'éliminer tous les gardes qui s'y trouvent. Généralement, ils sont cachés derrière les éléments du décor. Vous finirez par retrouver Sam. Cachez-vous derrière le mur. Sam et de l'autre côté prêt à vous tirer dessus. Montrez le bout de votre nez et revenez immédiatement à couvert pour qu'il tire un salve. Répétez cela plusieurs fois pour vider son chargeur. Lorsqu'il devra recharger son arme, tirez lui dessus. Au bout d'un moment, il s'enfuira. Suivez-le. Vous verrez des traces de sang au sol. Préparez votre arme car Sam surgit du couloir. Tirez le premier pour terminer le jeu et découvrir la séquence finale si… moralisatrice!

LES SNIPERS DE LA MISSION "VEINARD !"

Pour vous débarasser facilement des gardes postés sur les grues rouges du port, repérez le camion transportant 4 citernes (près de la dernière grue). Tirez sur les citernes pour tout faire exploser et ne restez pas dans le coin si vous ne voulez pas mourir avec vos adversaires.

ECHAPPER FACILEMENT AUX POULETS

Si vous êtes recherché par les forces de l'ordre, montez dans le train le temps que la barre de recherche disparaisse. Les policiers ne viendront pas vous ennuyeux.

RACCOURCIS

Bar de Salieri

Lorsque vous voulez rentrer au bercail pour finir une mission, passez par le tunnel au nord puis coupez par le park sur votre gauche. Continuez entre les deux immeubles, tournez à droite, et vous voici près du garage de Salieri.

Garage de Lucas

Lorsque vous empruntez le Grand Pont pour allez chez Lucas, tournez tout de suite à gauche et suivez le trottoir qui longe le pont. Ainsi, vous éviterez un grand détour. N'oubliez pas de klaxonner pour ne pas écraser de piétons et ne pas être poursuivi par la police.

TUER RAPIDEMENT SAM À LA DERNIÈRE MISSION

Munissez-vous d'une Thompson, tournez-vous et prenez le couloir sur votre droite. Vous arriverez ainsi dans le dos de Sam. Tirez-lui plusieurs fois dessus et il finira par s'enfuir. Suivez les traces de sang au sol pour le trouver. Il surgira au détour d'un couloir. Soyez plus rapide que lui pour l'achever.

TUER PAULIE PLUS VITE

Pour tuer Paulie, utilisez un simple colt qui peut s'avèrer plus efficace qu'une sulfateuse.

MODE COURSE

Terminez le mode story pour débloquer le mode course libre.

CAMION BIG FOOT

Terminez en première place dans toutes les courses du mode Championnat

JOUR ET NUIT EN MODE FREE RIDE

Terminez le mode histoire pour débloquer l'option jour/nuit en mode free ride

Magic : The Gathering : Battlegrounds

© Atari / Secret Level 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Toutes les quêtes
Sur l'écran de sélection des quêtes faites : L + R, bas, haut, L3, blanc, haut, droite, gauche, bas, L + R.

Niveau bonus
Sur l'écran de sélection de l'arène faites : L + R, gauche, haut, X, haut, droite, Y, L + R.

Tous les duelistes
Sur l'écran de sélection du personnage faites : L + R, bas, haut, X, blanc, haut, X, noir, haut, X, L + R.

Major League Baseball 2K6

© 2K Sports / Kush Games

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Dans le menu des cheats, entrez le code suivant en faisant bien attention aux majucules : **Derek Jeter**.

Malice

© Xicat / Argonaut 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIE SUPPLÉMENTAIRE

Ramassez 10 morceaux de coeur pour gagner une vie supplémentaire, sachant que l'on peut en trouver 5 dans chaque niveau.

LES QUATRE DERNIERS MORCEAUX DE COEUR

Chaque niveau comporte 5 morceaux de coeur, mais les quatre derniers se trouvent sur la plage des âmes à laquelle on ne peut accéder qu'en mourant. Une fois là-bas, avancez jusqu'à la zone du phare et réussissez la séquence de sauts chronométrés de la libellule pour trouver les quatre derniers morceaux de coeur. Le jeu comporte un total de 100 morceaux de coeur.

MANA ILLIMITÉE

Allez dans le menu des sons et choisissez soundtrack. Ecoutez les pistes 2, 6, 8, 3, 8 dans cet ordre. Commencez un nouveau jeu pour avoir la mana illimitée. Ce code ne fonctionne pas avec les parties sauvegardées.

MODE CHIEN

Sur l'écran titre, avant de commencer une nouvelle partie, faites : Y, Y, Y, Noir, B, A, Blanc, Gauche, Droite, Droite.

Manhunt

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAS DE PIED DE BICHE ?

Lorsqu'un pied de biche est recquis pour ouvrir une grille, tirez simplement sur le cadenas pour ouvrir.

GOD MODE

Finissez le jeu en mode de difficulté "Fetish" puis faites : bas, bas, B, haut, X, Y, X, Blanc, haut, haut, L, Y à l'écran titre. Un message "God Mode" apparaîtra si la manipulation a été correctement effectuée.

Marc Ecko's Getting up : Contents under Pressure

© Atari / The Collective Inc. 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des codes se trouvant dans les options et entrez l'un des codes suivants (répétez le code pour annuler son effet) :

BABYLONTRUST	Santé au maximum
DEXTERCROWLEY	Toutes les vidéos
DOGTAGS	Toutes les compétences de combat
FLIPTHESCRIPT	Compétences infinies
GRANDACELIA	Toutes les chansons de l'iPod
IPULATOR	Tous les niveaux
MARCUSECKOS	Santé infinie
NINESIX	Toutes les légendes
SHARDESOFGLASS	Tous les graf du livre noir
SIRULLY	Gallerie complète
STATEYOURNAME	Tous les personnages
VANCEDALLISTER	Compétences au maximum
WORKBITCHES	Toutes les arènes

Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu des cheats :

SAVAGELAND	Tous les comics des 4 fantastiques
NZONE	?
THEHAND	Carte d'Elektra
REIKO	Carte de Solara
MONROE	Carte de Storm

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Raven Software

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

Marvel vs. Capcom 2 : New Age of Heroes

© Electronic Arts / Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER DE PERSONNAGE PENDANT UN MATCH

Si vous voulez changer de personnage pendant un match appuyez sur L ou R à l'écran VS. Par exemple, si votre équipe est composé de Spiderman, Hulk et Serval et que vous ne voulez pas que Spiderman apparaisse en premier, appuyez sur L pour avoir le second personnage (ici Hulk) ou sur R pour avoir le troisième (ici Serval).

UTILISER LE MÊME PERSONNAGE QUE L'ADVERSAIRE

Débloquez tous les costumes et personnages pour pouvoir prendre trois fois le même combattant et pour que l'adversaire puisse aussi prendre le même combattant.

COMBATTANTS SOLDÉS

Entrez et sortez du magasin jusqu'à ce que les prix baissent.

BATTRE ABYSS

Choisissez Cable. Pendant la première phase du combat, contentez-vous de bloquer ses attaques et frappez avec Y. Dans la deuxième phase, Reculez le plus possible et frappez encore avec Y. Dans la dernière phase, utilisez l'attaque Hyper-Viper ce qui enlevera environ 90-95 % de l'energie de Abyss. Il ne vous reste plus qu'à frapper encore deux ou trois coups pour le tuer.

CONTINUER LE COMBAT

Appuyez sur Start juste après avoir remporté un combat pour continuer à frapper votre adversaire à terre.

CHANGER L'HOLOGE DANS LE DÉCOR

Pour modifier l'heure du décor de l'horloge, changer l'heure du système de votre console.

Mashed

© Empire Interactive / Supersonic Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pour avoir tous les circuits, toutes les voitures et tous les modes de jeux, mettez votre partie en pause et faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mashed Fully Loaded

© SG Diffusion / Supersonic Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Sur le menu principal faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

© Activision / Rainbow Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez rapidement sur Y, droite, droite, B, bas, Y, à l'écran Press Start pour débloquer les niveaux Free Ride, session et Multijoueurs

DÉBLOQUER LES NIVEAUX EN ROAD TRIP

Entrez l'un des ces codes sur l'écran Start pour débloquer les niveaux en mode Road Trip

Boston

Y, Haut, Bas, Bas, Haut, Y.

Chicago

Y, Haut, B, Haut, B, Y

Las Vegas

Y, R, Gauche, L, Droite, Y

Los Angeles

Y, Gauche, B, B, Gauche, Y

New Orleans

Y, Bas, Droite, Haut, Gauche, Y

Portland

Y, A, A, B, B, Y

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Day Smith

B, Haut, Bas, Haut, Bas, Y.

Vanessa

B, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Y

Big Foot

B, Droite, Haut, Droite, Haut, Y

Le Mime

B, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche.

Volcano

B, Haut, Haut, A, Haut, Haut, A.

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Costume d'Elvis

X, L, L, Haut, Haut.

Costume BMX

X, B, Gauche, Droite, Gauche, B

SÉQUENCES VIDEO

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Bigfoot

R, Haut, Bas, Gauche, A, A, A, R.

Cory Nastazio's

R, Y, X, X, Y, Y, Y, R.

Day Smith

R, X, Gauche, Gauche, Y, Droite, Droite, R.

Joe Kowalski

R, Haut, A, B, Bas, R.

Kevin Robinson

R, A, B, Bas, Haut, R.

Mat Hoffman

R, Gauche, X, Gauche, X, Gauche, R.

Mike Escamilla

R, X, A, A, X, A, A, R.

Nate Wessel

R, Bas, B, X, Bas, B, X, R.

Ruben Alcantara

R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, R.

Rick Thorne

R, L, Droite, R, Gauche, R.

Seth Kimbrough

R, Haut, Haut, X, X, X, R.

Simon Tabron

R, L, L, R, L, L, R.

CHEAT CODES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Equilibre parfait

Bas, Haut, X, Bas, Haut, X, Bas, Haut, X

Vélos invisibles

Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut

Mains et pieds en feu

Bas, B, B, A, A, R, R

Spécial infini

Bas, A, A, A, R, R, R

Ecouter les musiques

L, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, A, A

Vélos d'enfants

A, Gauche, Gauche, L, R, Gauche

Bataille Tiki

L, L, Bas, R, A, L

ROTATIONS PLUS RAPIDES

Lorsque vous êtes en l'air, et que vous appuyez sur l'une ou l'autre des gachettes pour tourner sur vous-même, dirigez en même temps le stick gauche dans la direction opposée à celle où vous tournez... Vos rotations seront alors beaucoup plus rapides et vous pourrez, si vous vous débrouillez bien, effectuer des 1080° voire des 1260°.

Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Section I : Le rêve américain

Prologue

Le jeu commence dans votre maison, il y a 3 ans. Examinez le tag sur la mur. Décrochez le téléphone dans le salon puis prenez votre **fusil à pompe** dans l'un des placards. Montez les escaliers. Vous entendrez votre femme crier. Tentez de passer par la salle de bains mais la porte reste bloquée. Revenez aux escaliers et tuez les deux malfaiteurs qui sortent de la chambre de votre enfant. Entrez alors dans cette chambre et découvrez avec horreur ce qui s'est passé. Continuez jusqu'à votre chambre. Tirez sur le dernier homme et approchez-vous de votre femme.

Chapitre un : Station Roscoe Street

Vous êtes sur le quai n°5. Les grilles étant fermées, vous n'avez pas d'autres choix que d'emprunter la porte de l'autre côté. Suivez les traces de sang. Vous trouvez un homme mort sur le sol. A partir de là, Max dégainera son arme pour pouvoir se défendre (et aussi pour attaquer !). Ouvrez le placard juste en face de vous pour récupérer des **munitions de Beretta**, puis des **antalgiques** dans l'autre placard. Revenez ensuite sur le quai et tuer les deux hommes qui s'y trouvent. Pensez à récupérer leurs **2 Desert Eagle**. Montez les escaliers, vous entendrez des coups de feu. Préparez-vous alors à tuer les deux hommes dans le couloir de droite. Récupérez quelques **munitions de Desert Eagle** sur les corps et allez tuer le troisième ennemi au bout du couloir à gauche. Il est derrière une grille, donc ne pourra pas venir vers vous. Les deux grilles sont fermées, descendez les escaliers pour accéder au quai n°4. Une fois sur le quai, allez abattre le garde dans le renfoncement de gauche, prenez le **fusil à pompe** qu'il avait sur lui. Le panneau de contrôle ne vous est d'aucune utilité pour l'instant alors ouvrez la grille sur votre gauche et descendez les escaliers. Tuez les trois ennemis sur le quai n°2 (1 à gauche et 2 à droite). Récupérez leurs armes (un **2 Beretta** et des **munitions de Desert Eagle**). Entrez dans le vestiaire de droite. L'homme assis sur la chaise est mort (vous pouvez le faire tomber si ça vous amuse). Dans le placard près du miroir, vous trouverez **2 antalgiques** et des **munitions de le fusil**. Dans un casier, vous pouvez prendre des **munitions de Desert Eagle**. Allez au fond du couloir mais ne vous approchez pas trop de la porte pour ne pas vous faire repérer. Des hommes parlent d'attaquer une banque. Revenez sur vos pas jusqu'au quai n°2. Allez ouvrir la porte et tirez immédiatement sur le bandit de l'autre côté. Ramassez son **fusil à pompe**, vous trouverez aussi des **munitons de fusil** dans un casier. Le placard contient des **munitions de Desert Eagle**. Le garde que vous venez de sauver vous demande de l'escorter jusqu'à la salle de contrôle en haut. Remontez les escaliers jusqu'au panneau de contrôle. Laissez le garde entrer le code d'accès. La porte s'ouvre et il se fait tuer. Utilisez de nouveau le panneau pour ouvrir la porte et entrez. Traversez la pièce pour aller vers la salle de contrôle. Quatre ennemis sont en embuscade dans la salle de contrôle. Abattez-les prudemment puis ramassez un **Desert Eagle**, **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Entrez dans la porte de droite. Appuyez sur le bouton de la ligne 2 pour y remettre le courant. Ouvrez le petit placard pour prendre les **4 antalgiques**. Enfin, regardez le moniteur pour vérifier l'état de la rame. Sortez et revenez sur le quai n°2. Avant de monter dans le métro jaune, entrez dans la porte et récupérez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** dans les placards. Entrez dans le métro jaune et faites-le fonctionner (placez-vous devant le volant) pour défoncer la barrière. Sortez par l'avant et sautez par dessus ce qu'il reste de la barrière. Préparez-vous à tuer les quatre ennemis un peu plus loin. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez tirer sur la bouteille de gaz sur la gauche, en explosant, elle peut tuer les ennemis. Ramassez toutes les **munitions** que vous trouverez. Remarquez la grille à droite, c'est celle de tout à l'heure où vous avez surpris une conversation. Sortez par les escaliers de gauche.

Chapitre deux : En direct depuis la scène du crime

Suivez le couloir et tuez les deux ennemis. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la porte de droite et tuez immédiatement l'homme qui se trouve juste à gauche. Ramassez ses **Berettas** et descendez les escaliers. Faites attention à celui qui s'enfuit en vous tirant des coups de fusil à pompe. Abattez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Vous débouchez dans une rame de métro désaffectée et inondée. Prenez à droite et suivez le couloir. Sur le quai de droite, tuez les 3 ennemis et ramassez les **Berettas**. Continuez par les escaliers et ne vous inquiétez pas de l'explosion qui fait tomber des débris du plafond.
Vous pouvez faire la chasse aux rats si ça vous amuse, sinon continuez de monter. Tuez les quatre ennemis qui se trouvent derrière les caisses. Vous pouvez ensuite leur prendre des **Berettas** et une **carabine à canon scié**. Remarquez la porte avec les explosifs sur la droite, il manque le détonateur. Descendez par la gauche. Vous atterrissez dans le coffre fort d'une banque. Il y a ici quatre ennemis à descendre et **2 fusils à pompe**, des **Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Beretta** à prendre. L'alarme se déclenche alors. Utilisez le panneau de contrôle pour ouvrir la porte et tuez les quatre autres ennemis. Ramassez un **Desert Eagle**, des **munitions de fusil** et des **Berettas**. Répondez au téléphone et à l'aide du panneau de contrôle, ouvrez à tour de rôle les porte A, et C. Récupérez le détonateur dans la porte A et lisez les documents dans la porte C. Ouvrez ensuite la porte B et retournez à la porte aux explosifs. Faites attention aux trois gars qui vous tirent dessus. Abattez-les puis récupérez une **grenade**, des **Berettas** et des **munitions de fusil**. Placez le détonateur sur la porte et reculez un peu. Vous assistez alors aux courtes retrouvailles entre Max et Alex. Les trois grilles sont fermées. Reculez-vous un peu et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Ramassez le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe** et les **Berettas**. Vous trouverez également **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la salle en haut. Prenez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et la **grenade**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans le placard du petit poste de contrôle. Actionnez le levier qui ouvre les grilles de sortie et passez par ces grilles. Suivez le couloir puis sortez.

Chapitre trois : Dans la peau de Bogart

Tuez les deux frères et prenez le **fusil à pompe** et le **Desert Eagle** qu'ils avaient. Lisez la lettre sur le bureau puis tuez les 3 truands qui se précipitent dans la pièce. Ramassez leurs **armes**. Sortez et descendez par les escaliers. Dans la pièce de gauche, ramassez les **2 antalgiques**. Sortez et allez écouter la radio dans un coin de la pièce suivante. Vous trouverez un **Beretta** dans un meuble sous l'escalier. Tirez sur la fenêtre et sortez sur la terrasse. Tournez à gauche et entrez dans la seconde porte. Il y a 3 ennemis à tuer. Vous pouvez viser les têtes des bonbonnes de gaz pour les faire exploser. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Continuez tout droit, Prenez le **Beretta** dans le meuble de gauche puis revenez sur vos pas et entrez dans la porte à votre gauche. Descendez les escaliers et défoncez la porte. Entrez dans la 1ère porte à gauche du couloir devant vous. Tuez l'homme qui s'y trouve et faites vibrer le lit pour prendre la **carabine à canon scié** qui se trouve en dessous. Continuez dans le couloir et entrez dans la prochaine chambre (la chambre 302) où vous trouverez des **antalgiques** dans le tiroir du meuble. Sortez et continuez. Tuez l'homme qui regarde la télé puis les deux autres qui accourent. Ramassez les **3 Berettas**. Continuez et entrez dans les toilettes. Vous trouverez des **antalgiques**. Laissez tranquille le drogué et sortez des toilettes. Passez par la porte de sortie et réfugiez-vous rapidement dans la pièce juste à gauche. Tuez l'ennemi qui s'y trouve et attendez qu'un autre arrive. Prenez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Faites exploser le cadenas de la porte de sortie puis traversez la pièce en désordre. Tuez les 4 ennemis dans le couloir (2 de chaque côtés) et ramassez leurs **armes**. Tournez à gauche et entrez dans la chambre de droite. Regardez la télé. Allez dans la pièce d'à côté et fouillez le placard pour y trouver des **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Beretta**. Sortez de la chambre et continuez par la droite. Tournez ensuite de nouveau à droite et entrez dans la pièce à gauche. Laissez le camé tranquille et allez prendre les **munitions de Beretta** sur l'étagère à gauche. Sortez par la porte de droite et tuez les 4 ennemis qui vous foncent dessus par la droite. Ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et le **cocktail Molotov**. Suivez le panneau EXIT. Vous arrivez devant la chambre de Muerte, la chambre 313. Ouvrez la porte et faites un pas sur le côté pour éviter le coup de feu. Entrez et prenez le **fusil à pompe** sur la chaise et la **carabine à canon scié** sur le lit. Lisez la lettre puis prenez les **munitions de fusil** à côté, et les **antalgiques** et **munitions** sur la petite table. Sortez et tournez à droite. Entrez dans les toilettes et tuez le type armé au fond. Prenez son **fusil à pompe** et les **antalgiques** puis revenez dans le couloir.
Tirez sur la paroi fragile en face de vous. Entrez et brisez une vitre pour sortir sur une petite corniche. Tournez à droite et cassez la fenêtre pour entrer. Un homme est mort, et il y a une inscription au sol. Ramassez les **cocktails Molotov**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** (n'oubliez pas ceux sur le canapé). Revenez vers la chambre de Muerte et continuez dans le couloir. Tuez les deux hommes au bout et ramassez leurs **Berettas**. Continuez par le

couloir de gauche jusqu'à la salle de la chaudière. Eloignez-vous un peu de la chaudière et faites-la exploser. Vous pouvez maintenant descendre par le trou dans le plancher. Il est préférable de descendre à reculons, pour pouvoir tirer sur les 2 ennemis du dessous. Ramassez ensuite le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Prenez à gauche, tuez l'homme qui se cache derrière une caisse et prenez son **Beretta**. Laissez le drogué de la pièce d'à côté tranquille. Trouvez et entrez dans la chambre 216. Lisez l'agenda de la prostituée posé sur le bureau. Ouvrez la double porte pour accéder à la pièce avec la caméra. Récupérez les **munitions de fusil** et les **munitions de Beretta** sur les étagères puis continuez par la porte suivante. Tournez à gauche puis de suite à gauche et tuez les trois malfrats. Récupérez leurs **3 Berettas**. Utilisez l'ascenseur réservé au personnel au bout du couloir.

Chapitre quatre : Les veines de New York

Sortez de l'ascenseur et tournez immédiatement à gauche pour tuer les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas** et les **munitions de Beretta**. Regardez la télé. Ouvrez la porte derrière vous. 2 ennemis vous y attendent. Pour le fun, visez la bonbonne de gaz orange près du type de gauche. En explosant, elle tuera aussi l'ennemi de droite. Récupérez le **Beretta** et les **fusil à pompe**. En détruisant toutes les caisses et tous les cartons, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par la porte qui était bloquée par des caisses. Tournez à gauche et tuez l'ennemi. Examinez le journal par terre. Récupérez ensuite la **batte de baseball** et les **munitions de fusil** dans le placard derrière la chaudière. Entrez dans les cuisines (porte en haut des escaliers) et tuez les 3 ennemis qui vous y attendent. Récupérez les **2 Berettas** et le **fusil à pompe**. Vous trouverez sur la droite un placard contenant **2 antalgiques**. Continuez par les escaliers de l'autre côté des cuisines. Ouvrez la porte et entrez dans la grande pièce. Ouvrez le placard de gauche pour prendre un **Beretta**. Ecoutez un peu la conversation puis entrez dans la deuxième porte à gauche pour tuer les 5 bandits qui s'y trouvent. Ramassez ensuite les **5 Berettas**. Fouillez un peu la pièce, vous trouverez des **munitions de fusil** et une **carabine à canon scié** sur la table, un **cocktail Molotov** dans le placard du fond à gauche et des **antalgiques** dans celui de droite. Ouvrez les 2 mallettes sur la grande table puis prenez la clé sur la petite table et revenez dans la pièce précédente. Entrez dans les toilettes pour prendre les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Entrez dans le bar. Vous surprenez Muerte en charmante compagnie. Il s'enfuit et vous laisse avec la prostituée et 4 de ses hommes qui vous tirent dessus. Eliminez-les tous les 5 puis ramassez **4 Berettas**, des **munitions de Beretta**, un **fusil à pompe**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez par la sortie et vous devez maintenant affronter Muerte et 2 de ses hommes. Ramassez ensuite **2 Berettas** et un **Ingram**. Entrez dans la pièce du standard (tout droit) et fouillez la pièce. Vous trouverez des **munitions de Beretta** dans le placard et **2 antalgiques**. Utilisez le standard. Montez ensuite les escaliers et entrez dans le club. Suivez le couloir et tuez les 2 ennemis dans la pièce du bout. Prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta** qu'ils vous laissent. Sortez sur le toit et brisez la vitre pour descendre. Vous vous retrouvez au centre d'une pièce et 4 ennemis vous prennent pour cible. Abattez-les et récupérez les **3 Berettas** et l'**Ingram**. Revenez à la réception près du standard et appuyez sur le bouton EXIT. Courez ensuite vers les portes de sorties.

Chapitre cinq : Laissez parler la poudre

Suivez la route et entrez dans le magasin « Pawn Shop ». Tuez les deux voleurs à l'intérieur et prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. Dans la petite pièce avec les télés, tirez sur la présentoir pour briser la vitre et prendre l'**Ingram**. Revenez dans la rue et continuez. Juste au coin d'un immeuble, il y a un distributeur de journaux. Vous pouvez lire les titres. Continuez dans la rue jusqu'au Van.
Ouvrez-le pour prendre un **fusil à pompe**. Revenez un peu sur vos pas et descendez les escaliers pour entrez dans un immeuble. Tuez les 3 ennemis et prenez les **munitions de Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, le **Beretta**, la **carabine à canon scié** et les **3 cocktails Molotov**. (Une autre technique pour tuer les ennemis consiste à donner un coup de batte sur le Van pour déclencher l'alarme et les attendre pour les descendre un à un.) Poursuivez par la porte de gauche. Longez le couloir sans vous soucier des pièces annexes. Lorsque vous arriverez vers les bonbonnes de gaz, il y aura une explosion derrière vous, vous empêchant de faire demi-tour. Placez-vous dans l'angle du couloir et tirez sur les bonbonnes de gaz. L'une d'elles sera projetée contre la porte qui refusait de s'ouvrir, libérant ainsi le passage. Il y a 2 ennemis dans la prochaine salle. Tuez-les (il est possible que l'un d'eux soit tué par l'explosion) et ramassez les **2 Berettas**. Prenez également les **2 antalgiques** dans le petit placard et continuez par la droite. Tuez les 2 ennemis deux salles plus loin puis prenez le **Desert Eagle**. Continuez par les escaliers où un ennemi vous attend. Prenez son **Ingram** et les **munitions de Desert Eagle** sur le banc. Répondez au téléphone dans le couloir. La police arrive... Vous êtes dans un grande salle avec 2 ennemis à tuer et donc un **fusil à pompe** et un**Ingram** à récupérer. Attention, il y a une explosion qui fait s'effondrer une partie du plafond. Continuez par la petite salle à droite. Faites

sauter le cadenas de la porte suivante. Prenez les **2 fusils à pompe**, les **antalgiques** et la clé de la cage d'escalier. Lisez ensuite la lettre sur le comptoir. Après cela, les forces de police investissent les lieux. Dépêchez-vous de retournez dans la grande salle. Traversez-la et entrez dans la cage d'escalier. Attention, un ennemi surgit de nulle part ! Tuez-le rapidement et récupérez son **Desert Eagle**. Montez par les escaliers. Vous rencontrez 3 ennemis (l'un d'eux possède des grenades). Tuez-les et ramassez la **carabine à canon scié**, les **2 Ingrams** et les **grenades** restantes. Entrez dans les toilettes des dames pour y trouver des **munitions** et **3 antalgiques**. Revenez aux escaliers et montez au troisième étage. Une explosion se produit. Traversez le balcon en sautant par dessus le trou à gauche et entrez dans la prochaine porte. Tournez à droite et entrez dans la pièce suivante. Tuez les 4 ennemis et récupérez un **fusil à pompe**, **2 Berettas**, un **Desert Eagle** et des **munitions de Desert Eagle** dans la cuisine puis des **antalgiques** dans la chambre. Sortez ensuite par la fenêtre de la cuisine.

Chapitre six : Quand la peur donne des ailes aux hommes

Descendez dans la rue par l'échelle de secours. Laissez les clochards et entrez dans le bâtiment d'en face. Suivez le couloir. La porte de la laverie est fermée pour l'instant. Sortez donc par la porte de droite. Vous êtes dans le rue. Entrez dans la première porte à gauche. Dans la pièce de droite, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions de Beretta**. Continuez par le couloir. Laissez les 3 drogués et tuez les 3 ennemis qui descendent des escaliers. Prenez les **Berettas**, les **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**. Montez faites le tour de la pièce. Toujours des drogués et 2 ennemis qui descendent. Tuez-les et prenez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Montez encore. Ouvrez la porte à votre droite et réquisitionnez l'homme pour vous faire entrer dans la laverie. Redescendez avec lui jusqu'à la laverie. Foncez dès que la porte s'ouvre et tuez les 2 hommes qui se trouvent à l'intérieur. Récupérez le **Desert Eagle** et le **Beretta** puis le **fusil à pompe** et les **munitions** sur la table. Entrez dans la salle suivante et tuez l'homme qui surgit. Ramassez ses **2 Berettas**. Continuez. Prenez les **2 antalgiques** derrière le comptoir de la salle avec le distributeur. Utilisez l'ascenseur pour monter. Entrez dans la chambre au bout du couloir. Frappez à la porte des toilettes jusqu'à ce que l'homme en sorte. Tuez-le aussitôt et prenez l'**Ingram** près du lavabo puis les **munitions de Beretta** dans le placard. Regardez ensuite la télé. Passez par la fenêtre pour aller sur le toit. Rejoignez l'autre bâtiment en marchant sur les conduits et entrez par la fenêtre. Tuez les 3 malfrats et récupérez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas**. Prenez les **munitions Ingrams** dans le placard de la cuisine. Sortez par la fenêtre de la cuisine, marchez sur les conduits et entrez dans l'autre bâtiment. Ne faites pas attention à l'explosion et allez sur la balustrade. Tuez les 2 ennemis à l'étage du dessus et continuez par la droite.
Vous trouverez 2 ennemis en pleine discussion à propos des fils d'une bombe. Visez la bombe pour les éliminer tous les deux puis essayez d'ouvrir la porte à gauche. Celle-ci ne s'ouvrira pas mais vous pourrez tout de même passer... Continuez jusqu'aux débris de l'étage du dessus. 2 ennemis descendront et il faudra bien évidemment les tuer. Ramassez ensuite la **carabine à canon scié** et le **Beretta**. Montez puis allez sur la balustrade. Tuez l'ennemi qui arrive de l'autre côté et ramassez les **2 fusils à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la pièce suivante et fouillez le placard pour y trouver des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 3 hommes de Gognitti et ramassez la **carabine à canon scié**, les **Ingrams** et le Berettaa. Prenez aussi les **2 fusil à pompe** accrochés au mur. Lisez la lettre froissée sur le bureau. Lancez-vous maintenant à la recherche de Gognitti. Passez par la fenêtre, traversez les conduits, entrez dans l'autre bâtiment, prenez à droite, montez les escaliers et sortez par la porte à votre droite. Gognitti parvient à s'échapper. Attendez le prochain train et sautez dessus...

Chapitre sept : Brutalité policière

Vous êtes sur un toit. Descendez sur les tuyaux juste en dessous et rendez-vous sur le toit d'en face Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **Desert Eagle**. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que le muret du toit laisse une ouverture. Sautez alors sur l'autre bâtiment. Tirez sur les 2 hommes sur un autre toit à votre droite. Ne vous occupez pas de l'hélicoptère de la police et continuez jusqu'à la porte. Entrez et prenez les **munitions de fusil** sur la caisse à gauche. Approchez-vous des escaliers. Gognitti envoie 3 hommes à votre rencontre. Attendez le premier et allez à la rencontre des 2 autres. Ramassez le **Desert Eagle** et l'**Ingram**. Descendez. Sortez dans une ruelle et tuez les 3 ennemis. Ramassez les **2 Berettas**, les **Ingrams** et le **Desert Eagle**. Vous trouverez aussi des **munitions Ingrams** près du grillage avec la porte. Continuez ensuite par le petit passage entre les immeubles. Gognitti s'enfuit toujours. Montez les escaliers. Tuez l'homme qui arrive et allez prendre dans le camion des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Descendez dans le trou pour récupérez un **Beretta**. Remontez en vous aidant des caisses. Faites le tour du trou et allez vers le grillage, tirez sur l'ennemi sur le toit en face. Appelez le petit ascenseur et montez. Tuez l'homme sur le toit et prenez son **Ingram**. Descendez d'un étage par les « escaliers » pour récupérer des **munitions**

Ingrams puis remontez. Continuez sur le toit. Tuez les 4 truands et ramassez le **fusil à pompe**, la **grenade**, les **2 Ingrams** et les **2 antalgiques**. Continuez. Remarquez le panneau publicitaire pour Captain baseballbat Boy (le héros de la BD du journal d'avant). Brisez les vitres puis sautez dans la pièce pour surprendre et tuer les 2 ennemis. Prenez le **Beretta** et le **Desert Eagle** et ramassez les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. Dans les petites caisses, vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Montez aux escaliers et sortez sur un autre toit. Tournez de suite à gauche et sautez sur les escaliers de secours. Descendez d'un étage et entrez dans la porte entrouverte. Regardez la télé. Sur le bureau derrière la porte, vous trouverez des **munitions de fusil** et des **munitions de Beretta**. Dans la salle de bains, vous trouverez **3 antalgiques**. Prenez aussi le **Beretta** du mort dans la cuisine. Approchez-vous ensuite de la porte. Vous entendez les ennemis qui s'organisent derrière. Ouvrez prudemment la porte et tuez les 5 types. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Ingrams en duo**, le **Desert Eagle**, un **Ingram** et une **carabine à canon scié**. Sortez par la porte du fond, traversez la cour et continuez par la porte d'en face. Au fond du couloir à gauche, vous devez tuer un homme qui vous lance des grenades. Prenez son **fusil à pompe**. Sortez et préparez-vous à une belle fusillade. Dehors, 7 ennemis vous attendent. Tuez-les tous et récupérez **2 fusils**, **2 Ingrams**, **2 carabines à canon scié** et des **Ingrams en duo**. Il ne vous reste plus alors qu'à vous occuper de Gognitti.

Chapitre huit : Ragna Rock

Faites le tour des grilles et entrez dans le local de sécurité. Prenez le **fusil à pompe** dans le placard. Dans le local Tickets, actionnez le levier Security et retournez vous pour tuer les ennemis qui arrivent. Ramassez alors un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe** ainsi que les **2 antalgiques** et les **munitions** que vous trouverez sur l'étagère.
Lisez ensuite le livre sur la table. Ouvrez la porte et tuez les 2 ennemis dans le club. Faites attention aux grenades que l'un d'eux vous lance. Ramassez le **fusil à pompe** et les **2 Berettas** dans un coin. Faites aussi attention aux cocktails Molotov qui tombent d'en haut. Tirez sur l'homme qui tire d'en haut puis passez par la porte derrière la scène. Au panneau Disco, tournez à droite et tuez les 2 ennemis puis celui au bar de l'autre côté. Ramassez la **carabine à canon scié** et les **2 Ingrams** puis suivez le panneau lumineux BAR. Passez la porte et tuez les 3 types. Ramassez les **antalgiques** et le **fusil à pompe** derrière le bar puis les **Berettas**. Lisez les livres sur la tables. Appuyez ensuite sur l'interrupteur pour ouvrir la grille et continuez. Tuez le type qui s'interpose et ramassez ses **Berettas**. Montez les escaliers. Supprimez les 2 ennemis sur la balustrade puis traversez la salle sur les spots de lumières. Faites alors le plein de **munitions**, d'**antalgiques** et de **cocktails Molotov**. Revenez sur la première balustrade et sortez par la porte à votre droite. Continuez par la porte de droite et tuez les 2 hommes qui arrivent par la droite. Ramassez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. N'oubliez pas les **antalgiques** sur la table de mixage. Sortez de la salle et montez les escaliers. Passez par la porte ouverte et tuez les 6 ennemis. Récupérez ensuite toutes les **munitions**. Faites le tour des tonneaux de vin et tuez l'homme qui arrive. Récupérez sa **carabine à canon scié**. Montez les escaliers en tuant les 3 ennemis qui s'y baladent et en leur prenant un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **Ingram**. Attention, car si vous tombez des escaliers, une trappe s'ouvre et vous mourrez instantanément. Sortez sur le toit puis entrez par la petite ouverture en face de vous. Marchez prudemment sur les poutres en bois et tuez les ennemis en bas. Sortez par l'autre ouverture puis continuez sur le toit. Marchez sur les petites corniches pour rejoindre un porte un peu plus loin sur la droite. Descendez les escaliers et les 3 types qui s'y trouvent. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille et tirez de suite pour tuer l'ennemi. Attendez les 3 autres avant d'aller chercher les **4 antalgiques** dans la pharmacie au bout de la passerelle. Ramassez toutes les **munitions** puis descendez les escaliers. Les deux caisses sous les escaliers contiennent des **antalgiques** et des **munitions de fusil**. Testez les talents de Max à la batterie puis au micro et enfin piétinez la guitare avant de continuer par les escaliers en face. Touchez aux moniteurs. L'un d'eux contrôle les effets pyrotechniques, l'autre ouvre une porte au dessus de la scène d'où 2 ennemis arrivent. Tuez les puis prenez les **antalgiques** sur l'un des moniteurs. Redescendez et empruntez le passage que vous avez ouvert. Montez et actionnez les leviers pour vous créer un passage. Mettez le levier 1 en haut et baissez les autres. Descendez et allez de l'autre côté des décors. Tuez le type sur l'escalier de gauche puis montez à votre tour et récupérez son **Ingram**. Allez tout en haut. Traversez sur les planches en bois (ne traînez pas sur celle qui s'apprête à craquer) et sortez par la porte au bout.

Chapitre neuf : L'empire du diable

Allez lire la lettre déchirée sur le canapé, puis les notes de Lupino sur la table. Enfin, allez jeter un œil au carnet de Lupino au centre de la pièce. Passez derrière le rideau et montez tout en haut des escaliers. Ouvrez la grille et entrez dans la pièce. Sur la table, vous trouverez de nombreuses **munitions** et des **antalgiques**. Avant d'affronter Lupino, vous devez vous débarrasser de 10 de ses hommes, après quoi, il apparaîtra accompagné d'encore 2 ennemis. Tuez-les tous les 3.

Section II : Une froide journée en enfer

Prologue

Retour dans le passé, dans la maison de Payne. Traversez les longs et interminables couloirs. A la première bifurcation, tournez à gauche, puis au carrefour, allez encore à gauche. Continuez tout droit puis allez à droite. Vous arriverez ainsi dans le salon. Regardez la photo à côté des escaliers, puis celle sur la cheminée. Montez les escaliers. Allez dans la salle de bains et tenter de passer par la porte. Demi-tour. Allez maintenant dans la chambre de votre enfant. Encore des longs couloirs. Suivez ensuite la trace de sang sans vous en éloigner au risque de mourir. A deux reprises, vous devrez sauter sur une autre trace de sang. Vous arriverez alors enfin à la chambre. Remarquez les cubes par terre qui inscrivent le mot DEAD. Continuez par la porte suivante. Vous arrivez dans votre bureau. Lisez le journal de votre femme sur la table puis entrez dans la chambre...

Chapitre un : La batte de baseball

Avec la batte de baseball, cassez le cadenas du placard puis récupérez **2 antalgiques** à l'intérieur. Ouvrez ensuite la porte en face du placard. 9 ennemis patrouillent dans la zone suivante. Attirez-les un par un pour les frapper et les tuer avec la batte. Récupérez ensuite **3 Desert Eagle**, des **Ingrams**, un **fusil à pompe** et **2 carabines à canon scié**. Maintenant que votre stock d'armes est à nouveau complet, faites le tour du couloir par la droite et entrez dans l'entrepôt à gauche. Cassez les caisses pour prendre des **antalgiques**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de Beretta**. Sur les étagères, vous trouverez des **antalgiques** et **2 Berettas**. Sortez de l'entrepôt par là où vous êtes entré et entrez dans la petite porte en face. Ramassez les **3 Berettas**, les **2 grenades**, le **Desert Eagle**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams** et les **antalgiques**. Prenez aussi les **munitions de Desert Eagle** dans une caisse. Revenez dans l'entrepôt et traversez-le pour en sortir de l'autre côté puis entrez dans la porte en face, un peu sur la droite. Tuez les 2 ennemis et récupérez un **fusil à pompe** et un **Desert Eagle**. Ramassez aussi les **munitions de Beretta** par terre et dans une caisse. Lisez le journal. Sortez. Trouvez puis entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton. Attention, il s'ouvrira du côté opposé sur une grande salle zone avec 6 ennemis. Tuez-les tous et récupérez **2 Desert Eagle**, un **fusil à pompe**, une **carabine à canon scié**, des **Ingram**, des **munitions de fusil** et des **munitions de Desert Eagle**. Prenez aussi les **4 antalgiques** dans la petite pharmacie. Sortez maintenant dans la ruelle et prenez par la droite. Arrêtez-vous avant la grande rue. Il y a une unité de police qui bloque la route à droite, donc tournez à gauche et entrez dans l'hôtel. Ecoutez à la porte Lounge puis entrez et tuez les trois hommes. Récupérez un **Beretta**, un **Desert Eagle** et un **fusil à pompe**. Sur la petite table, prenez **3 antalgiques** et des **munitions Ingrams** puis écoutez la radio. Entrez dans les toilettes au fond et tuez le type dans celles de droite. Prenez-lui sa **carabine à canon scié**. Sortez et allez au bar. Frankie et là, accompagné de 3 de ses hommes. Tuez-les rapidement et ramassez leurs **Ingrams**, le **Beretta** et la **carabine à canon scié**.

Chapitre deux : Une offre que tu ne peux pas refuser

Entrez dans le poste de garde, tuez l'homme et prenez les **2 fusils à pompe** et les **munitions de fusil**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la grille puis sortez. Passez la grille et tuez les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Ramassez les **2 fusils à pompe**. Appuyez sur le bouton de l'entrepôt 4. Entrez et tuez les 2 types ainsi que celui qui est à l'étage. Ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Continuez par la petite porte à droite. Tuez les 2 ennemis (vous pouvez vous aider pour cela du baril au fond), l'un d'eux est caché dans le camion. Récupérez l'**Ingram**, les **2 fusils a pompe**, les **munitions de fusil** et le **Beretta**. Continuez par l'entrepôt 5 et tuez l'homme à l'étage. Montez avec l'ascenseur et prenez l'**Ingram** et les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Appuyez sur le panneau de contrôle pour débloquer la porte. Attention car 2 ennemis armés arrivent au même moment en bas. Tuez-les puis descendez et récupérez la **carabine à canon scié** et le **Desert Eagle**. Passez par la petite porte. Eliminez les 5 gardes qui patrouillent ici et prenez les **3 fusils à pompe**, le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Il y a aussi deux petits abris qui contiennent des **Berettas**, des **munitions Ingrams**, des **munitions de Beretta**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques** Pensez à détruire la petite caisse pour trouvez d'autres **antalgiques**.
Montez sur la grue et appuyez sur le bouton pour ainsi relever un container et libérer un passage. Tuez les 2 ennemis qui en sortent et n'oubliez pas celui qui vous tire dessus d'un balcon derrière vous. Récupérez les **2 Berettas** puis continuez par le nouveau chemin. Tuez l'homme qui surgit devant vous et prenez lui son **fusil à pompe**. Passez sous la machine, et courez vous réfugiez dans la porte de gauche. Ramassez le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle** et les

munitions de Desert Eagle. Attendez que la machine soit passée et qu'elle ait tout défoncé pour sortir et tuer les 2 ennemis qui arrivent par la droite. Prenez le **Beretta**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques** et continuez. Tuez le garde à droite et prenez la **grenade**. Dans le passage à droite, il y a encore une grande machine. Tuez le type qui la contrôle (tout en haut) puis les 5 autres gardes qui arrivent. Récupérez ensuite **2 fusils à pompe**, **3 Berettas** et une **carabine à canon scié**. Passez sous la machine, tournez à gauche puis encore à gauche. Tuez le garde et prenez le **Desert Eagle** et les **antalgiques**. Tuez le type dans la petite impasse de droite et prenez le **Beretta**. Revenez et continuez. Ouvrez la porte à gauche, tuez l'homme à l'intérieur et prenez le **Beretta**, les **antalgiques**, le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sortez et continuez. Tournez à droite et tuez l'homme pour lui prendre son arme. Tirez aussi sur les ennemis tout au fond puis allez prendre le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Faites sauter le cadenas sur le grillage en face de l'entrepôt et entrez pour récupérer un **Ingram**, des **munitions de Desert Eagle** et des **antalgiques**. Sortez et tirez sur la cale sous les roues du camion. Revenez ensuite sur vos pas et tuez les 5 ennemis qui sont apparus. Prenez les **Ingrams**, la **carabine à canon scié**, le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Passez par la petite impasse qui n'en est maintenant plus une. Tuez les hommes qui sortent des entrepôts et ramassez le **fusil à pompe** et le **Beretta**. Entrez dans la première porte à droite. Ramassez les **2 grenades**. Appuyez sur le bouton pour ouvrir une salle secrète. Entrez et prenez les **Ingrams**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de fusil** et les **munitions de Desert Eagle**. Sortez et tuez le type qui est entré. Prenez son **Desert Eagle**. Sortez de cette pièce puis entrez dans l'entrepôt à votre droite.

Chapitre trois : Dans la cale avec les rats

Tuez l'ennemi en haut sur les caisses devant vous puis celui qui arrive. Ramassez son **Ingram**. Allez au fond à droite pour vider l'étagère de tout ce qu'elle contient. Faites ensuite le tour des caisses et tuez les deux ennemis qui apparaissent derrière l'étagère. Récupérez les **2 grenades**, les **munitions de fusil** et les **munitions Ingrams**. Faites encore le tour des caisses et tuez les trois ennemis. Attention, il y en a un sur la plate-forme au dessus de vous. Ramassez toutes leurs armes. Vous trouverez aussi une autre étagère avec des **munitions** et des **antalgiques**. Montez sur la passerelle et tuez l'homme qui sort de la porte derrière la caisse. Faites le tour de la pièce et prenez son **Beretta** avant de sortir par la porte. Tuez le type en face de vous sur la machine. Lorsque la machine se sera arrêté, montez dessus et récupérez le **fusil sniper** et les **munitions de fusil sniper**. Sur la machine, il y a 4 panneau de contrôle. Grâce à ses commandes, vous devez diriger la machine sur ses rails. Après l'avoir fait avancer, tuez les gardes sur les miradors à l'aide du fusil sniper. Vous trouverez des **antalgiques** sur le dernier mirador. Tuez aussi les 2 gardes en bas. Entrez dans la porte suivante. Dans cet entrepôt, vous devez tuer 6 ennemis. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe**, le **Desert Eagle**, et les **munitions de Beretta** que vous trouverez sur des caisses en hauteur. Dans un coin de la salle, vous trouverez des **munitions Ingrams** et des **antalgiques** dans la caisse. N'oubliez pas de tuer aussi un malfaiteur enfermé dans une genre de cage. Montez ensuite sur la passerelle et entrez dans la porte tout au bout. Approchez-vous de la fenêtre et à l'aide du fusil sniper, tuez le garde que vous apercevrez. Appuyez sur le bouton près de la porte pour ouvrir la grille de la cage et revenez dans l'entrepôt. Tuez les 2 ennemis et récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Entrez dans la cage et ramassez le **Beretta**, le **Desert Eagle**, les **munitions de Beretta**, les **munitions de fusil**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Sortez par la porte. Tuez les 2 hommes à gauche et ramassez le **Desert Eagle** et le **fusil à pompe**.
Montez sur le cargo et attendez le type qui arrive de la gauche pour le tuer. Prenez son **Beretta**. Dépassez les grandes caisses et pivotez sur la gauche pour tuer un homme. Avancez légèrement et tournez à gauche pour tuer celui qui arrive par là. Ramassez son fusil à pompe. Prenez aussi le **Desert Eagle** et les **munitions de Desert Eagle** sur une caisse juste à côté. Montez ensuite les escaliers pour tuer le type dans la cabine et pour récupérer les armes des morts. A savoir **2 fusils à pompe** et un **Ingram**. Répondez enfin au téléphone dans la cabine. Avant de poursuivre, prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie. Ouvrez ensuite l'écoutille dans le fond de la cabine. Il y a un homme en bas des escaliers et si vous avez de la chance, il se tuera tout seul avec une grenade mal lancée. Sinon, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Récupérez son **Beretta**. Descendez prudemment les escaliers car un autre garde est là à vous attendre. Tuez-le et prenez son **Beretta**. 3 autres malfrats sont à éliminer dans les escaliers. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe** et le **Desert Eagle**. Ouvrez l'écoutille de droite. Vous avez trouvé votre homme, mais il n'est pas seul et 3 ennemis l'accompagnent. Tuez-les tous et récupérez le **Beretta** et les **3 fusils à pompe**. Remarquez qu'il y a des bonbonnes de gaz dans la pièce, pensez à vous en servir... Dans la cale, ramassez aussi un **Ingram**, un **Desert Eagle**, **2 grenades**, des **munitions de fusil**, des **munitions Ingrams** et des **antalgiques**. Passez par l'écoutille opposée puis écoutez ce que vous dit Vladimir, ramassez toutes les **armes** que vous voulez, dont un **colt commando**. Remontez ensuite sur le pont.

Chapitre quatre : Eteinds mes ardeurs à l'essence

Vous vous retrouvez dans le restaurant de Punchinello. Il n'y a pas beaucoup d'ennemis dans ce niveau. Tout ce que vous avez à faire, c'est de courir en évitant les flammes. Voici par où passer. Dès le début, pivotez sur votre droite puis tournez à gauche et foncez tout droit vers la double-portes à droite du bar. Passez ensuite par la double-portes en face. Faites le tour des étagères de droite et continuez par la petite porte. Suivez le couloir et tournez à gauche dans la grande pièce. Suivez de nouveau un couloir. Vous arrivez dans une nouvelle salle. Contournez les sièges par la droite (il faudra sauter par dessus une rangée) puis tournez à gauche pour vous enfoncer dans un couloir avec des escaliers. Continuez. Entrez dans la porte à votre gauche. Continuez par la porte au fond à droite. Tournez à droite et attendez que les étagères explosent. Sautez par dessus les étagère renversées et avancez doucement en naviguant entre les flammes. A un moment, une bonbonne de gaz sera projetée juste devant vous. Attendez que l'explosion s'arrête et tournez à gauche. Sautez par dessus le comptoir puis revenez à la double porte de droite. Tuez l'ennemi qui vous attend derrière et ramassez le **Beretta** et les **grenades**. Vous trouverez **2 antalgiques** sur un comptoir et des**grenades**, un **Desert Eagle** et des **munitions** près d'un lavabo. Descendez les escaliers et tuez les 2 ennemis. Ramassez le **fusil à pompe** et les **Ingrams**. Passez par la trappe derrière les étagères. Tuez les 4 truands et ramassez les **Berettas**, l'**Ingram** et le **fusil à pompe**. Suivez la passerelle et tuez encore 5 ennemis. Prenez les **fusils à pompe**, l'**Ingram** et le **Desert Eagle**. Montez les grands escaliers et sortez par la porte.

Chapitre cinq : L'ange de la mort

Avancez et entrez dans la porte à votre gauche. Examinez le cadavre. Sortez et continuez. Vous trouverez des **munitions de Beretta**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de fusil** sur une étagère. Tuez ensuite les 3 truands et ramassez les **Berettas**, le **fusil à pompe** et l'**Ingram**. A l'intersection, optez pour la porte de gauche et tuez l'homme dans la petite pièce. Prenez sa **carabine à canon scié** et les **2 antalgiques** sur un baril. Revenez dans le couloir. Tuez 3 ennemis et prenez leurs armes. Derrière la chaudière, vous trouverez des **munitions de fusil**, des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de Beretta** et des **munitions Ingrams**. Continuez par le petit couloir avec les escaliers. Vous arrivez dans la cuisine. Examinez les photos sur la table puis ramassez les **antalgiques**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de fusil** éparpillées un peu partout. Dans un meuble, vous trouverez des **munitions de Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et affrontez le premier tiers du trio. Il est accompagné de 2 autres ennemi et tous les trois sont cachés derrière une table. Descendez-les et prenez leurs **armes**. Cachez-vous derrière la table pour accueillir comme il se doit les 2 autres ennemis qui arrivent.
Ramassez les **2 Desert Eagle** et revenez dans la cuisine. Passez maintenant par l'autre porte (celle qui était fermée auparavant). Tuez l'ennemi et prenez son**Beretta**. Eliminez aussi celui qui est au balcon puis continuez par la porte suivante. Tuez l'ennemi qui se cache derrière la plante de gauche et prenez ses **Berettas**. Poursuivez. Descendez les 2 types dans la salle suivante puis ramassez la **carabine à canon scié**, les **antalgiques** et les **munitions** derrière le bar. Passez par la prochaine double-portes pour vous retrouver dans l'entrée. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et l'**Ingram** puis montez. Prenez la porte de droite. Tuez les 3 ennemis dont le deuxième tiers du trio. Ramassez le **fusil à pompe**, les **Berettas** et les **Ingrams**. Prenez aussi les **munitions Ingrams** sur la table, le **fusil à pompe** accroché au mur et les **antalgiques** dans le tiroir sous le chandelier. Sortez de là, faites le tour de la rambarde puis approchez-vous de la porte d'en face. Ecoutez ce que dit le truand puis éloignez-vous rapidement. Après l'explosion, entrez puis tuez les 3 ennemis. Prenez les **Berettas**, le **M79** et les **antalgiques** dans la table de chevet de gauche. Continuez par la salle de bains, où un ennemi vous attend. Ramassez ses **Ingrams** et prenez les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Continuez. Tuez l'homme dans la pièce suivante et ramassez son **arme**. Examinez le corps de la femme sur le lit. Prenez les **munitions de fusil** dans la pièce d'à côté puis répondez au téléphone. Sortez par la porte devant vous, puis poursuivez l'homme dans la prochaine pièce. Tuez les hommes (dont le dernier tiers du trio) et récupérez une **carabine à canon scié**, **2 fusils à pompe** et des **munitions Ingrams**. Ouvrez les tiroirs des meubles pour y trouver des **munitions de Desert Eagle** et des **munitions Ingrams**. Continuez par la porte de gauche. 3 hommes arrivent dans la pièce. Tuez-les et récupérez les **3 colts commando**. Revenez ensuite sur vos pas, deux salles en arrière.

Section III : Un peu plus près du paradis

Prologue

Vous êtes encore drogué et désarmé. Passez par la porte ouverte et vous vous retrouverez chez vous. Traversez le

salon puis montez à l'étage. Passez par la chambre de votre enfant, puis allez dans votre chambre... Retour dans le bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Sortez par la porte... Retour au bureau de Punchinello. Lisez la lettre puis répondez au téléphone. Retour chez Max. Suivez le chemin et montez à l'étage. Longez le couloir puis suivez les traces de sang (vous devrez parfois descendre d'un niveau, parfois sauter sur d'autres traces). Vous finirez par arriver dans la chambre et devrez alors « vous tuer ».

Chapitre un : Conduisez-moi à Cold Steel

Brisez la vitre et sautez dans le bâtiment. Il y a des lasers infrarouges dans la salle d'à côté. Bien sûr, il ne faut pas les toucher. La meilleure technique consiste à se placer dans la salle où vous êtes tombé du toit et de tirer sur l'un des capteurs infrarouge sur le mur. Une fois que le passage est libre, prenez la porte de droite. Dans un placard, vous trouverez une **grenade**, prenez aussi le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de colt commando** et les **antalgiques** sur les étagères. Ecoutez ensuite la radio. Ouvrez la porte suivante mais ne la dépassez pas. Essayez plutôt d'abattre les 2 ennemis avec le fusil sniper. Si vous vous faites repérez, attendez-les dans la pièce puis tuez-les. Prenez un **colt commando** et un **Desert Eagle**. Faites le tour de la rambarde et ramassez un **colt commando** et des **munitions de colt commando**. Descendez et avancez prudemment car un ennemi est caché dans un grand container. Tuez-le puis prenez son **fusil à pompe**. Prenez aussi les **munitions de fusil** dans sa cachette. Fouillez l'autre container pour prendre un **cocktail Molotov**. Entrez dans le petit bureau (celui avec une vitre) et attendez l'ennemi qui va vous suivre. Tuez-le et ramassez son **colt commando**. Prenez les **munitions de colt commando** et les **munitions de Desert Eagle** sur les étagères puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez du bureau et allez ouvrir le grand rideau de fer qui se trouve à votre gauche. Appuyez sur le panneau de contrôle et tuez les 2 ennemis. Récupérez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Continuez par l'autre porte. Encore un faisceau infrarouge, placez-vous dans l'encadrement de la porte et détruisez le capteur sur le mur. Tournez ensuite à droite pour tuer un ennemi et prendre son **colt commando**. Ouvrez le grand rideau de fer suivant et éliminez les 3 ennemis qui vous attendent de l'autre côté. Ramassez ensuite le **Desert Eagle**, le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Ramassez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper**, les **munitions de Beretta** et les **munitions de Desert Eagle**. A l'étage, vous trouverez **2 antalgiques** dans une pharmacie. Redescendez et allez ouvrir la petite porte dans un coin de la salle. Il y a 2 ennemis et un capteur infrarouge. Tirez sur le capteur pour tuer au moins un des deux ennemis puis occupez-vous de l'autre. Ramassez le **fusil à pompe** puis les **Berettas**. Dans le placard, il y a aussi un **fusil à pompe** que vous pouvez prendre. Sortez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis. Montez les escaliers et sautez sur le gros tuyau pour traverser. Lorsque vous sauterez, 2 nouveaux ennemis apparaîtront. Tuez-les puis ramassez toutes les armes (**3 colts commando** et un **Desert Eagle**). Prenez aussi les **munitions de colt commando** sur une caisse puis montez à l'étage et prenez la porte du fond. Longez ce couloir en tuant 3 ennemis et en leur prenant **2 colts commando**, une **grenade** et des **antalgiques**. Passez dans la pièce suivante. Tuez les 2 ennemis puis ramassez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Vous arrivez de nouveau dans un couloir. Placez vous du côté droit et avec votre fusil sniper, dégommer le type de dos. Tuez ensuite son camarade. Entrez dans la pièce et ramassez les **2 colts commando** et les **munitions de Beretta**, le **fusil à pompe**, les **munitions de fusil à pompe** et les **munitions de colt commando** que vous trouverez en fouillant la pièce. Ecoutez le talkie-walkie puis revenez dans le couloir et sortez par la porte de gauche.

Chapitre deux : Les vérités cachées

Avancez un peu et tuez le type qui arrive par la porte de gauche puis celui derrière la vitre en face. Entrez dans la pièce en face. Ramassez les 2 **fusils à pompe**, les **munitions de Beretta**, le **cocktail Molotov** dans le placard et les **3 antalgiques** dans la pharmacie.
Lisez ensuite le document sur le bureau avant de sortir. Prenez la **grenade**, les **munitions Ingrams** et les **munitions de colt commando** sur les étagères puis ramassez le **Desert Eagle** du mort. Sortez par la porte de gauche. Tuez le garde à droite puis prenez son **Desert Eagle** et détruisez la petite caisse pour trouver des **antalgiques**. Tirez de loin sur la capteur infrarouge de la pièce suivante puis utilisez le volant pour arrêter la fuite de gaz. Continuez par la porte. Traversez la passerelle en tuant les deux ennemis à droite. Tirez ensuite sur le capteur du deuxième faisceau pour tous les détruire. Ramassez la **grenade** à gauche. Continuez par la porte suivante pour vous retrouver cette fois sur l'autre passerelle. Tuez l'ennemi à droite et continuez. Cette fois, pas question de tirer sur les capteurs car vous perdriez de la vie. Placez-vous du côté droit du mur et coller-vous au premier faisceau. Lorsque le gaz s'arrête, sautez par dessus puis passez entre les trois autres. Pivotez à droite et tuez l'ennemi derrière les tuyaux. Sautez par dessus la rambarde pour éviter les jets de gaz et ramassez le **Desert Eagle** du mort. Tirez sur le panneau de contrôle à travers la grille pour

l'ouvrir et allez récupérer les **munitions** et les **antalgiques**. Actionnez le volant pour arrêter le gaz puis passer par la porte maintenant accessible. Une série d'explosions se fait entendre avant que la porte ne s'ouvre sur une salle dévastée. Tuez l'ennemi de l'autre côté dans une petite salle puis placez-vous au dessus du monte charge et descendez sur la caisse avant de sautez au sol. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour ouvrir la passerelle. Tuez le garde qui sort du container et allez prendre son **colt commando** et les **munitions de colt commando** sur la caisse. Récupérez aussi le **M79** et les **munitions de Desert Eagle** dans la cachette de l'ennemi. Eloignez-vous du monte-charge et tirez sur la caisse qu'il transporte. Elle explosera et fera reculer la machine, libérant ainsi le passage. Faites 2 pas dans la porte puis sortez. Un ennemi mourra dans l'explosion et l'autre arrivera. Tuez-le et prenez le **Desert Eagle** et les **colt commando**. Ramassez les **munitions de Beretta** et les **munitions de fusil** puis les **3 antalgiques** dans la pharmacie. Sortez par la porte de droite. Eliminez les deux ennemis en hauteur (attention aux bombes) puis sautez sur les caisses à droite. Traversez la pièce et récupérez un **cocktail Molotov** dans un placard. Revenez sur le grillage et sautez sur la plate-forme qui monte. Tuez le type qui sort de la porte et ramassez les **2 colts commando** et les **Desert Eagle**. Passez par la porte ouverte et tuez les 2 ennemis à gauche derrière une grille. Prenez ensuite les **antalgiques** sur la caisse puis les armes à travers le grillage. Continuez par la porte de droite. Prenez la **grenade** dans un placard puis le **colt commando** du mort, les **munitions de M79**, le **Desert Eagle**, les **munitions de fusil**, les **munitions de colt commando** et les **2 antalgiques**. Regardez enfin le moniteur. Retournez-vous rapidement et tuez le garde qui apparaît. Prenez son **colt commando**. Sortez. Passez par la grille à droite puis par la porte. Tuez les 2 ennemis en bas puis faites le tour de la passerelle et prenez la **grenade** et les **munitions** sur l'étagère. Descendez pour ramasser leurs **2 colts commando**. Vous trouverez également des **munitions de colt commando** sur une caisse et des **munitions de M79** dans un placard. Actionnez le levier sur le panneau de contrôle puis allez tirer sur le rideau de fer pour le détruire. Tuez les 2 ennemis derrière et prenez la **grenade** et le **fusil à pompe**. Passez par la porte à gauche et courez vous réfugier droit devant vous. Collez-vous au mur et lancez une grenade sur les faisceaux pour les faire exploser et l'ennemi avec. Allez prendre les **3 colts commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques**. Revenez ensuite et passez par la porte à votre gauche. Vous arrivez dans un véritable brasier. Commencez par vous déplacez latéralement à gauche. Détruisez les capteurs infrarouges. Puis approchez-vous du chariot et lorsque les flammes de droite de sortent pas, sautez deux fois jusqu'à l'endroit où se trouvaient les capteurs. Tirez sur les capteurs plus loin à gauche. Sautez sur le chariot renversé puis sur le passage du milieu et rejoignez le panneau de contrôle lorsque la voie est libre. Ouvrez le rideau de fer. Tuez les 2 gardes derrière et faites attention au chariot qui arrive. Ouvrez le rideau de gauche et tuez les 2 ennemis. Ramassez ensuite les **2 fusils à pompe**, le **Desert Eagle**, les **Berettas**, les **2 antalgiques**, le **colt commando**, la **grenade**, les **munitions de M79**, les **munitions de colt commando** et les **munitions de fusil**.
Actionnez le levier pour arrêter les flammes puis revenez entre les deux rideaux de fer et passez par la petite porte. Tuez les 2 ennemis et prenez le **fusil à pompe** et le **colt commando**. Videz aussi l'étagère en prenant les **munitions de colt commando**. Détruisez les capteurs infrarouges puis passez par la porte. Tuez les 2 gardes et récupérez le **colt commando**. Montez les escaliers et appuyez sur le bouton pour enclencher la passerelle. Celle-ci fonctionne mal et vous devez sauter pour rejoindre l'autre côté. Continuez par le rideau de fer de droite. Tuez le garde et prenez son **colt commando**. Vous êtes devant la porte D-6. Approchez et attendez qu'elle s'ouvre. Tuez les deux gardes qui en sortent, récupérez leurs **armes** et entrez dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Chapitre trois : Au cœur de l'enfer

Le troisième chapitre débute fort. Eliminez les 2 types en costards de l'autre côté de la vitre. Pour cela, vous pouvez vous cacher derrière les caisses. Appuyez sur les boutons du panneau vert à droite pour ouvrir les vitres et allez ramasser les **Berettas**. Examinez le logo au sol puis sortez par la porte PROCESSING. Tuez le plus d'ennemis possible avant qu'ils ne s'enfuient puis ramassez leurs armes. Dans une petite caisse, il y a des **munitions de Beretta**. Continuez par la porte TEST FACILITIES. Tuez les autres ennemis et ramassez leurs armes et les **antalgiques**. Continuez par la seconde porte TEST PROCESSING. Faites le tour de cette salle et examinez l'ordinateur dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Vous n'avez pas encore le code PIN et devrez donc revenir ici un peu plus tard. Poursuivez par la porte LABORATORIES. Faites le tour de la pièce et sautez par dessus les caisses. Tirez sur la vitre de la porte pour la casser puis visez la bonbonne de gaz qui se trouve dans la pièce. En explosant, elle cassera la porte et vous pourrez entrer pour prendre **3 colts commando**, une **grenade**, **2 antalgiques** et des **munitions de Desert Eagle**. Sortez et entrez dans la grande porte vitrée. Examinez les 2 ordinateurs puis retournez dans la zone TEST-SUBJECTS CELL. Utilisez l'ordinateur et entrez dans l'ascenseur BLOCK-B. Appuyez sur le bouton. Sortez et foncez dans la zone BLOCK-B. Ouvrez la cellule B7, pour libérer le scientifique puis suivez-le dans l'ascenseur. En sortant de l'ascenseur, vous aurez à tuer 2 ennemis tout en protégeant le scientifique. Ramassez les **2 colts commando** puis poursuivez

jusqu'au sas de décontamination. Passez dans le sas. Continuez dans la prochaine salle sans vous préoccuper des tirs derrière la vitre. Passez par dessus les bureaux pour éviter les flammes puis continuez par l'ascenseur LABORATORIES 2. Entrez et appuyez sur le bouton. Sortez de l'ascenseur. Il y a une toile de lasers infrarouge. Avancez un peu et tirez sur les capteurs un peu plus loin (sur un petit pilier) pour faire le ménage. Il ne reste alors que quelques lasers que vous pouvez facilement enjamber (sauter par dessus) ou même détruire pour les plus éloignés. Examinez l'ordinateur avec le logo. Sortez par l'ascenseur STORAGE. Utilisez l'ordinateur violet pour ouvrir la porte et entrez dans le sas de décontamination. Ne perdez pas de temps dans le sas. Vous serez bloqué et un compte à rebours de 30 sec se déclenche. Eloignez-vous de la porte et tirez sur le capteur infrarouge puis dépêchez-vous de passer par la porte SECURITY CENTER puis par l'ascenseur SURFACE STORAGE. Attention à ne pas marcher sur la grille de l'ascenseur pour ne pas tomber.

Chapitre quatre : Le traître

Tuez les 4 hommes de B.B. et prenez les **3 fusils à pompe** et le **colt commando**. Descendez dans le parking et tuez les 2 premiers ennemis puis les 2 autres qui arrivent par la droite. Récupérez les **munitions de colt commando** sur une caisse puis les armes des morts (un **Beretta**, des **munitions de fusil** et des **antalgiques**). Entrez dans le parking proprement dit et faites attention à la camionnette noire sur la droite qui vous tire dessus. Une fois qu'elle sera passée, 2 ennemis apparaîtront. Tuez-les et récupérez toutes les armes par terre, à savoir **2 fusils à pompe** et **2 Berettas**. Il y a aussi **4 antalgiques** dans une pharmacie de l'autre côté de ce niveau du parking. Continuez par le passage à gauche du grand panneau Park et tuez les 2 ennemis qui vous attendent. Avant de récupérer les armes, montrez-vous une fraction de seconde au coin du mur. La camionnette va tirer mais ne vous touchera pas, par contre, encore 2 ennemis en sortiront et se dirigeront vers vous. Tuez-les. Maintenant vous pouvez récolter les armes et les munitions. Il y en a aussi sur des caisses dans le coin gauche. Prenez le **colt commando**, le **fusil à pompe**, le **Desert Eagle**, les **munitions de colt commando**, les **2 Berettas**, les **munitions Ingrams**, les **munitions de fusil** et la **grenade**. Descendez et remarquez la camionnette qui vous attend à droite. Approchez doucement, et comme d'habitude, elle s'enfuit en vous tirant dessus et en laissant apparaître 2 ennemis. Tuez-les et prenez le **Desert Eagle** et le **Beretta**. Un nouvel ennemi approche, tuez-le et ramassez son **Beretta**. Faites le tour de cet étage pour en débusquer un autre. Eliminez-le et prenez son arme. Ouvrez le camion et prenez la **grenade**, le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, les **munitions de fusil** et les **antalgiques**. Passez au niveau suivant et tuez les 3 malfrats dans le tournant. Prenez le **Beretta**, le **colt commando** et le**fusil à pompe**. Eliminez l'homme derrière la grille puis faites exploser le cadenas pour ouvrir la grille. Entrez et attendez que la camionnette noire ait fini son cirque pour tuer les 10 autres ennemis qui arrivent par vagues successives. Une fois qu'ils seront tous morts, vous pourrez ramasser sur cet étage **6 antalgiques**, **2 fusils à pompe**, **3 Ingrams**, un **Desert Eagle**, **3 Berettas**, **4 colt commando** et des **munitions de M79**. Ecoutez ensuite la radio dans le petit local. Passez à la zone suivante. Tuez 2 ennemis dans la descente et ramassez un **fusil à pompe** et un **colt commando**. Eliminez les 7 malfrats dans cette zone et récupérez **2 colts commando**, **2 fusil à pompe**, **2 antalgiques** et des **munitions de fusil**. Descendez encore. Tuez 3 malfrats et récupérez **2 Berettas** et un **fusil à pompe**. Un accident de voiture se produit alors et B.B. Et sa bande court vers vous. Tuez les 4 hommes de main de B.B. et ramassez **3 Jackhammers** et des **Ingrams**. Puis allez dans le bureau près de la sortie et récupérez un **fusil à pompe**, des **munitions Ingrams** et des **munitions de colt commando**. Occupez-vous de B.B. Il est armé d'un Jackhammer et de quelques grenades. Une fois mort, prenez lui ses armes. Allez ensuite répondre au téléphone.

Chapitre cinq : Au pays des aveugles

Descendez par les escaliers dans le coin opposée de la cour dans laquelle vous vous trouvez. Au premier embranchement, allez prendre les **antalgiques** à droite, puis revenez et faites exploser les capteurs infrarouges. Tuez l'ennemi qui arrive au bout du couloir. Prenez son **colt commando** et sa **grenade**. Tournez à droite et tuez les types. Ramassez les **colts commando**, les **munitions de colt commando** sur l'étagère et la **grenade** sur une caisse. Montez les escaliers et passez par la porte. Traversez le couloir. Vous pouvez vous arrêtez au milieu pour tuer l'ennemi sur le balcon à droite. Continuer ensuite et ouvrez la porte de droite, celle avec le digipad vert. Prenez les **4 antalgiques** dans la pharmacie et les **2 fusil à pompe** sur le mur. Approchez-vous des moniteurs et pivotez de suite sur la gauche pour tuer les 2 ennemis. Ramassez leurs armes puis allez inspecter les moniteurs. Ramassez le **Beretta** et le **Desert Eagle** près des écrans puis sortez dans le couloir de gauche. Tournez à droite et tuez un garde. Prenez son **colt commando** puis passez par la porte de sortie avec le digipad vert. Attention, dès l'ouverture de la porte, il y a de grandes chances que vous receviez un cocktail Molotov dans la tête. Tuez le plus rapidement possible l'expéditeur de ce cadeau puis

allez récupérer ses autres **cocktails Molotov**. Tuez aussi l'ennemi qui arrive par la gauche et celui dans les escaliers. Prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe** et montez. Restez sur les escaliers pour tuer le garde de l'étage supérieur et pour attendre celui qui va descendre de l'ascenseur. Ramassez ensuite les **2 colts commando**. Montez encore en faisant très attention aux grenades qui peuvent tomber. Tuez l'ennemi dans les escaliers et prenez son **colt commando**. Entrez dans la double-portes de gauche avec le digipad vert. Prenez les **munitions de Desert Eagle** dans le bureau de droite puis glissez sur la gauche en faisant attention au faisceau laser. Une fois que l'ennemi apparaît, retournez à droite et lancez une grenade vers le faisceau pour faire d'une pierre deux coups. Récupérez le **colt commando** et tournez à droite. Tuez l'autre ennemi et prenez son **colt commando**. Ecoutez la radio. Retournez et tirez sur les capteurs infrarouges dans le fond. Allez ensuite dans cette direction et tournez à gauche. Récupérez un **M79** et des **munitions de M79** dans le dernier bureau. Tirez un coup de M79 dans le mur avec le capteur pour le faire exploser puis rejoignez la porte de sortie. Tournez à droite et tuez les 2 ennemis. Récupérez ensuite les **2 colts commando** puis sortez par la porte au fond à gauche. Prenez la cassette vidéo sur le bureau puis avancez dans l'autre pièce. Regardez la télé puis le document sur le bureau.
Passez dans la pièce suivante. Ouvrez le placard pour y prendre des **munitions de Desert Eagle**, des **munitions de colt commando** et des **antalgiques**. Continuez par la porte au digipad vert. Tuez le garde sur la balcon et prenez son **colt commando**. Entrez dans la porte de sortie. A partir de maintenant, ça se gâte un peu. Descendez d'un étage en tuant les 4 gardes dans les escaliers. Passez par la porte de droite, traversez le couloir, continuez par la porte de gauche et tuez l'ennemi sur le balcon en face. Revenez aux escaliers et prenez maintenant la porte de droite. Ramassez les **colts commando** et les **munitions de fusil**. Revenez aux escaliers et descendez. Prenez la porte à droite. Tuez l'ennemi dans cette salle et prenez les **munitions de Desert Eagle** et les **antalgiques** sur les panneaux de contrôle. Sortez et prenez maintenant la porte de gauche. Descendez les escaliers en tuant les 2 gardes. Ramassez leurs armes puis entrez dans le couloir suivant. Tuez l'ennemi au fond et détruisez le faisceau laser. Ramassez le **colt commando**. Continuez votre périple en détruisant les lasers (avec des grenades, ça marche bien) jusqu'à la porte au bout du couloir.

Chapitre six : Rapport de force Byzantin

Glissez sur la droite et tuez l'ennemi devant vous puis pivotez à gauche et tirez sur les 2 autres qui arrivent de ce côté. Il y a encore 2 ennemis sur le balcon juste au dessus de votre tête. Tuez-les puis ramassez l'**Ingram** et les **2 fusils à pompe**. Allez ensuite lire les documents sur la table. Montez sur les casiers renversés pour accéder au balcon. Faites-en le tour et tuez l'ennemi qui accourt vers vous. Ramassez ensuite les **2 colts commando**, le **fusil à pompe**, le **cocktail Molotov** et les **antalgiques**. Montez les escaliers et tuez le garde. Attention, il a des grenades. Ramassez les **grenades** qui restent une fois qu'il sera mort. Allez derrière les escaliers suivant pour récupérer **4 antalgiques** dans une pharmacie. Montez encore et prenez la dernière porte à droite. Tuez les 3 ennemis en faisant attention aux lasers rouges puis ramassez les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Détruisez les faisceaux infrarouges et montez à l'étage grâce au pilier qui se sera effondré. Continuez par la porte de gauche (celle avec le digipad vert). Attendez dans ce couloir que la porte au fond à gauche s'ouvre pour tuer les 2 ennemis qui en sortent. Récupérez les **2 Berettas** et les **antalgiques** puis passez par cette porte pour prendre un **fusil sniper**, des **munitions de fusil sniper** et encore des **antalgiques**. Revenez sur vos pas et continuez par la Press Room. Attendez dans cette pièce que 2 ennemis arrivent par la porte de sortie pour les tuer et prendre les **2 Berettas**, le **fusil sniper**, les **munitions de fusil sniper** et les **antalgiques**. Passez à votre tour par la porte de sortie. Tuez l'homme qui court vers vous puis celui de l'autre côté du balcon et enfin l'ennemi à l'étage du dessous. Récupérez le **Beretta** et le **fusil à pompe**. Poursuivez par l'autre porte de sortie et descendez par les escaliers à droite. Tuez les 2 ennemis qui arrivent par le toit et prenez le **colt commando** et le **fusil à pompe**. Sortez par la porte en bas des escaliers. Avancez un peu et tuez le garde sur le balcon à gauche puis continuez. La porte devant vous s'ouvre, tuez l'ennemi qui en surgit puis prenez le **colt commando** et les **antalgiques**. Ne passez par cette porte car elle ramène à la bibliothèque, tournez plutôt à gauche. Tuez les 2 gardes et occupez-vous aussi de celui à l'étage supérieur. Prenez le **colt commando**, le **fusil sniper**, les **antalgiques**, le **Jackhammer** et les **munitions Jackhammer**. Continuez par l'autre porte de sortie puis prenez les escaliers de droite. Passez par la porte ouverte en bas et tuez les 2 ennemis dans cette salle. Prenez le **fusil à pompe**, le **colt commando** et les **antalgiques**. Sortez par la porte EXIT et préparez-vous à une belle fusillade. Vous êtes dans le grand hall face à 5 ennemis. Tuez-les tous et prenez le **Jackhammer**, l'**Ingram**, le **fusil à pompe** et les **2 colts commando**. Il y a aussi des **munitions Jackhammer** et des **antalgiques** dans un coin de la pièce. Vous pouvez maintenant sortir.

Chapitre sept : Rien à perdre

Vous n'avez pas d'autres choix que de passer par les détecteurs à métaux. Bien entendu ils se mettront à sonner. Tuez les 3 gardes qui arrivent alors et ramassez le **colt commando** et les **Ingrams**. Faites les tour des ascenseurs par la gauche et descendez les 3 ennemis postés sur des balcons à droite qui vous tirent dessus. Ceci n'est pas évident à faire et le fusil sniper peut s'avérer utile.
Avancez et tuez les 2 gardes au fond du couloir. Prenez les **2 colts commando**. Passez ensuite par le sas de gauche. Détruisez les faisceaux infrarouge sur les escaliers et montez. Attention, il y a d'autres faisceaux entres les deux escaliers. Le mieux est de sauter d'un escalier à l'autre sans passer par le palier intermédiaire. Tuez les 6 ennemis en haut et prenez le **M79**, le **fusil à pompe**, la **grenade**, le **Desert Eagle**, les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Il y a aussi **2 antalgiques** dans une pharmacie à cet étage. Avant de continuer à monter, passez par le sas et tuez les ennemis qui restent dans cette zone (un ou deux). Prenez leurs armes et les **M79** des morts précédents. Maintenant vous pouvez monter. Tuez l'ennemi, prenez le **colt commando** puis passez par le sas à gauche pour récupérer un **M79** . Revenez et empruntez le couloir tout droit. Il est rempli de lasers en mouvements. Pour les passer, vous devez sauter par dessus ou passer en dessous suivant le cas. Lorsqu'il y en a deux, attendez qu'ils soient en même temps en bas pour sauter par dessus. Arrivé à mi-parcours, vous devrez tuer un ennemi qui surgit au bout du couloir. Prenez le **colt commando**. Dans la grande pièce ou vous arrivez, tuez les 2 ennemis et ramassez les **2 colts commando**. Prenez ensuite l'ascenseur avec le voyant vert. Après la petite séquence, vous aurez à battre 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Appuyez encore sur le bouton de l'ascenseur et entrez. L'ascenseur n'a pas de toit ce qui vous permet de tirer sur les capteurs infrarouge. En haut, tuez les 4 ennemis dans la pièce (2 en haut, 2 en bas). Ramassez les **2 colts commando** et entrez dans l'un des deux sas. Tuez l'ennemi et prenez le **Beretta** et les **2 antalgiques** dans la pharmacie. Approchez du grand écran. Ouvrez le cache pour le bouton et appuyez. Sortez et tuez les 3 ennemis. Prenez les **2 colts commando** et le **Desert Eagle**. Continuez par l'ascenseur qui est ouvert. Appuyez sur le bouton. En pleine descente, vous serez attaqué par un hélicoptère. Fuyez en sautant dans l'autre ascenseur (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton). Il y a 3 gardes à tuer, un à droite et deux à gauche. Ramassez ensuite l'**Ingram** et les **Berettas**. Entrez dans la pièce et tuez les 5 autres gardes. Prenez les **2 Ingrams**, les **2 colts commando**, le **Desert Eagle** et les **2 antalgiques**. Continuez par le dernier ascenseur à droite. Sortez et tuez les 3 gardes. Prenez les **2 colts commando** et le **Jackhammer**. Montez et tuez les 3 autres gardes. Prenez les **2 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Regardez l'ordinateur sur le bureau puis allez à l'ascenseur avec la lumière verte sur votre gauche.

Chapitre huit : Douleur et souffrance

Tuez les quatre gardes de Horne. Ramassez les **4 colts commando** puis allez vite vous cacher derrière l'immonde sculpture pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Lorsque la voie est libre, appuyez sur le bouton vert pour fermer le rideau métallique et stopper l'hélico. Tuez les 2 ennemis qui sortent par la porte et récupérez les **2 colts commando** et les **antalgiques**. Passez par cette porte. Tournez à gauche et attendez l'ouverture de l'ascenseur pour tuer le garde qui en sort. Prenez son **colt commando** et les **antalgiques**. Passer par la sas de l'autre côté. Vous êtes dans une petite bibliothèque. Sortez sur le balcon, sautez sur la petite plate-forme qui longe l'immeuble sur votre gauche et rejoignez l'autre balcon. Faites attention aux tirs de l'hélico. Entrez dans la petite pièce avec les sculptures et attendez que le sas s'ouvre pour tuer l'ennemi et prendre le **colt commando** et les **antalgiques**. Montez les escaliers en évitant la grenade puis tuez les 2 gardes qui vous attendent en haut et les 2 autres qui sortent au fond. Ramassez ensuite les **Ingrams**, les **3 colts commando** et les **antalgiques**. Tuez maintenant les 4 gardes dans la pièce qui s'ouvre et récupérez les **3 colts commando**, le **fusil à pompe** et les **antalgiques**. Continuez par la porte de gauche. Tuez les 2 ennemis cachés sur la gauche et récupérez le **colt commando**, les **munitions de colt commando**, l'**Ingram** et les **munitions Ingrams**. Passez par la porte avec le voyant vert. Faites le tour de l'ascenseur et tuez l'ennemi qui sort de la porte à droite. Prenez son **colt commando** puis continuez. Eliminez le garde qui surgit de derrière l'ascenseur et ramassez les **antalgiques** et les **Ingrams**. Montez les escaliers et tuez les 4 ennemis dans la grande salle. Ramassez les **3 colts commando**, l'**Ingram** et les **antalgiques**. Allez derrière le bureau et appuyez sur le petit bouton à gauche. Allez dans le passage secret qui vient de s'ouvrir et montez.
Tirez sur Horne lorsque vous la verrez. Sur le toit, tirez sur l'attache du câble sur votre droite puis dépêchez-vous de tuer les 4 gardes qui arrivent (ils laisseront derrière eux **2 colts commando**, un **fusil sniper** et un **M79**). Montez ensuite sur la structure où vous avez détaché le câble et visez l'attache du câble de gauche avec le fusil sniper. Tirez ensuite sur la grosse structure métallique au centre de la tour avec une arme puissante (le M79 fera l'affaire). Voilà, vous avez terminé Max Payne !

CHEAT MODE

Appuyez sur Back pendant le jeu pour accéder au menu principal. Maintenez L + R tout en enfonçant les deux sticks analogiques et appuyez rapidement sur Blanc, Noir, Noir, Blanc, Blanc, Noir. Une option apparaitra qui vous permettra d'avoir toutes les armes et des munitions et bullet time illimités. Pour l'utiliser vous devez activer les options souhaitées sur le menu principal.

NIVEAU SECRET

En terminant le jeu en mode Mort à L'arrivée, vous pourrez jouer dans un niveau secret. Celui-ci est truffé d'ennemis et il comporte une galerie de photos.

SALLE DE RÉPÉRATIONS

Terminez le niveau secret pour qu'une nouvelle salle de répération s'ouvre.

NIVEAU BULLET TIME

Terminez le jeu en mode New Tork Minute pour débloquer un nouveau stage où vous devrez tuer tous les ennemis en bullet time.

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Terminez le jeu en mode Fugitif pour débloquer les modes Mort à l'Arrivée et New York Minute.

PIÈCE SECRÈTE DANS LE TUTORIAL

Faites le tutorial jusqu'à la section de l'entraînement au tir. Sautez sur le van puis sur le système de ventilation. De là, sautez sur les escaliers et montez. Cassez la fenêtre pour entrer dans le bâtiment. Vous trouverez alors des Ingrams dans la pièce.

PIÈCE SECRÈTE DANS "BRUTALITÉ POLICIÈRE"

Après avoir tué tous les ennemis possibles du haut de la terrasse, rendez-vous au coin opposé (auprès de l'antenne parabolique) pour apercevoir un point brillant (un pistolet) sur l'un des balcons de l'immeuble d'en face. Montez sur le mur et mettez-vous dans l'axe de l'autre immeuble et sautez sur la corniche. Allez sur le balcon pour ramasser le pistolet puis sautez sur le grillage et enfin dans la cour intérieure, entre les deux portes. Ouvrez celle de gauche, prenez les grenades. Ouvrez la porte en face et ressortez sou les escaliers qui montent.

UN PIÈTRE CHANTEUR

Vers la fin du chapitre 8 section 1 (Ragna-Rock), vous passerez à côté d'une guitare et d'une batterie. En face de la batterie se trouve deux micros. Examinez les micros pour entendre un petit commentaire de Max.

TERMINEZ LE NIVEAU EN COURS

Pendant le jeu appuyez sur Start. Maintenez L et faites : noir, noir, noir, noir, X, X ,X, X ,X, X, Y, Y, Y, noir.

Max Payne 2 : The Fall of Max Payne

© Take 2 Interactive / Remedy 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN SPÉCIALE

Terminez le jeu en mode Mort à l'Arrivée.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils de routine

Ce guide de The Fall Of Max Payne devrait vous éviter de vous perdre dans le jeu. Théoriquement, cela ne devrait pas arriver très souvent puisqu'en général, on n'a guère le choix. Certains passages, cependant, peuvent s'avérer assez labyrinthiques (le Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant, par exemple). Et puis des fois on est tête en l'air alors on ne voit pas le chemin à suivre.
Vous trouverez ici tout ce qui concerne votre orientation mais également le signalement des anti-douleurs et des munitions indispensables. Ils ne sont pas tous référencés de manière exhaustive, mais avec ceux qui sont signalés, vous devriez avoir largement de quoi vous en sortir.

Petits conseils avant de vous laissez en paix. Lorsque vous tuer un ennemi, vous devez **toujours** penser à prendre ses munitions, voir les anti-douleurs, qu'il laisse tomber.
Pendant un combat, ne restez pas plantés, faites des shootdodges et surtout **abusez du bullet time** pour visez juste et économiser des munitions et n'hésitez pas non plus à vous mettre à couvert en cas de besoin.
Dans la plupart des niveaux, vous verrez fréquemment des caisses de munitions, des bidons d'essence ou des barils explosifs. Servez-vous en. Tirez dessus et vous ferez du vide. Dans le même ordre idée, les grenades et les cocktails molotovs sont particulièrement efficaces..

Enfin, dernier point, j'ai à l'occasion signalé des choses amusantes à faire. Mais il y en a de nombreuses autres (les "easters eggs"). Alors lorsque vous aurez terminé le jeu, libre à vous de chercher celles qui manquent (dialogues, photos, références et allusions plus ou moins subtiles).

Première partie : L'obscurité intérieure

Prologue

Bien, visiblement Max est encore dans un bon jour. Avant de sortir, fouillez l'armoire à gauche pour y trouver quelques **painkillers**. Sortez dans le couloir et prenez la porte à droite. Max a un flash de Mona, une fois qu'il est terminé, sortez de cette pièce. Sous le panneau "Exit" face à vous se trouve une trousse à pharmacie, prenez les **painkillers**. Vous pouvez aller répondre au téléphone si vous le souhaitez. Sinon, sortez par la porte sur la droite, à côté de la porte Exit. Vous y trouvez un cadavre qui va vous laisser son arme vu qu'il ne s'en sert guère, un homme cagoulé arrive, descendez-le. Poursuivez. Max a de nouveau un Flash. Sortez de cette pièce par la porte sur la gauche et tournez à droite dans le couloir, vers la réception. Profitez de l'émission de télé. Une porte d'ascenseur s'ouvre, entrez et descendez. Une nouvelle cinématique vous présente la mort de Jim Bravura et l'explosion de l'ascenseur. Sortez de l'ascenseur, à gauche puis à droite. Découvrez le corps de Winterson. Fin du Prologue.

Chapitre 1 - En apesanteur

Vous voici devant l'entrepôt. Dans la première fourgonnette, vous trouverez des **painkillers** et des **munitions**. Tournez-vous vers le mur et partez à gauche, il y a une grille ouverte. Continuez jusqu'à un escalier et entrez. Allez vers la télé dans le bureau improvisé. Dans le second bureau (pas celui sur lequel se trouve la télé), vous trouverez des **anti-douleurs**. Un agent de nettoyage arrive. Avant de le suivre, allez à gauche et cherchez des caisses sur lesquelles vous pouvez monter, vous trouverez des **munitions** pour le Ingram. Suivez maintenant l'agent de nettoyage.
Suivez-le, après qu'il ait ouvert, vous vous doutez de ce qui va arriver. Liquidez-le, lui et son complice. A droite il y a un monte-charge. Utilisez-le et montez sur la planche. Sautez sur les caisses et prenez les **painkillers** en haut. Sortez d'ici en ouvrant le rideau de fer. Dans le placard, vous trouverez des **anti-douleurs**. Tuez les deux gus en train de discuter de leur boulot de "nettoyeurs" et sortez par la porte sur la gauche. Continuez jusqu'à l'escalier. Méfiez-vous des deux autres types en haut. Continuez jusqu'au répondeur pour écouter le message de Vladimir. Fouillez les placards vous y trouverez des **antalgiques** et des **munitions**.
Continuez jusqu'à la prochaine pièce. A droite, dans les placards, prenez **munitions** et **anti-douleurs**. A gauche, dans le bureau sur lequel la lampe est posée, la même chose. Allez à droite, regardez la cinématique, c'est l'heure de jouer les héros, vengez la donzelle. Servez-vous dans ce bureau. Au fond, un fusil à canon scié vous tend les bras, de même que des **painkillers** sur l'étagère. Y a du monde qui arrive. Retournez dans le couloir et prenez la porte de droite qui est ouverte. Liquidez tout le monde et fouillez les placards. Partez sur le chemin métallique. Mona fait son entrée. "Faut qu'on arrête de se voir comme ça." Prenez l'ascenseur. Une fois en bas, poursuivez les nettoyeurs, je doute que vous vous perdiez.

Chapitre 2 - un criminel visionnaire

Nous voilà de retour au Ragnarok, rebaptisé en Vodka. Que de souvenirs, n'est-ce pas Max ? C'est parti, allons sauver la peau de Vlad. Commencez par prendre les **anti-douleurs** à côté des cadavres et filez ensuite par l'escalier, vous entendrez avant de les voir 3 types que vous allez descendre. Allez voir dans le couloir ensuite, dans la pièce ouverte. D'abord le téléphone, puis le micro. Inutile mais bon... Vous trouverez des **painkillers** dans le bureau de Vladimir. Reprenez l'escalier et faites la connaissance de Mike le Cowboy avant de poursuivre. Après une petite pièce en haut de l'escalier, prenez le couloir, au fond, après la porte ouverte, vous trouverez 3 ennemis. Attendez Mike pour entrer et leur régler leur compte. Au passage, faites attention, Mike n'aime pas les balles perdues. Si vous lui tirez dessus et qu'il n'en meurt pas, il se vengera. Faites le plein dans la grosse caisse de **munitions** et prenez l'anti-douleur à l'entrée, sur la table.
Arrivé à un nouvel escalier, montez et veillez à ce qu'il n'y ait personne en haut. Passez la porte et faites le ménage. Descendez l'escalier et pensez à bien prendre les armes sur les corps. Vous trouverez notamment une kalashnikov. A gauche, un chemin mène à la sortie. Dans l'étagère il y a des **anti-douleurs**. Après la porte, vous trouverez un escalier sur votre gauche et un sur la droite. Sur ce dernier, juste en dessous il y a un bad guy, et d'autres au rez-de-chaussée. Un autre sortira de la porte près du sommet de l'escalier de gauche. Après avoir fait le vide, cherchez la porte qui se trouve au premier étage de l'escalier droit.
Passez une seconde porte, liquidez les types mais prenez garde à l'étagère, il y a des caisses explosives dessus. Au fond, ouvrez le placard pour prendre des grenades, des **munitions** et des amphétamines. Derrière l'étagère, à gauche de la porte en bois, prenez d'autres amphétamines et sortez. Il y a un homme à abattre à votre gauche, et plusieurs autres en bas qui vont tenter de monter par l'échafaudage. Au fond, en haut, prenez ce qu'il y a sur la table avant de descendre. Sortez par la double porte. La suite est un énorme gun fight. Après la cinématique, de nouveaux hommes de main débarquent. Expédiez les (un cocktail molotov lancé au bon moment devrait régler ça rapidement).

Chapitre 3 - L'insondable légèreté de l'être

Bienvenue dans le cauchemar de Max. Vous êtes dans le salon. Comme ce sera souvent le cas, une télé diffuse la série "Address Unknown". On frappe à l'entrée avec insistance. Sortez par la porte fermée. Suivez le couloir jusqu'à l'escalier. Vous voici à la morgue. Pas de porte, ou du moins aucune qui daigne s'ouvrir. Allez faire un tour du côté des casiers, l'un d'entre eux est entrouvert. C'est Mona, qui se retrouve assise sur la table. On frappe toujours à la porte et le téléphone se met à sonner. Allez décrocher (derrière Mona à droite). Changement de décor, vous êtes face à la police, mains en l'air. Courez (n'importe où). Fondu au noir et réveil au commissariat. Sur le bureau à droite il y a un revolver. Prenez-le, et tuez Winterson et Bravura (ben c'est un cauchemar). Réveil ! Mona est là, mais pour de vrai cette fois.

Chapitre 4 - Chacun pour soi

Allez à gauche en prenant garde au sniper. Dans la chambre, téléphonez à Winterson puis prenez le painkiller sur la table de chevet. Vous trouverez des **munitions** dans la salle de bains (armoire) et dans le hall d'entrée de Max, avant de sortir. Suivez le couloir, prenez à gauche vers la porte ouverte. Madame n'a pas l'air commode mais elle a un faible pour Max, acceptez son arme et fouillez l'armoire à côté pour trouver un anti-douleur. Après l'avoir quittée, sortez par la fenêtre juste derrière. Sautez sur le rebord de gauche. Une camionnette arrive en dessous, balancez une grenade à l'arrière, cela devrait suffire. Repartez sur le rebord opposé, après l'angle entrez par la première fenêtre. Prenez la porte de gauche, le type ronfle comme un sonneur, vu le nombre de bouteilles vides, ça n'a rien d'étonnant. Coupez sa télé pour le réveiller. Ressortez par la fenêtre et entrez par la suivante. Un nettoyeur va sortir devant vous, tuez-le, un second arrive par le couloir à gauche et le troisième est planqué là d'où le premier sortait. Prenez à gauche pour aller parler à la femme en rouge qui va vous offrir des **antalgiques**. Suivez-la dans le salon, sortez à droite et passez par la fenêtre. Montez sur l'échafaudage, puis entrez de nouveau par la fenêtre, vous êtes dans la planque du sniper. Utilisez l'appareil photo pour voir ce qui se passe chez vous. Vous pouvez également écouter la bande magnétique au fond. Sortez, mais vérifiez que vous avez bien pris le fusil de snipe à la fenêtre. En sortant, passez dans la salle de bains pour y trouver des **anti-douleurs**.
En sortant, faites attention aux deux nettoyeurs à droite. Suivez le couloir, au distributeur, vous voyez une porte ouverte en face, un nettoyeur en sort, tuez-le, ses copains vont rappliquer. Montez l'escalier jusqu'au septième étage et prenez l'ascenseur. Vous trouverez des vilains à gauche en sortant.
Prenez le couloir à gauche et entrez par la porte au fond. Descendez l'escalier. Servez-vous dans la trousse à pharmacie en bas, regardez la cut scene. Remontez. 2 nettoyeurs arrivent. Prenez l'escalier face à l'ascenseur pour trouver des **munitions** au troisième étage. Retournez prendre l'ascenseur. Débloquez la porte des nantis. En face, une porte est ouverte. Foncez, 3 nettoyeurs vont en sortir. Entrez et prenez des **painkillers** dans l'armoire. Vous en trouverez également dans la salle de bains ainsi que des **munitions** dans le salon. Allez maintenant dans la cuisine (vers la droite). Il y a une porte et un nettoyeur qui veut vous faire un lavage à sec. Faites-lui une tâche. Dans cette nouvelle pièce, fouillez les armoires et filez par la fenêtre. Longez la corniche. Si vous avez tué les types de la camionnette, vous devriez être tranquille. Une fois au bout, laissez-vous tomber sur celle d'en-dessous. Laissez-vous tomber, ne sautez pas ! On vous tire dessus depuis une fenêtre en bas à droite. Descendez encore et entrez dans l'immeuble. Prenez l'antalgique sur l'étagère et changez de pièce. Vous en trouverez d'autres sur la commode. Sortez. Une cut scene met fin à ce chapitre.

Chapitre 5 - Une trace de son passage

Suivez le couloir et prenez à gauche, là où se trouve l'ascenseur. Des nettoyeurs arrivent par la porte. Tuez-les (est-il besoin de le préciser ?) et prenez les **painkillers**. Si vous montez l'escalier, vous tomberez sur une pile de carton. Faites les tomber pour prendre **munitions** et **anti-douleurs**. Descendez. Vous arrivez face à une porte bloquée. Libérer-la, ainsi que votre copain clochard. Descendez 2 étages plus bas et allez ouvrir la double porte à droite pour trouver Violet. En sortant, aller tout droite, 3 nettoyeurs arrivent. Passez par la même porte qu'eux et descendez couper le gaz. Dans les casiers, prenez les **painkillers**. Remontez pour tomber sur 3 autres agent d'entretien du diable. Montez deux étages (niveau A3) et allez dans l'appartement de Max. Prenez garde aux flammes et sortez par le fenêtre. Suivez le rebord. Si vos amis sont avec vous, ils liquideront les nettoyeurs en bas. Après l'angle, sautez sur l'échafaudage. Montez, passez sur la corniche, sautez sur la suivante puis sur le second échafaudage. Attention, il s'effondre. Lorsque la partie sur laquelle vous êtes commence à tomber, décalez-vous sur la gauche ou lad droite pour tomber sur la passerelle précédente et évitez de vous ramasser comme un flanc dépressif. Une fois en vas, une camionnette vient livrer quelques ennemis. Vous pouvez vous mettre à couvert sur la droite dans le renfoncement. Fin du chapitre.

Chapitre 6 - Angoisses à répétition

Attention, niveau barré. Inutile de vous dire par où passer ici, c'est tout droit. Vous arrivez à une sorte de cage qui est en fait un ascenseur. Sur le chemin, vous pourrez trouver un tag disant "Les miroirs sont plus fun que la télévision". Descendez et continuez jusqu'à un second ascenseur qui vous fera remonter. Après la cut scene, passez la porte rouge à droite. Entrez dans la grosse bouche. Vous tombez sur une cabine téléphonique. Décrochez. Vous allez arriver dans les coulisses, après la série de panneaux "There is no escape". La première porte mène à un "chamboule-tout" pour ceux qui veulent jouer avec le moteur physique. Montez les escaliers au fond. Continuez sur la rampe jusqu'à l'extérieur.

Sautez sur le toit en tôle et entrez par la fenêtre dans l'appartement de Mona. Fouillez-le bien, vous y trouverez beaucoup de bonnes choses. Au final, allez vers la porte grise de la salle de bains, à droite de la salle principale.

Chapitre 7 - La question à un million de dollars

Sortez de l'ascenseur et partez tout droit, passez le deuxième ascenseur et entrez dans l'appartement (porte rouge). Tuez les nettoyeurs. Sortez par le balcon (en face). A gauche, il y a une ouverture dans la grille, passez à travers. Attention aux deux hommes armés. Entrez et montez l'escalier. Il y a du monde en haut. A gauche, dans la salle de bains, vous trouverez des **anti-douleurs**. Allez dans la pièce du fond pour trouver le cadavre. Du monde arrive. Tuez les nettoyeurs et sortez dans le couloir, prenez à droite dans le hall, vers la porte ouverte. Dans l'appartement, prenez les escaliers pour descendre. Vous entendez de la musique. Deux nettoyeurs jouent les mélomanes sur un piano. Descendez-les, attention un troisième va sauter par la baie vitrée. Vous pouvez jouer sur le piano le thème de Max Payne si vous ça vous dit. Sortez sur le balcon. Allez à gauche et sautez sur le bord puis sur le auvent en dessous. Les deux types parlent de vous et de Mona on dirait. Enfin, parlaient plutôt. Entrez ensuite dans l'appartement. Il y a pas mal de monde ici, je préfère vous le signaler. Notamment un nettoyeur qui se cache derrière les étagères, faites attention si vous avancez trop, vous l'aurez dans le dos. A droite, dans la cuisine, il reste deux types dont l'un risque de vous lancer une grenade. Une fois le ménage terminé, sortez d'ici. Dans le hall prenez à gauche vers un autre appartement. Fouillez la salle de bains pour récupérer des **anti-douleurs** et prenez ensuite les escaliers. Sortez, allez à droite dans le couloir et tuez le type en planque. Entrez dans l'appartement qu'il gardait, comme le dit si bien Max. Derrière les piliers se trouvent les deux agents que vous entendez discuter. Utilisez l'ascenseur de vitrier. Descendez le long de l'échafaudage vers la fenêtre ouverte à droite. Attention, ennemi juste à l'entrée. Prenez les **painkillers** sur le plan de travail de la cuisine. Sortez et tuez les 3 agents dans le hall puis partez à gauche. Il y a 2 autres nettoyeurs derrière la vitre. Faites un shootdodge pour une belle scène d'action. Kaufman arrive. Tuez les types qui sortent de l'ascenseur (éventuellement une grenade pourra faire un peu de vide. Ne restez pas où vous êtes car d'autres agents vont arriver dans votre dos.
Prenez l'ascenseur pour boucler ce chapitre et la première partie.

Deuxième partie : Une seule alternative

Prologue

Vous voici au commissariat. Après avoir quitté Bravura, allez au bureau de Max, au fond, dans le dernier bloc à droite et utilisez l'ordinateur pour lancer une cinématique. Allez faire un tour dans la salle d'identification, c'est juste en face. Attendez que l'identification soit finie et parlez au témoin si vous le désirez. Après la cut scene, allez vers le bureau de Bravura. Vous pouvez au choix passer de suite la double porte ou entrer par celle du fond pour aller casser les pieds de deux flics. Commencez par trifouiller le radiateur avec le panneau "Do not use"" puis allez vous poser devant la télé et enfin, éteignez-la carrément. Encore un truc inutile mais ça détend.
Bien descendez l'escalier après la double porte pour aller voir Mona. Prenez la porte "Lockup" ou allez visiter le hall du commissariat. Utilisez les interrupteurs pour ouvrir les portes et allez voir Mona au fond du couloir. Après la discussion, retournez vers le bureau et passez votre coup de fil. Une bombe explose. C'est une diversion. Prenez une arme dans le casier et attendez que la porte des cellules s'ouvre pour liquider les 3 tueurs derrière. Filez dans la direction de la cellule de Mona et passez la porte. Tuez tout le monde. Prenez les grenades dans la fourgonnette, une seconde arrive. Partez à gauche vers l'extérieur.

Chapitre 1 - Mes choix, mes dilemmes

Tuez les deux types derrière la grille et dirigez-vous vers l'escalier. Deux grenades tombent du ciel, reculez et dégommez les deux farceurs. Au fond du couloir, grimpez sur la caisse pour aller chercher des **munitions** et montez l'escalier. Arrêtez-vous à la première porte. Prenez les **antalgiques** et actionnez le levier pour faire une frayeur aux deux nettoyeurs en bas avant de les tuer. Reprenez l'escalier et avant de passer la porte récupérez les cocktails molotov. Partez à droite et passez la porte. Vous êtes au-dessus de la grosse seringue que vous avez vue tout à l'heure. Attendez le bon moment et actionnez le levier pour économiser des balles. Allez franchir la porte à l'autre bout. A droite, il y a du monde. Continuez et descendez l'escalier. Tuez tout le monde en progressant vers la prochaine porte qui vous conduira dehors. Incrustez-vous dans le jeu de Mona. Le rideau de fer s'ouvre pour laisser sortir deux types,

entrez. Suivez l'escalier, attention au type à l'entrée du couloir. Sortez, vous voyez Mona qui s'éclate. Aidez-la. De la rue, allez vers le garage jusqu'à ce que Mona vous parle. Laissez-la faire du vide, c'est proposé si gentiment. Allez terminer le nettoyage et sortez par la porte au fond à droite.

Chapitre 2 - Au coeur de l'inconnu

Commencez par remonter dans le van pour prendre des **munitions** et des **antalgiques**. Ensuite partez à droite, vers l'escalier. Deux tueurs viennent voir ce qui retarde leur collègue. Expliquez leur. Continuez. Les caisses rouges sont dangereuses pour vous, mais aussi pour eux. Souvenez-vous-en. Une seule porte peut s'ouvrir, franchissez-la (la double). Allez attendre sous l'escalator que les deux bad guys descendent. Montez, prenez la passerelle. Tirez sur les caisses rouges pour vous faire une porte. Descendez dans la cage d'ascenseur. Prenez la porte à droite, vous voilà dehors. Tuez le type sur le balcon. Et faite le reste du ménage. Entrez dans le petit bâtiment pour faire le plein. Sur le toit vous trouverez une caisse pleine de bonnes choses. Descendez et entrez par la porte de droite. Là, prenez à droite, puis à gauche, dans l'escalier, liquidez les 3 agents qui montent pour qu'ils ne vous prennent pas à revers. Revenez et allez tout droit. Dans la grande salle, passez par la double porte. Attention, 2 nettoyeurs arrivent par la gauche. D'autres vont suivre. Suivez le couloir de gauche. Ouvrez la porte à droite pour prendre des **anti-douleurs**, des grenades et des cocktails molotov. Retournez dans le couloir, entrez à gauche pour des **painkillers**. Sortez et franchissez la porte en face pour sortir de l'autre côté (couloir de droite donc) et partez à gauche. Des hommes vous attendaient au détour du couloir. Si vous ne les prendrez pas complètement à revers, au moins aurez-vous comme ceci une plus grande marge de manoeuvre. Passez la porte à double battant puis celle de gauche. Montez deux étages. Sautez pour passer au-dessus du sol effondré. Vous revoilà dans une zone similaire à la précédente. Il y a du monde, faites attention. Allez sur la gauche en vous méfiant du tueur au bout du couloir. Passez l porte de droite et ressortez de l'autre côté. Attention, un nettoyeur est planqué derrière le paravent et deux autres vont surgir au bout du couloir. Bien poursuivez. La double porte est bloquée, prenez l'autre et continuez à travers le mur.
Ouvrez la porte. Ici, vous avez 2 types en face, 1 à la porte suivante et 2 autres sur la gauche. En vous débrouillant bien, vous pouvez même les tuer d'ici. Maintenant allez sauter au-dessus du trou pour entrer dans la pièce suivante. Une réserve d'armes. Faites le plein dans les caisses et partez par l'escalier. En haut, dans la première salle, au fond à droite, prenez le fusil de snipe. Continuez jusqu'à la passerelle qui traverse le hall d'entrée. Ne vous tracassez pas avec les types en-dessous, sautez et allez de l'autre côté, dans la salle, prenez les **munitions** dans la caisse et entrez dans la cage d'ascenseur. Montez sur les caisses. Sortez et allez sur la passerelle. Trois commandos vont sortir en face. Prenez garde aux caisses rouges. Sortez par la porte au fond à droite et suivez l'escalier. Faites de même dans la salle suivante. Vous entendez une radio. Tuez le type derrière la porte. Passez la double porte et empruntez la passerelle. Dans la prochaine pièce, il y a 3 hommes armés. Continuez à travers deux portes pour boucler le chapitre.

Chapitre 3 - Feu d'artifice

Suivez le seul chemin qui ne soit barré par les flammes. Pensez à prendre les **antalgiques** dans la caisse avant la porte. Au bout du couloir, entrez par la porte à droite avant le trou. Un nettoyeur hurle "Payne !". Ne bougez pas, et admirez l'effet d'un incendie dans un entrepôt de **munitions**. Passez dans le trou. Vous allez déboucher sur une pièce sans issue. Notez le mur percé sur la gauche. Tirez sur les caisses. Utilisez les poutrelles pour gagner l'autre côté. Suivez le couloir et descendez là où le sol s'est écroulé. Tournez et suivez le couloir en dessous. Sautez au-dessus des flammes pour atterrir plus bas, il y a deux agents ici. Continuez à travers le couloir (ne craignez pas de monter sur les débris qui tombent) jusque dans une grande pièce. Nettoyez-la et prenez les **painkillers** sur le comptoir. Avant de descendre dans le trou, lancez une grenade. Caisse de **munitions** et barils explosifs feront le reste. Descendez et passez encore dans un trou. Sortez dans le couloir et prenez à droite. Tirez sur les caisses rouges pour souffler les flammes. Entrez par le mur détruit dans le pièce en feu. Passez au centre, vers la fin et la chute de Max. Décidément, il tombe beaucoup.

Chapitre 4 - Toujours aller de l'avant

Voilà enfin l'occasion d'incarner Mona et son fusil de snipe. Allez vers la gauche et prenez l'escalier. Tuez le type au second. Passez la porte au premier niveau. Avec le fusil de snipe, "effacez" l'homme en face, sur le balcon. Avancez mais prenez garde. Au-dessus de vous il y a un nettoyeur. Plongez en arrière pour l'éliminer. Poursuivez par l'escalier et méfiez-vous des mauvaises rencontres en haut. Continuez jusqu'au sommet. Allez prendre le monte-charge. En bas, récupérez les **painkillers** et prenez à droite. Passez la porte. Les nettoyeurs ne manquent pas ici. Utilisez les diffèrents

blocs pour progresser à couvert. Au fond, sur une caisse, vous trouverez 2 **anti-douleurs**. Allez à droite, vers les planches penchées. Il y a pas mal de monde là-dedans et je ne conseille pas de les affronter dans cet espace exigu. Montrez-vous pour les faire venir et reculez. Ils ne viendront pas tous mais ça fera déjà un peu de vide. En fait, il ne doit en rester qu'un seul au sommet. Continuez, vous arrivez dans une petit pièce donnant sur une autre plus grande et sombre. Il y a quelques nettoyeurs ici mais des commandos vont arriver ensuite. Petite leçon de massacre. D'où vous êtes, foncez vers la salle à gauche, un tireur embusqué vous canarde à droite, ignorez-le. La salle où vous arrivez a deux entrées, un nettoyeur va se pointer par la seconde, tuez-le. Il y a une autre pièce encore à gauche. Vous allez plonger vers elle et tirer sur le nettoyeur qui se trouve sur la droite. Ressortez, et tournez-vous vers la droite, là ou le passage est large, avec des caisses posées. Un nettoyeur a tuer. Les commandos arrivent par là, tirez dans le tas. Tournez-vous immédiatement sur la gauche car d'autres vont entrés par la porte. Tirez sans relâche. Voilà c'est fini. Si tout c'est bien passé, vos ennemis n'ont pas du avoir le temps de tirer des masses de plomb. Ramassez les **munitions** et les **painkillers** à côté de l'escabot, au fond de la salle. Continuez. Lorsque Max vous parle à la radio, passez la porte. Derrière vous trouverez 3 nettoyeurs en train de s'amuser, et peut-être même en train de se moquer de Mona. Participez. Continuez vers le fond à droite. Méfiez-vous des ennemis un peu partout. Passez dans le petit bloc et de l'autre côté, allez à droite vers le trou. Sautez dedans.

Chapitre 5 - Les règles du jeu

Tournez-vous pour ramasser les **munitions** et sortez, allez à gauche pour attendre le gus qui va descendre. Allez tout droit, à droite, sautez entre les deux planches pour aller prendre des **anti-douleurs**. Pour revenir, faites un plongeon. Repartez, prenez à droite, puis à gauche. Et passez la porte. Attention aux deux tueurs en haut. Allez tout droit et passez la porte. Continuez jusqu'à l'extérieur. Vous voyez Max en bas, en mauvaise posture, telle qu'on l'a quitté tout à l'heure. A droite, prenez les **munitions**. Un nettoyeur déboule du même côté. Sortez le snipe et couvrez Max. Bien, c'est bon pour cette fois, mais il est loin d'être sorti d'affaire. Allez à droite, attention au type derrière la caisse à pharmacie. Allez faire votre séance de tir. Pour la suite vous l'avez compris, l'angle de tir est mauvais. Revenez sur vos pas jusqu'à rencontrer 2 commandos. Ensuite, allez à gauche, votre nouveau poste de tir. Couvrez Max qui reste malheureusement pris au piège. C'est reparti. Partez à gauche, la route est simple, il vous suffit d'aller là où il y a du monde pour vous attendre. Attention, après avoir tué les deux premiers ennemis, la porte en face explose et laisse arriver 3 autres types. Continuez, vous devriez arriver sans problème (d'orientation en tout cas) sur l'échafaudage. Vous y trouverez des nettoyeurs, il y en a également un en haut. Et n'oubliez pas celui qui se cache juste en dessous de vous. Montez et allez à gauche pour entrer de nouveau dans l'immeuble. Allez vers le trou.

Chapitre 6 - La chute infernale

Dégommez le tireur en face, prenez les **anti-douleurs** et allez sur la plate-forme. Faites un carton sur les bouteilles de gaz dans le bâtiment à gauche. On repart pour un autre poste de tir. Sortez de là, allez à droite et au fond pour trouver la porte mais également un peu de compagnie. Poursuivez pour arriver dans une grande salle avec une tonne de produits divers (caisses, pots de peintures), à droite, prenez les cocktails et passez sur les planches pour accéder au nouveau poste de snipe. Tirez en bas vers la droite. Ecoutez la conversation radio, deux nettoyeurs vont arriver sur la passerelle au-dessus. Cette dernière va ensuite tomber vous permettant de monter. Entrez, prenez à gauche, puis à droite et vers la porte. Des commandos arrivent, tuez le premier qui va passer la porte et les deux autres en contrebas. Descendez à votre tour, faites demi-tour pour voir une issue. Passez le pont en bois, gare au commando qui va sortir. Prenez les **painkillers**, faites du vide. Avancez mais attention, il y encore deux types en haut à gauche, après l'angle. Aucune difficulté pour trouver son chemin ensuite, il vous suffit de suivre l'échafaudage. Par contre, ce sont les ennemis qui vont vous donner du fil à retordre, avancez prudemment. En bas du second échafaudage, prenez les **anti-douleurs** sur les caisses avant de descendre les escaliers. Une fois en bas, prenez garde aux commandos qui se dirigent vers vous et surtout aux nettoyeurs en haut de l'échafaudage sur la droite. Continuez vers la gauche, après la grille servant au béton armé, allez à gauche pour passer sur les planches, continuez. Prenez les **antalgiques** et tuez les deux commandos qui discutent derrière le gros machin jaune. Direction gauche pour l'ascenseur. Regardez la cinématique. C'était donc vrai, Max a bien tué Winterson.

Troisième partie : La fin du rêve américain

Prologue

Une fois de plus, Max délire et nous en fait profiter. Cette partie n'est qu'un "simple" élément de mise en scène alors vous n'aurez besoin d'aucun guide. Profitez du délire, des Max enfermés dans leur cellule. Après avoir parlé à Bravura, écoutez la bande magnétique. Une fois dans les bureaux du commissariat, allez au bureau de Winterson.

Chapitre 1 - Trop têtu pour mourir

Pas d'armes et un commando à la porte, sans parler de tous les autres qui rôdent dans le coin. Bien, ça pourrait être pire, au moins vous avez la santé. Tournez-vous et prenez les **painkillers** dans l'étagère. Maintenant sortez et fuyez à gauche, par la double porte, montez au deuxième étage et prenez la porte, allez à gauche, dans le couloir, prenez la première porte à gauche puis la porte de droite. Après une porte à double battants, vous voyez une porte avec un panneau "Recovery". Allez-y et franchissez la porte ouverte à gauche. Allez-vous planquer au fond. Un nettoyeur et un commando viennent fouiller. Un gardien va aussi débouler. Pour son plus grand malheur. Mais à toute chose malheur est bon, prenez son arme. Fouillez les placards pour prendre des **anti-douleurs**. Attention, Payne is back !
Sortez par là où est arrivé le gardien. Dans le couloir, entrez à gauche dans le poste de sécurité puis dans la pièce suivante, faites le ménage. Fouillez les vestiaires du fond. Sortez et allez à gauche, vers le couloir. Prenez la première à droite, tuez les deux commandos et prenez les amphétamines au fond. Retournez dans le couloir et avancez, tuez 3 commandos. Vous voilà dans le hall, la télé diffuse Lords And Ladies. Ouvres, mais ne franchissez pas la porte Exit à droite. Laissez les commandos venir se faire dérouiller. Ensuite descendez (attention allez à droite sinon vous allez rater une marche). En bas de l'escalier, vous arrivez dans le parking. Liquidez les commandos. Et allez vers le van.

Chapitre 2 - Droit dans le mur

Prenez le MP5 si vous l'avez et utilisez la lunette pour dégommer les 3 types devant vous. Montez, prenez les **painkillers** à droite sur les cartons puis passez la double porte au fond à droite. Dans la cuisine prenez les **anti-douleurs** au fond et passez la porte à gauche. Il y a du monde partout ici, à gauche, à droite, en haut. Entrez, tuez tout le monde, prenez garde au mec au second qui vous canarde au fusil à pompe. Montez l'escalier. Attention, deux tueurs vont sortir par la porte à droite. Entrez dans le sas et attendez que les autres arrivent. Après la porte, allez chercher les **munitions** au fond à gauche puis revenez pour entrer dans le couloir à droite. Montez l'escalier. Vous arrivez en haut, 2 types vous attendent derrière la porte à droite. Ne leur faites pas faux bond. Vous trouverez ici quelques **anti-douleurs**. Poursuivez. Attention, derrière cette porte, de petits farceurs vous ont tendu un piège. Ne vous laissez pas aller à tirer à l'aveuglette, IL N'Y A PAS DE NETTOYEUR mais un épouvantail attaché à deux barils plein d'essence sur lequel sont posées des caisses de **munitions** et deux roquettes. Ah les coquins. Allez au fond pour trouver les farceurs puis revenez après l'explosion pour passer par le trou. Suivez l'échafaudage vers le haut et une fois de l'autre côté, descendez. Entrez dans la pièce suivante dans laquelle pas de mal de tueurs vont arriver. Continuez et descendez l'escalier jusqu'au garage. Tuez les trois gus qui s'y trouvent et fouillez bien la zone pour trouver des **munitions** et des **painkillers**. Pensez au van du centre. Sortez par la porte de droite. Montez l'escalier. Au premier niveau, une petite fusillade de rien. Continuez, avant le second niveau, stoppez, lancez un cocktail molotov vers les deux hommes armés, le plus loin possible et laissez faire les caisses de **munitions** qui se trouvent derrière eux. Allez dans le couloir au fond et entrez par la première porte pour refroidir les deux rigolos.

Chapitre 3 - Guerre des gangs

Sortez de là, attrapez les cocktails molotov sur l'étagère. Montez l'escalier et descendez le commando, tournez-vous pour vous charger de ceux qui entrent au bas de l'escalier. Montez, prenez à gauche toute jusqu'à vous retrouver sur un balcon. Tuez les tireurs que vous voyez aux fenêtres au-dessus. Revenez et montez encore. En haut, l'escalier est coupé, faites exploser le mur avec le bidon d'essence. Entrez vers la droite, vous trouverez un **anti-douleurs** près du type qui regarde la télé. Passez la porte suivante, franchissez l'escalier de secours et entrez de nouveau. Allez à droite pour voir un nettoyeur en civil se faire descendre, montez et liquidez les types en haut. Derrière la cage d'escalier vous trouverez un anti-douleur.
Redescendez deux étages. Vous rencontrez deux truands et ensuite vous prenez à gauche, sur les planches. Une fois revenu à l'intérieur, allez dans le couloir. Montez deux étages et entrez dans la chambre ouverte, tuez les deux gangsters et prenez les **antalgiques** dans la salle de bains. Revenez un étage plus bas, entrez par la porte, puis celle de droite, deux truands essaient de passer sur les poutres. Tuez-les et passez. Une fois dans l'autre immeuble, sortez

de la salle de bains et prenez les **anti-douleurs** à droite avant de sortir par la porte noire. Vous avez droit à une cut scene. Les hommes de Vinnie vous prennent pour un des leurs. Suivez les.
Une fois la rue nettoyée, entrez par la première porte verte à droite.

Chapitre 4 - Max, mon ami

Vinnie s'est mis dans un sale guêpier. On va tenter de l'en sortir, mourir comme ça, on n'a pas idée. Gardez toujours un oeil sur son niveau de santé. Bien suivez-le, il va se planquer une première fois dans le bureau. Vous trouverez là des **munitions**. Faites demi-tour pour liquider les commandos qui arrivent. Suivez Vinnie, et continuez seul jusqu'au bureau (il y a des **munitions** et de **anti-douleurs** dans les armoires. Tuez la première vague d'ennemis sur le parking puis retournez dans la salle où se trouve Vinnie. Postez-vous à la fenêtre pour aligner tous les commandos qui vont débouler. Suivez Vinnie à travers la double porte jaune. Tuez les deux commandos de l'entrepôt. Vous arrivez avec Vinnie à une porte qu'il ne peut pas emprunter. Pendant qu'il cause, tournez-vous et ouvrez l'armoire pour récupérer des **anti-douleurs**. Suivez-le dans la pièce suivante. Un commando arrive par la porte de droite puis deux autres par la porte d'où vous venez. Allez ensuite descendre les autres tueurs qui sont entrés par la fenêtre (au fond à droite d'où vous venez). Suivez Vinnie jusqu'à l'ascenseur. Prenez les **antalgiques** à gauche et commencez à mitrailler tout ce qui sort de la porte à droite. Montez avec Vinnie. Une fois en haut, laissez-le aller se planquer dans son appartement et bloquez l'escalier. Rejoignez notre ami collectionneur. Fouillez le buffet à l'entrée et suivez monsieur Captain Base-Ball. Sortez sur le balcon. Oups, du monde arrive par là. Tuez les types dans le parking, descendez avec Vinnie et filez à droite, devant lui pour nettoyer la zone suivante. Un van se pointe, il va falloir assurer pour couvrir Vinnie et éviter de vous faire descendre. Continuez à surveiller l'entrée du parking pendant qu'il ouvre la porte du garage. Entrez, sur l'étagère en bas de l'escalier, il y a des **painkillers**, faites les tomber en tirant sur les cartons et montez l'escalier. Activez l'élévateur et tenez-vous prêt à zigouiller quelques commandos qui vont défoncer la porte de l'atelier. Vinnie prend le couloir suivez-le mais attendez avant de descendre l'escalier que de nouveaux tueurs se mettent à vos trousses. Rejoignez Vinnie dans le garage.

Chapitre 5 - Perdu d'avance

Bien, allez tout droit, jusqu'à la grande salle où un truc tombe. Prenez l'escalier à gauche, vous verrez que le garde-fou est cassé, sautez par là. Allez à droite, tout droit vers la pente. Le mur tombe. Restez en haut et simplifiez-vous la vie en tirant sur les bidons. Eloignez-vous et attendez que tout ça ait fini de faire boum. Descendez et faites attention aux diverses explosions. Passez derrière la voiture. Un pilier s'effondre révélant un passage dans le mur. Continuez jusqu'à un gros éboulement et montez sur le pilier qui vient de tomber. Sautez à droite, puis allez à droite en sautant vers le bas derrière les flammes. Continuez jusqu'à une salle aux murs verts, sortez par la droite. Poursuivez. Vous voici dans une grande pièce enfumée, un rouleau énorme va se déplacer vers vous, partez à droite toute. Prenez les **painkillers** sur la gauche et actionnez le système anti-incendie afin de pouvoir avancer tout droit. Vous voyez les générateurs au fond ? Ne vous en approchez pas et entrez par la porte de gauche. Passez une pièce avec des bidons puis une autre porte. Attention aux caisses qui se cassent la gueule. Continuez et allez couper le courant. Revenez aux générateurs pour prendre l'escalier. Filez droit jusqu'aux restes de Vinnie, avant de terminer le chapitre dans l'appartement de Mona que vous devriez trouver sans problèmes.

Chapitre 6 - La mort est inévitable

On est reparti dans un délire. Max s'est tout de même manger une balle en pleine tête, c'est pas rien. Prenez la porte à gauche pour voir Bravura. Vous êtes ensuite dans un mélange entre l'hôpital et le commissariat. Allez dans la salle d'identification (vous devez maintenant savoir où cela se trouve). Tiens, Max se tire dessus ? Sortez et empruntez le couloir dans la seule direction possible.
Filez toujours tout droit, vous n'avez guère le choix. Lorsque un ciel rouge apparaît, continuez pour prendre la porte de droite au fond. Ressortez de l'autre côté. Vous allez tomber sur 3 portes au bout du couloir. Les portes de gauche et droite mènent à des miroirs. Pour atteindre la fin du niveau, continuez toujours tout droit.

Chapitre 7 - Les histoires d'amour finissent mal

Dans le van, prenez les **anti-douleurs**. Allez ramasser les **munitions** et entrez dans le manoir. Restez bien derrière la porte en haut des escaliers, les colonnes sont piégées et vont exploser. Vous pouvez ensuite prendre la porte et

liquidez les deux types prêt du piano. Sortez à droite par la baie vitrée. Petit gunfight ici avant une cut scene. Le rideau de fer remonte, tuez tout le monde et entrez, allez à gauche, dans le salon, prenez les **painkillers** dans l'armoire et passez ensuite la porte de la bibliothèque. Une étagère tombe, derrière elle, un premier commando. D'autre vont arriver d'un peu partout et surtout de l'étage supérieur. Gare à vous. La porte de droite s'ouvre lorsqu'une équipe vient tenter de vous tuer.
Passez la porte, à gauche, fouillez l'armoire ainsi que celle en face de vous. Allez tout droit vers la suite. Dans la grande salle, de nombreux commandos à éliminer. Je ne peux guère le faire à votre place. Sortez en face, attention à l'escalier, il y a un type qui vous attend au tournant et d'autres encore au-dessus. En haut, prenez les **anti-douleurs** dans l'armoire, continuez pour finir dans un QG de sécurité, fouillez tous les casiers et utilisez l'écran de contrôle avant de poursuivre votre route. Entrez dans le salon. Attention à la suite, ouvrez prudemment la porte suivante en vous tournant vers la droite et tirez immédiatement. Sortez. Descendez l'escalier, attention, un commando se trouve derrière-vous, sous les arches et un autre va descendre l'escalier après vous. Allez vers les arches pour trouver plein de bonnes choses puis remontez l'escalier et passez la porte. Ne faites pas de shootdodge, il y a un trou béant devant vous. Ensuite, suivez le seul chemin possible jusqu'à un balconnet extérieur.

Chapitre 8 - Une impression de déjà vu

Bien, sortez et tuez le premier homme. La panic room tombe juste derrière vous, entrez-y tout de suite et fermez la porte pendant que les bombes explosent. Ensuite, sortez et allez dans le couloir, sautez à travers les décombres. Allez à droite, liquidez les deux tueurs et prenez la porte de droite au fond. Foncez vers l'escalier, sautez lorsqu'il s'écroule et ouvrez la porte. Deux types arrivent au détour du couloir et un autre se planque sous l'escalier. Montez, attention, ouvrez la porte mais reculez aussitôt. Attendez la fin de l'explosion et allez-y. Poursuivez jusqu'à rencontrer Vlad à travers une vitre pare-balles.
La vitre s'ouvre, entrez par la porte en face et descendez les deux chiens de garde de Vlad. Fouillez bien pour trouver des **munitions** et surtout des **anti-douleurs** et écoutez les messages sur le répondeur de Woden. Prenez l'ascenseur. Vous voici dans la chambre, faites du vide, prenez les **painkillers** au pied du lit et sortez par la porte. Les escaliers explosent. Actionnez le monte-charge de Woden. Le facétieux Vlad le fait remonter, recommencez et attendez qu'il arrive en restant à couvert dans la chambre. Une fois qu'il est en bas, montez à l'intérieur et activez-le. Canardez copieusement l'étage supérieur. En haut, passez la porte et tenez-vous paré pour l'affrontement final.

Suite : En finir avec Vlad et fin du jeu

Vlad est allé se percher sur une plate-forme. Cette fin n'est pas sans rappeller celle du premier opus (un double sens dans le titre du chapitre ?). Ce à quoi vous devez prêter attention si vous voulez vivre, ce sont les grenades qu'il vous balance de là-haut. Ne restez pas immobile. La première chose à faire, c'est de repérer les fixations de la plate-forme au bout des tubes de métal. Il y en a 4, vous devez en décrocher 3. Je vous conseille de vous servir du MP5 et de sa lunette. Toutefois ce sera aussi efficace avec n'importe quelle arme. Une fois que la plate-forme sera tombée, n'allez pas croire que tout est terminé. Vous devez voir une forme oblongue juste au-dessus. Tirez sur les 4 attaches qui la retiennent. Elle tombe sur Vlad. Dernière étape, le bougre est résistant. Mitraillez-le copieusement et vengez-vous.

Voilà, vous avez fini Max Payne 2. Enfin il vous reste les autres modes de jeu et les nombreux mods disponibles sur le net.

DUKE NUKEM FOREVER ?

La première fois que vous allez dans le commissariat de police, avant d'aller dans la salle d'identification, visitez les lieux et particulièrement le parking (descendez l'escalier). Vous pourrez y entendre la discussion entre deux hommes dont l'un s'appelle Broussard. L'autre homme lui explique qu'il doit réaliser quelque chose très vite et Broussard lui répond que ce sera fait quand ce sera fait ("when it's done"). C'est pas bien de se moquer de Duke Nukem Forever messieurs les développeurs.

DÉBLOQUER TOUS LES MODES DE JEU

En cours de partie, faites la combinaison suivante : X, X, X, A, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, X, X, A, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Retournez ensuite au menu principal en appuyant sur Back + START et choisissez "Nouveau Jeu". Vous pouvez alors sélectionner n'importe quel mode de jeu et même choisir l'option "Passer au chapitre suivant".

Mechassault

© Microsoft / Day 1 Studio 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RAGNAROK EN MULTI

Terminez le jeu pour débloquer Ragnarok en multijoueur

EVITER LES TIRS PPC

Pour éviter un tir au PPC, lorsque vous voyez votre adversaire charger ses canons, enclenchez les propulseurs. Au moment où il tire, coupez-les pour retomber au sol. La charge ne vous atteindra pas.

COUP DOUBLE

Quand vous voyez q'un de vos ennemis va exploser , essayez de le rapprocher de ses amis et donnez le coup final : l'explosion du premier ennemi déclanchera détruira les autres.

Mechassault 2 : Lone Wolf

© Microsoft / Day 1 Studio 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MECHAS

Nemesis

Terminez le jeu.

Evil Boss

Terminez toute la campagne solo.

Medal of Honor : En Première Ligne

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Votre heure de gloire

Après un débarquement assez laborieux vous prenez les commandes de Paterson sur la plage, avancez et allez un peu sur la gauche près du bateau bleu échoué pour rejoindre votre capitaine. Ce dernier vous donne un premier objectif, retrouver quatre soldats égarés sur la plage. Avancez en direction de l'ennemi et localisez le cratère en face de vous dans le sable : un premier soldat se cache-là, effectuez un feu de couverture en direction du bunker allemand en face pour lui permettre de se mettre à l'abri. Avancez maintenant tout à gauche de la plage et vous trouvez un deuxième soldat caché derrière une croix métallique. Effectuez à nouveau un feu de couverture sur le bunker en face de vous pour le secourir, puis dirigez-vous sur le côté droit de la plage. Localisez un autre cratère, un soldat se trouve à proximité. Visez et tirez sur le bunker en face afin que le soldat puisse sauver. Pivotez maintenant afin de faire un demi-tour et approchez-vous de la mer. Avancez un peu sur la droite et vous trouvez le dernier soldat à secourir, caché derrière une croix métallique. Répétez la même manipulation que précédemment afin de le secourir, objectif accompli. Retournez ensuite au niveau du bateau derrière lequel se cachait le capitaine en début de mission, et foncez tout droit en direction des installations ennemies pour atteindre la levée des galets, là où votre progression est bloquée par des barbelés. Tournez sur la droite et allez tout au bout de la plage pour trouver l'ingénieur, caché derrière des grilles métalliques. Effectuez un nouveau feu de couverture en tirant sur le bunker voisin afin que l'ingénieur puisse aller sectionner les barbelés. Dès que vous voyez l'ingénieur partir sur la gauche arrêtez de tirer et suivez-le. Stoppez votre avancée à une courte distance de la levée des galets, l'ingénieur se charge de détruire les barbelés. Passez maintenant par l'ouverture ainsi créée, et avancez sur la gauche en direction du bunker afin de rejoindre votre capitaine. Vous devez maintenant prendre le contrôle de la mitrailleuse, et vos alliés vont se charger de votre couverture. Avancez donc sur la droite et traversez rapidement le terrain miné pour atteindre une tranchée. Entrez dedans, et tuez le soldat en face de vous. Avancez un peu, tournez à droite et éliminez un autre soldat. Grimpez ensuite le long de l'échelle et prenez le contrôle de la mitrailleuse (bouton action). Pointez-la dans la tranchée (lieu par lequel vous avez atteint cette arme) et tirez sur tous les gardes venant vous attaquer. Une fois les gardes éliminés (objectif accompli), pointez la mitrailleuse sur la colline entre les deux bunkers et tirez afin de réduire au silence les deux mitrailleuses. Vos alliés peuvent maintenant traverser le terrain sans risque, retournez dans la tranchée et attendez que votre capitaine vous rejoigne, mission accomplie.

Une percée décisive

Ecoutez les ordres de votre capitaine et avancez dans la tranchée. Tournez à gauche et tirez rapidement sur les barils à l'entrée du bunker afin d'éliminer les soldats situés à proximité de la mitrailleuse. Avancez ensuite et entrez dans le bunker, tournez à gauche, avancez le long du couloir, tournez à droite et avancez encore. Arrivé à un escalier ne le gravissez pas tout de suite, continuez plutôt sur la droite et tuez un soldat. Tournez ensuite à droite, avancez et tuez le soldat caché derrière les tonneaux en bois. Avancez encore, tournez à droite et tuez un nouveau soldat afin de sécuriser le bunker de la mitrailleuse. Prenez ensuite les commandes de la mitrailleuse voisine et éliminez les quelques soldats allemands essayant de pénétrer dans le bunker. Puis faites demi-tour au niveau de l'escalier croisé précédemment, et gravissez-le (attention il se peut que vous croisiez un ou deux soldats lors de votre retour vers l'escalier). Avancez le long du couloir, gravissez le nouvel escalier à gauche, tuez le soldat et montez le long d'un troisième escalier. Avancez un peu le long du nouveau couloir et tournez à droite dès que possible. Avancez encore, rentrez dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif afin de le neutraliser. Retournez maintenant au début du couloir (attention au nouveau garde en haut de l'escalier) et continuez votre progression. Avancez, tournez à droite et tuez le soldat qui se cache derrière la table en bois. Entrez dans la salle, éliminez un second soldat sur la droite, puis franchissez la porte à droite. Exterminez le soldat et gravissez l'échelle métallique sur la gauche. Une fois en haut

avancez, tuez le soldat assis sur le sol, et continuez votre progression le long du couloir. Tuez un nouveau soldat et restez à distance de la nouvelle échelle métallique car un soldat jette une grenade. Attendez qu'elle explose, puis avancez en direction de l'échelle et tournez à droite. Avancez dans la nouvelle salle, tuez le soldat à droite dans le coin, et franchissez la porte à gauche. Ramassez les grenades fumigènes, et avancez le long du couloir souterrain tout en éliminant les trois soldats. Passez dans la pièce suivante, tuez les trois gardes derrière les caisses, et traversez la salle. Passez dans le nouveau couloir, tuez le garde et gagnez la nouvelle salle. Avancez, tuez les deux soldats à gauche en tirant sur le baril d'essence, puis allez sur la droite. Avancez le long du petit couloir, tuez les quatre soldats dans la nouvelle zone et avancez sur la gauche. Entrez dans la petite salle, prenez les nombreuses munitions, ressortez, revenez à l'entrée de ce couloir et prenez à droite. Vous arrivez dans un nouveau couloir, tuez le soldat à chaque extrémité, et avancez sur la gauche. Franchissez la nouvelle porte, et grimpez le long de l'échelle. Avancez un peu, tuez le soldat vers le dispositif radio à droite et ouvrez la porte en face de vous. Vous voilà en haut du bunker, tuez les cinq soldats présents (prenez le temps de viser, ils vous tournent le dos et ne remarquent pas votre présence) afin de sécuriser le premier bunker. Regardez ensuite le second bunker sur votre droite, et tirez un peu sur les soldats afin de déclencher une action : un avion arrive et liquide les soldats dans le second bunker. Restez en face de ce second bunker et regardez ce qu'il se passe : votre capitaine le désigne à l'aide d'un fumigène et un avion vient détruire le bunker. A vous de faire de même, repérez la marque rouge sur le sol, et utilisez une grenade fumigène (bouton action) afin de désigner le bunker. Retournez maintenant dans le bunker, allez vite sur la gauche (vers le dispositif radio) et franchissez la porte sur votre droite. Vous voilà dehors, avancez le long de la tranchée sur la gauche, tournez, tuez le soldat et avancez vers votre capitaine qui vous attend. L'avion arrive, détruit le premier bunker, mission accomplie.

Le clandestin

Vous voilà à St Mathieu pour une mission d'infiltration. Avancez tout d'abord vers les caisses en bois sur la droite, et ouvrez le colis de la résistance caché derrière (touche action), premier objectif accompli. Avancez ensuite le long du petit chemin juste à gauche et vous rejoignez la route. Tournez à gauche et suivez-le jusqu'à l'entrée du village. Avancez tout de suite vers la voiture accidentée sur la droite et utilisez la mitrailleuse afin de faire le ménage pour aider vos alliés. Avancez ensuite le long de la route en face de vous tout en éliminant les quelques soldats puis tournez à gauche une fois au bout. Avancez le long du petit chemin, éliminez les trois soldats et tournez à droite. Avancez un peu et vous arrivez dans un cul de sac. Accroupissez-vous alors et passez par l'ouverture en bas du mur sur votre gauche. Relevez-vous une fois de l'autre côté, et avancez un peu. Tournez à droite, avancez le long de la nouvelle route et cachez-vous au niveau du pont. Eliminez les soldats situés de l'autre côté avec l'aide de vos alliés, puis traversez vite le pont en effectuant des zig-zag, équipez vos grenades et jetez-en deux ou trois sur le char d'assaut pour le détruire. Continuez ensuite votre progression le long de la nouvelle route qui part derrière le char, puis arrivé à l'intersection allez à droite, arrêtez-vous au milieu de la route et tuez les deux gardes en face de vous, puis regardez sur la gauche et éliminez deux nouveaux gardes dans une petite ruelle. Retournez ensuite au niveau de l'intersection et entrez dans l'église (en face de la route par laquelle vous êtes arrivé à cette intersection). Avancez un peu, tournez à gauche et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut utilisez la mitrailleuse et pointez-la en direction du char d'assaut détruit précédemment. Vous apercevez alors de nouveaux soldats allemands et ces derniers retardent vos alliés, éliminez-les donc puis redescendez du clocher et sortez de l'église. De retour sur la route allez maintenant sur la droite, avancez, et tuez le soldat dans la maison à gauche. Tournez ensuite à droite, éliminez un autre soldat et avancez. Entrez dans le hangar sur votre gauche, avancez à l'intérieur de ce dernier et, une fois au fond, avancez sur la gauche et accroupissez-vous. Passez alors par la brèche dans le mur, levez-vous de l'autre côté et avancez sur la droite. Passez dans la cour, tuez le soldat face à vous puis celui au fond vers le garage. Tuez deux autres soldats sur la droite et avancez le long du petit chemin sur la droite de la cour. Traversez la nouvelle rue en allant un peu sur la droite et engouffrez-vous dans le nouveau passage. Accroupissez-vous, avancez et tournez à gauche. Avancez le long du petit passage puis une fois au bout tournez à gauche. Tuez le soldat allemand, entrez dans la maison et relevez-vous. Prenez la liste de ravitaillement sur le soldat situé sur la chaise et sortez dans la rue. Avancez un peu, tournez sur la droite et tuez les trois soldats près de la mitrailleuse. Continuez votre progression, tournez à gauche dès que possible et approchez-vous du baril rouge. Allumez le torchon (bouton action) et retournez dans la rue voisine. Les barils explosent, créant ainsi une brèche dans le mur. Retournez alors dans le petit passage, et passez par l'ouverture ainsi créée. Vous arrivez dans une nouvelle zone à l'extérieur du village. Prenez les munitions au centre, et passez par le passage sur la gauche. Avancez le long du sentier puis une fois près du camion regardez sur la droite et éliminez les six soldats. Avancez ensuite sur la gauche, et approchez-vous des caisses situées derrière le camion. Sautez dessus et avancez un peu pour terminer cette mission et ainsi embarquez dans le sous-marin.

Une plongée particulière

Vous voilà à bord du U-4902. Sortez tout d'abord de la caisse dans laquelle vous vous êtes caché (touche action) et tuez les deux gardes dans la salle. Avancez, et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, regardez sur la droite et tuez le garde dans les toilettes. Avancez encore, ouvrez la porte à droite pour trouver des munitions dans un placard puis continuez votre progression au fond à gauche de la salle. Tuez cinq autres soldats puis avancez dans la cuisine. Là, éliminez deux soldats supplémentaires et tuez le cuisinier. Avancez encore un peu et tournez la roue sur votre droite. Accroupissez-vous alors et allez sur la gauche en passant sous les deux jets de vapeur. Une fois dans le coin tournez à droite, avancez et tournez la deuxième roue en face de vous. Revenez légèrement sur vos pas, et actionnez une troisième et dernière roue sur votre gauche pour supprimer tous les jets de vapeur. Faites maintenant demi-tour au niveau de la première roue et continuez votre progression tout en éliminant les deux soldats. Franchissez la porte, avancez et vous voilà dans la salle des machines. Eliminez les quatre soldats, avancez et posez les explosifs sur le moteur en face de vous (bouton action). Le moteur est ainsi hors-service suite à l'explosion et une brèche apparaît dans le mur sur la droite, brèche vous permettant de continuer votre progression dans le sous-marin. Accroupissez-vous et passez par cette ouverture, et suivez le conduit. Au bout relevez-vous et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut tirez sur la grille pour la détruire, tuez les deux soldats et accroupissez-vous à nouveau pour passer par l'ouverture. Relevez-vous dans la salle, avancez, et posez les explosifs à retardement sur les missiles. Avancez encore, et franchissez la porte, traversez la chambre en éliminant les quelques soldats et passez dans la pièce suivante. Tuez deux autres gardes, avancez (remarquez au passage l'échelle sur la gauche, c'est elle qui vous permettra par la suite de quitter le sous-marin en fin de mission) et franchissez la porte en face. Vous voilà dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif radio afin de le neutraliser. Avancez encore, tuez trois autres soldats et franchissez la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans la dernière salle, tuez les quatre soldats et placez les derniers explosifs à retardement sur les torpilles. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, avancez vers le lit en face de vous (le plus éloigné de tous) et ouvrez le petit meuble sur la gauche, vous trouvez ainsi le livre de décryptage. Revenez encore d'une salle et grimpez le long de l'échelle pour fuir par l'écoutille, mission accomplie.

Le chantier naval

Vous voilà dans le chantier naval de Lorient pour cette nouvelle mission. Pivotez tout d'abord en direction du quai et tuez le garde à côté des caisses sur votre gauche. Tuez un second garde de l'autre côté des mêmes caisses, et avancez derrière ces caisses. De là visez le garde en hauteur sur la tour métallique et descendez-le. Avancez ensuite en direction de cette tour métallique, puis de la petite maison derrière et tournez à gauche. Avancez, tuez le garde et tournez à gauche au niveau du camion. Avancez encore un peu, allez à droite et gravissez l'escalier. En haut grimpez le long de l'échelle et vous voilà sur les toits. Vous êtes alors repéré, avancez un peu à gauche et tuez le soldat, puis allez sur la droite pour franchir la passerelle (tuez le soldat sur cette dernière) et gagner un autre toit. Ouvrez alors la serviette sur la droite de ce toit pour accomplir le premier objectif. Equipez donc le fusil Springfield récupéré dans la serviette, pivotez et tuez les deux gardes sur un toit voisin. Faites maintenant demi-tour sur l'autre toit et redescendez le long de l'échelle, puis de l'escalier (notez au passage la petite séquence en arrière plan avec la destruction du sous-marin). Une fois en bas, avancez sur la droite et restez caché derrière des caisses. Utilisez le fusil à lunette pour viser les deux gardes sur le bateau en face et descendez-les. Avancez ensuite, tournez à droite et nettoyez le quai au MP 40. Continuez votre progression sur la droite, et tournez à droite dès que possible. Avancez le long du nouveau passage, tuez les trois soldats et tournez à gauche au bout de l'allée. Avancez encore, éliminez trois nouveaux gardes et descendez le long du petit escalier. Avancez, tuez le garde et tournez à droite. Eliminez trois autres gardes, gravissez le nouvel escalier et tuez le soldat au passage. Une fois en haut exterminez le soldat ennemi sur votre droite, avancez et tuez-en deux autres en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le soldat sur le wagon et avancez en direction de ce dernier. Gravissez l'escalier voisin, avancez sur la passerelle pour passer par-dessus le wagon et descendez de l'autre côté. Tuez les soldats, avancez et, au niveau des caisses en bois, grimpez le long de l'échelle sur votre droite. Vous voilà sur de nouveaux toits et vous êtes très vite repéré. Avancez alors le long du toit sur la droite en éliminant tout ce qui barre votre chemin et entrez dans le hangar par l'écoutille. A votre arrivée dans le hangar l'alarme est donnée, descendez vite et tuez les trois soldats et le professeur. Une porte s'ouvre alors sur la droite et de nouveaux gardes arrivent, éliminez-les puis approchez de l'alarme sur la droite et désactivez-la. Infiltrez-vous maintenant dans le hangar en passant par la porte par laquelle les gardes abattus précédemment sont arrivés, et avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques soldats. Une fois au bout vous atteignez une nouvelle cour, avancez et tuez les nouveaux gardes. Une fois au bout, à une intersection, tournez à droite et avancez. Eliminez trois nouveaux gardes près des camions sur la droite, tuez celui en hauteur sur la tour à gauche et détruisez trois des quatre camions logistiques en

plaçant dessus les explosifs (touche action). Une porte s'ouvre alors et des gardes, alertés par le bruit, interviennent. Eliminez-les, entrez dans le hangar et stoppez si l'alarme si les gardes ont eu le temps de la mettre en marche. Franchissez la nouvelle porte, tournez à droite et avancez. Tuez le soldat dans le couloir, avancez et ouvrez la porte au bout de ce dernier. Vous arrivez ainsi dans un bureau, tuez le soldat à gauche et prenez les plans de l'offensive sur le bureau. Faites maintenant demi-tour, tuez le nouveau garde dans le couloir et ressortez du hangar. De nouveaux soldats ont investi les lieux, éliminez-les et avancez, puis allez sur la gauche. Un nouveau et dernier camion logistique est arrivé, placez des explosifs pour le détruire. Approchez-vous ensuite des caisses en bois près du morceau de métal tombé sur les débris du camion, grimpez sur ces caisses, puis sur le morceau de métal et marchez dessus pour gagner de nouveaux toits. Avancez ainsi, allez un peu à droite et vous voilà dans le bassin à flot, mission accomplie.

Une rencontre accidentelle

Une nouvelle mission dans la même base navale que précédemment, descendez sur le sol grâce aux caisses en bois et éliminez les quelques soldats présents. Avancez un peu sur la droite puis en face jusqu'aux wagons. Faites le ménage, éliminez les soldats présents tout autour mais aussi sur les wagons puis allez sur la gauche. Une fois au bout du passage tournez à droite et franchissez les portes ouvertes. Avancez un peu, tuez les deux soldats près du camion à droite et avancez encore. Allez ensuite sur la gauche, éliminez rapidement le soldat près de la mitrailleuse puis foncez dessus et utilisez-la pour éliminer les nombreux gardes (n'hésitez pas à faire exploser les barils d'essence pour les tuer). A partir de la mitrailleuse allez ensuite à droite, et avancez le long du nouveau passage. Eliminez le garde sur le wagon en face de vous, avancez un peu et éliminez un second garde en hauteur sur la droite. Avancez encore, tournez à droite et allez jusqu'au bout du chemin. Tournez alors à droite et entrez dans le hangar après avoir éliminé trois soldats. Allez sur la gauche et suivez le couloir, ouvrez la porte et vous arrivez dans une salle de recherche. Eliminez les quatre soldats et le professeur puis sabotez les six moteurs de recherche en plaçant des explosifs, premier objectif accompli. Des gardes arrivent alors, alertés par le bruit, exterminez-les puis avancez près du bureau en bois sur le côté de la salle. Engagez-vous dans le passage voisin, avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques gardes. Une fois au bout allez sur la gauche, éliminez les deux professeurs et prenez les plans du moteur posés sur le bureau. Allez ensuite de l'autrre côté de la salle et ouvrez la porte. Avancez le long du nouveau couloir, tuez le soldat et passez dans la salle suivante. Tuez alors les trois gardes sur les échaffaudages à droite, puis celui sur la pièce métallique. Avancez ensuite et franchissez la porte en face. Eliminez un autre soldat, un savant, et gravissez l'escalier. Une fois en haut tuez le soldat, tirez sur la grille un peu sur la gauche, accroupissez-vous, et passez par l'ouverture. Petite séquence vidéo, avancez ensuite le long du passage, vers la grille tout au fond à gauche et tirez dessus pour l'ouvrir. Passez par l'ouverture ainsi dégagée, relevez-vous et avancez le long de la passerelle tout en éliminant les gardes et savants à l'étage inférieur. Tuez le garde l'autre côté de la passerelle et engagez-vous dans le couloir. Avancez et vous gagnez la salle de contrôle, vous avez infiltré le bunker de U-boot. Tuez le garde et les savants (s'ils mettent en marche l'alarme laissez-les faire). Stoppez ensuite l'alarme, et regardez le bassin avec le sous-marin. Une torpille se déplace actuellement au-dessus du U-boot, tirez dessus pour la faire exploser et ainsi détruire le U-boot. Faites ensuite demi-tour dans le couloir en exterminant les gardes et passez par la nouvelle porte ouverte (c'est de là que viennent les gardes tués précédemment). Avancez et vous gagnez ainsi le bassin. Eliminez tous les soldats (tirez sur les barils), avancez sur la gauche et suivez le chemin qui contourne le bassin. Une fois tout à gauche gravissez l'escalier et passez dans le couloir tout à droite. Tuez le garde, avancez, gravissez l'escalier et vous atteignez la salle avec le bassin du second et dernier U-boot. Avancez sur la gauche, tuez le soldat et descendez le long de l'échelle. En bas avancez, tournez à droite sur la passerelle et tuez le soldat. Vous voici sur le sous-marin, allez un peu à droite et utilisez le canon (touche action) pour éliminer les soldats et détruire le dépôt d'essence situé sur la droite. Retournez ensuite sur le quai et allez à droite. Contournez le bassin, avancez tout au fond du quai, franchissez la porte dans le grillage et retournez sur le sous-marin en empruntant la passerelle à droite. Placez alors les explosifs sur la torpille, retournez vite sur le quai et éloignez-vous avant que tout n'explose. Avancez ensuite près du dépôt d'essence détruit, allez à gauche et approchez-vous des portes métalliques pour trouver l'entrée des quais et accomplir la mission.

Parachutage

Avancez tout d'abord vers Barnes, allié qui, pendant cette mission, s'occupera de neutraliser les chars d'assaut ennemis. Barnes vous demande tout d'abord de vérifier si d'autres alliés ont été parachutés dans les alentours avant de se rendre en ville. Avancez un peu et regardez le moulin sur la droite. Levez les yeux et vous apercevez un soldat, dont le parachute s'est coincé dans l'hélice du moulin. Vous n'avez malheureusement pas le temps de le sauver, des soldats allemands l'ont repéré et ouvrent le feu. Avancez rapidement le long du chemin en face de vous et tuez les soldats qui

arrivent. Continuez votre progression jusqu'à une petite place, faites le ménage et engagez-vous dans le nouveau chemin. Vous apercevez alors le premier char d'assaut, couvrez Barnes pendant qu'il le neutralise puis continuez votre route le long du chemin. Traversez le pont en bois et regardez dans le petit refuge sur votre gauche afin de trouver un nouvel allié qui a perdu son groupe. Ce dernier va vous accompagner, avancez encore le long du chemin, éliminez les trois soldats et avancez encore. Traversez le pont en bois, et vous arrivez dans un peitt village. Tuez les quelques soldats et attendez que Barnes arrive. Ce dernier place les explosifs et détruit le char d'assaut placé sur la droite du village. Suivez ensuite le chemin de terre pour traverser le village et en sortir de l'autre côté en franchissant le pont en bois. Avancez le long du nouveau chemin, éliminez les deux soldats et vous arrivez dans un autre petit hameau. Approchez-vous lentement au centre, tuez le soldat sur la droite, le capitaine au milieu qui martyrise les civils puis un autre garde au fond près du char d'assaut. Inutile de vous approcher du char, vous ne pourrez passer, partez plutôt sur la droite du village et traversez le nouveau pont. Avancez un peu, éliminez les quatre soldats autour du feu et vous dénichez dans cette zone le kérosène. Avancez le long du petit chemin sur la gauche et couvrez Barnes en éliminant les nouveaux soldats pendant qu'il va placer les explosifs sur le char que vous venez de contourner. Avancez ensuite, et passez dans le nouveau petit chemin. Avancez le long de ce sentier, avancez dans la nouvelle zone et tuez le soldat sur la droite. Suivez le chemin de terre, approchez-vous du hangar à gauche et éliminez les soldats dedans. Regardez ensuite sur la droite et éliminez les autres soldats pendant que Barnes détruit le char d'assaut dans le hangar. Ceci étant fait avancez encore en direction des ennemis sur la droite, et suivez le nouveau chemin tout en éliminant les soldats jusqu'à ce que vous atteignez une zone avec un char d'assaut au fond et des mortiers sur les côtés. Avancez rapidement et tuez les soldats près du mortier à gauche, puis ceux vers le second mortier à droite et enfin les derniers soldats au fond près du char. Attendez ensuite que Barnes fasse exploser le char d'assaut pour accomplir l'objectif. Suivez ensuite le nouveau chemin en terre à gauche des débris du char, et vous arrivez à une intersection, intersection où votre route et celles de vos deux alliés se séparent. Allez sur la droite, avancez, puis une fois vers la double-porte métallique tournez à droite et utilisez le kérosène (bouton action) sur le tas de paille pour mettre feu et ainsi faire diversion. L'alarme est ainsi déclenchée, la double-porte s'ouvre et trois gardes arrivent, éliminez-les puis passez par la double-porte pour achever la mission.

Au lion d'or

Vous voici dans Kleveburg pour cette nouvelle mission. Avancez donc et tournez tout de suite à droite. Tuez les deux soldats derrière la mitrailleuse et utilisez-la pour éliminer les autres soldats qui arrivent sur la droite. Avancez ensuite, et tournez à droite. Suivez la route tout en éliminant les soldats et, une fois au bout, tournez à gauche. Avancez jusqu'à la rivière, tournez à gauche et tuez le soldat. Avancez un peu, tournez à droite et passez sur le pont pour franchir la rivière. Une fois de l'autre côté tuez le garde sur une maison à votre gauche puis avancez du même côté et passez par l'ouverture à droite de la grande porte de garage en bois. Avancez le long du petit chemin puis tournez à droite et avancez vers les véhicules. Tuez les trois soldats, stoppez l'alarme si nécessaire et détruisez-la en tirant dessus, puis tournez à gauche et ouvrez les grandes portes vertes. Avancez un peu, tournez à droite et approchez-vous de la boîte à outils sur la table en bois sur votre droite. Ouvrez-la (touche action) pour trouver les outils, puis sabotez le véhicule voisin (touche action à côté du moteur situé à l'arrière du véhicule). Retournez dans la zone précédente avec les trois véhicules et sabotez-les tous les trois (accroupissez-vous devant celui à droite pour atteindre le carter, sabotez le moteur derrière le second et enfin le moteur à l'avant du véhicule le plus à gauche. Retournez ensuite sur la droite, et faites demi-tour près de la rive. Suivez la rive sur la gauche, tuez les deux soldats cachés près des caisses au bout puis tournez à gauche. Avancez, tournez à droite et passez sous le porche. Avancez le long du petit chemin et, une fois au bout, ouvrez la porte dans le mur en face. Vous voilà ainsi dans un garage, avancez sur la gauche du camion et vous retrouvez l'espion au volant de ce dernier. Ce dernier vous demande de neutraliser la zone afin de pouvoir circuler. Sortez donc du garage par la grande porte, avancez sur la place et liquidez tous les gardes présents aussi bien à votre niveau que sur les toits tout autour de la place. Avancez ensuite près de la mitrailleuse au fond à droite et sabotez le véhicule à côté sur la gauche, puis allez sur la droite de la place et sabotez deux autres véhicules. Retournez ensuite près du camion avec l'espion, et montez à bord. Le camion démarre et vous permet de progresser en ville. Ne vous souciez pas des soldats durant votre périple dans la remorque du camion, vous allez trop vite. Après une courte avancée dans les rues de Kleveburg le camion s'arrête et l'espion vous demande d'aller neutraliser de nouveaux véhicules. Avancez donc sur la nouvelle place, tuez le soldat en face sur les escalier, puis celui à gauche et allez sur la droite de la place. Tuez vite les nouveaux soldats, et neutralisez l'alarme. Inspectez maintenant les hauteurs de la zoine pour trouver trois nouveaux soldats, descendez-les puis sabotez les deux véhicules présents avec la même méthode que précédemment. Retournez ensuite au niveau du camion et grimpez dans la remorque pour poursuivre votre périple. Le camion s'arrête à nouveau dans un parc, bloqué par une immense porte. Vous descendez du camion, tuez le soldat

sur le côté, et avancez à gauche. Franchissez la petite porte dans l'angle, avancez et tuez les nouveaux soldats (attention il y en a un en hauteur sur une maison à droite). Approchez-vous ensuite de la grande porte en bois, maintenant que vous l'avez contournée, et débloquez-la (touche action). Faites ensuite demi-tour dans le parc, et remontez dans le camion. Nouveau petit trajet et le camion s'arrête une nouvelle fois. Avancez, allez sur la gauche et éliminez les soldats. Neutralisez l'alarme puis allez sur la droite, près des deux véhicules. Sabotez-les, puis montez dans le camion pour trouver un uniforme d'officier. Retournez maintenant près de votre camion et remontez dedans. Nouveau trajet et le camion s'arrête une dernière fois sur un pont, bloqué par un barrage. Avancez un peu et jetez une grenade pour détruire le barrage puis éliminez les soldats, avancez et tournez à gauche. Suivez la rive, franchissez le pont à votre gauche puis tournez à droite. Avancez encore en suivant la nouvelle rive et vous arrivez au Lion d'or. Ouvrez la porte, enfilez votre uniforme (touche action) et entrez dans le bar. Allez sur la gauche et donnez un pourboire au pianiste (touche action). Regardez ensuite sur la droite et gravissez l'escalier pour atteindre une terrasse. Approchez-vous de la rambarde et renversez successivement les trois bières posées (touche action). Une bagarre entre allemands éclate alors, descendez le long du petit escalier à droite, passez à côté des allemandes qui se battent et approchez-vous du civil qui nettoie la table, bravo vous avez trouvé l'informateur.
Ce dernier ouvre une porte à droite, franchissez-la puis approchez du camion et montez dedans côté passager pour finir cette mission.

Opération Repunzel

Inutile d'essayer de jouer avec la discrétion dans ce niveau car ce ne sera que de courte durée. Allez sur la droite du manoir et tuez le soldat avec votre pistolet silencieux. Revenez ensuite sur la gauche, tuez les deux soldats devant les escaliers et continuez sur la gauche. Eliminez deux autres soldats, avancez le long du petit chemin à gauche du manoir et entrez dedans en franchissant la porte à droite. Avancez un peu, tuez le garde assis à votre gauche, avancez et tournez à gauche. Continuez votre progression le long du nouveau couloir, et tuez les deux hommes dans la petite pièce à gauche. Avancez encore, et tuez les deux gardes dans la salle au bout en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le garde à côté de l'escalier et gravissez ce dernier. Une fois à l'étage supérieur avancez dans la salle, éliminez les quatre soldats puis allez au fond à droite de la pièce pour prendre les clés de la cuisine (accrochées au mur). Faites ensuite demi-tour, redescendez le long de l'escalier et avancez sur la gauche. Retournez un peu dans le couloir sur la gauche et ouvrez la porte sur le mur de droite. Tuez le garde à l'intérieur de la petite salle, avancez et franchissez la nouvelle porte à droite. Tuez le soldat, avancez et tournez à gauche dans le grand couloir. Avancez le long de ce couloir tout en éliminant les nombreux gardes, puis tournez à droite dès que possible. Avancez et passez par l'ouverture pour atteindre la cuisine. Faites le ménage et allez au fond à droite de cette pièce, puis ouvrez la double-porte. Vous voilà dans la salle du banquet, avancez et tuez les serveurs puis allez sur la gauche de la salle et gravissez les quelques marches. Tuez les nouveaux soldats en face de vous puis sur les côtés et avancez dans la salle de musique en face de vous. Tuez les quelques soldats et foncez vers la porte au fond à droite, passez par l'ouverture et vous arrivez dans les jardins. Tuez les deux soldats face à vous puis avancez et allez au fond à droite. Grimpez les quelques marches à droite et suivez le petit chemin qui fait le tour du jardin. Avancez, tuez les gardes et gravissez le nouvel escalier. Une fois en haut faites le ménage et allez sur la gauche. Tournez dans l'angle sur la droite, tuez un autre soldat, avancez et entrez dans la salle à gauche. Avancez le long du chemin sur la droite puis une fois au bout tournez à gauche et avancez sur la passerelle pour passer de l'autre côté de la salle. Tournez ensuite à droite, avancez, et suivez le nouveau chemin. Fouillez le tableau éclairé sur le mur à gauche pour trouver la carte, et avancez encore, franchissez la porte à gauche dans le coin. Avancez, traversez les trois petites salles en éliminant les soldats puis gravissez les escaliers et vous arrivez dans la bibliothèque. Tuez les soldats, avancez et contournez les rayons à votre gauche puis franchissez la porte au fond à droite. Avancez dans le nouveau couloir, éliminez les gardes puis tournez à gauche tout au bout du couloir. Entrez dans la pièce, liquidez les ennemis et tournez à gauche. Tirez sur l'horloge murale à gauche du tableau derrière le billard pour trouver les documents. Retournez ensuite dans le couloir, faites demi-tour et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle, avancez et tuez les soldats. Puis ouvrez la porte du sauna, tuez les autres gardes et entrez dans le sauna. Allez au fond à gauche, tournez la roue (touche action), accroupissez-vous et passez par l'ouverture dans le mur juste à côté de vous. Relevez-vous de l'autre côté et avancez vers un allié près du dispositif radio. Petite discussion, gravissez ensuite les escaliers sur la droite et ouvrez la porte en haut. Vous arrivez dans une chambre, avancez un peu et approchez-vous de l'étagère à droite. Vous pouvez la bouger (touche action) et ainsi dévoiler un passage secret. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte tout au bout de ce dernier. Vous voici dans une nouvelle chambre, éliminez les soldats, avancez et prenez les clés sur le bureau à gauche. Allez ensuite sur la droite de cette pièce et ouvrez la porte pour délivrer Gerrit. Avancez ensuite et franchissez la porte au bout de cette chambre. Eliminez les nouveaux soldats, tournez à droite et gravissez les escaliers pour accèder à la

terrasse. Avancez ainsi et éliminez tous les soldats présents (n'oubliez pas les deux près de l'horloge en hauteur). Gerrit se montre ensuite, suivez-le de l'autre côté de la terrasse, vers la barrière, et "motivez-le" comme il est marqué à l'écran (touche action). Vous sautez ainsi de la terrasse et regagnez les jardins du manoir en sa compagnie. Avancez alors et prenez le véhicule ennemi face à vous pour achever la mission.

Le pont de Nimègue

Ecoutez les ordres de votre capitaine et gravissez l'escalier. En haut tuez les deux soldats et avancez le long de la route sur la gauche. Eliminez les deux gardes au niveau du camion en feu et avancez encore, exterminez de nouveaux soldats derrière les petits blocs de béton et tournez à droite, descendez le long du petit escalier. Vous voici sous le pont, avancez un peu, tuez les deux soldats et désamorcez les explosifs sur votre gauche. Avancez ensuite le long du chemin sous le pont, désamorcez un autre explosif au niveau du petit escalier qui descend, avancez encore et désarmorcez un troisième explosif au niveau du nouvel escalier, puis avancez, tournez à gauche et désamorcez le quatrième explosif. Avancez ensuite et gravissez le nouvel escalier, pour vous retrouver sur le pont. Tuez les trois soldats à votre droite et avancez sur la gauche du pont. Progressez tout en éliminant les divers soldats (attention aux nombreuses mitrailleuses) puis, une fois votre avancée bloquée, allez sur la droite et descendez le long de l'escalier. Vous revoilà sous le pont, avancez et tuez trois soldats. Désamorcez l'explosif à gauche, celui vers l'escalier qui descend, avancez encore, désamorcez l'explosif vers le nouvel escalier, tuez deux autres gardes et désamorcez le dernier explosif, objectif accompli. Allez ensuite sur la gauche et gravissez l'escalier pour remonter sur le pont. Tuez les nombreux soldats sur la droite et avancez le long de la route sur la gauche. Avancez, tuez les trois soldats puis suivez la route qui part sur la droite. Une fois en bas allez sur la droite et tuez les trois soldats. Puis revenez sur vos pas et tournez à gauche. Avancez et vous apercevez vite le canon anti-aérien sur la gauche. Dirigez-vous vers ce dernier et entrez dans le bunker, tuez les deux soldats et avancez jusqu'à l'intersection. Prenez à droite, tuez les nombreux gardes et gravissez l'escalier. Tuez le soldat en haut et allumez le torchon sur le baril d'essence (touche action) puis éloignez-vous. Le canon anti-aérien explose, objectif accompli. Faites maintenant demi-tour au niveau du point d'intersection dans le bunker et prenez de l'autre côté. Avancez un peu, tuez les deux soldats dehors et dirigez-vous dans la camion santé pour achever la mission.

Mètre après mètre

Avancez un peu et regardez sur la gauche. Eliminez les gardes derrière le barrage avec le Gewehr 43 puis avancez un peu et ouvrez la petite porte en face de vous. Entrez dans la maison, avancez, et gravissez l'escalier. Une fois en haut avancez sur la gauche dans la salle, tuez le soldat, et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour détruire le point de contrôle dans l'angle à gauche (tirez sur le baril rouge). Descendez ensuite le long du nouvel escalier. Contournez l'étagère à votre droite, avancez vers la droite, tuez les soldats et franchissez la porte pour sortir du magasin. Avancez maintenant sur la droite, tuez les soldats et avancez sous le pont. Tournez alors à gauche, suivez le petit chemin et avancez jusqu'à ce que votre progression soit bloquée. Ouvrez alors le petit portique sur votre droite et entrez dans le jardin. Tuez les deux soldats, avancez et ouvrez la porte au fond à droite pour entrer dans la maison. Fouillez-la et liquidez tous les ennemis, puis montez à l'étage en empruntant l'escalier non loin de l'entrée. Entrez dans la seule chambre accessible (porte ouverte), tuez les soldats et allez sur la gauche de la chambre. Accroupissez-vous derrière le bureau et ouvrez la petite trappe dans le mur. Passez par cette nouvelle ouverture, avancez un peu et ouvrez la nouvelle trappe. Relevez-vous de l'autre côté, avancez sur la droite et ouvrez la porte. Tuez le soldat, utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands en bas de la rue puis visez le baril rouge pour le faire exploser et ainsi détruire le point de contrôle. Sortez ensuite de la chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Une fois en bas tuez les soldats, allez sur la gauche et sortez dans le jardin. Tuez un nouveau garde, allez au fond à droite du jardin et ouvrez le portique pour en sortir. Avancez ensuite sur la droite dans la nouvelle rue. Repérez les deux allemands à côté du civil sur la gauche, tuez-les puis allez là où ils étaient et empruntez le petit passage sur la droite. Avancez, ouvrez le portique pour entrer dans un jardin. Avancez, entrez dans la maison (ne vous souciez pas de ses occupants) et allez sur la gauche. Avancez, gravissez l'escalier pour monter à l'étage et accroupissez-vous. Ouvrez ainsi la petite trappe face à vous, glissez-vous dans l'ouverture et ouvrez la nouvelle trappe pour atteindre une autre chambre. Tuez le soldat et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands et sécuriser le point de contrôle en le détruisant (visez là encore le baril rouge). Pivotez ensuite sur vous-même, franchissez la porte pour sortir de la chambre puis tuez les soldats et descendez le long de l'escalier à gauche. Faites le ménage dans la maison, allez sur la gauche, puis encore à gauche pour trouver la sortie de la maison au fond à gauche. Sortez dans le jardin, tuez les deux soldats, avancez et ouvrir le portique au fond à gauche pour sortir du jardin. Tournez ensuite à gauche et suivez le

petit passage pour rejoindre la route. Tournez alors à droite et tuez les deux soldats allemands qui menacent un civil. Avancez maintenant sur la droite, jusqu'au bout de la route puis tournez à gauche. Tuez les soldats, avancez un peu et entrez dans le jardin sur la droite. Traversez-le et entrez dans la maison, tuez les quatre soldats ennemis, avancez et montez à l'étage. Tuez un nouvel adversaire, franchissez la porte à droite et entrez dans la chambre. Allez sur la gauche de cette pièce, accroupissez-vous et ouvrez la petite trappe. Passez alors par l'ouverture, ouvrez la trappe suivante pour pénétrer dans le couloir d'une autre maison. Allez alors dans la chambre de droite, tuez le soldat et utilisez la nouvelle mitrailleuse pour sécuriser le dernier point de contrôle (même démarche que d'habitude). Ressortez ensuite de cette chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Traversez le rez-de-chaussée, tuez les soldats et passez dans le jardin. Avancez, et sortez-en en passant par le portique au fond à droite. Avancez maintenant le long du chemin sur la droite, jusqu'à ce que vous atteigniez un angle avec deux allemands et un civil. Tuez les deux soldats puis avancez vite et utilisez la mitrailleuse voisine pour tuer les soldats dehors et détruire le char d'assaut. Continuez ensuite votre chemin le long du passage, et entrez dans le dernier jardin à droite. Tuez les deux soldats, entrez dans la maison, éliminez un nouveau garde et détruisez le dispositif radio à gauche. Ressortez ensuite de la maison, puis du jardin et avancez encore le long du passage. Eliminez le garde, et gravissez les escaliers sur la gauche. En haut tournez à gauche, tuez les soldats, avancez et entrez dans la pièce. Eliminez les derniers gardes et ouvrez la porte à gauche. Franchissez-la et avancez un peu, mission accomplie.

Arnhem et ses braves

Avancez un peu et descendez le long de l'escalier, puis tournez à gauche et avancez pour rejoindre un allié. Petite discussion, avancez encore un peu pour passer dans la rue suivante et allez sur la gauche. Au bout tournez à droite et vous arrivez en pleine bataille. Aidez vos alliés en éliminant les allemands tout en avançant le long de la route. Une fois au bout, au niveau des débris, grimpez dessus et contournez-les par gauche puis avancez encore. Vous arrivez maintenant au second point de bataille, éliminez les quelques soldats ennemis mais concentrez votre attaque sur le char d'assaut pour le détruire à l'aide de quelques grenades. Le calme revenu avancez sur la gauche jusqu'au nouveau tas de débris, et contournez-le par la droite. Avancez encore un peu et tournez à droite dès que possible. Vous atteignez une nouvelle zone d'affrontement, tuez les soldats ennemis de chaque côté puis avancez encore. Gravissez les quelques marches en face de vous, tournez à gauche, avancez, et grimpez le long de l'escalier sur le côté. En haut avancez sur la droite et suivez le passage, puis descendez le long du nouvel escalier et allez sur la droite. Suivez la route sur la droite, et tournez à gauche au niveau du tas de débris. Vous arrivez ainsi dans une cour assez vaste et bien défendue. Par chance vous avez le soutien de nombreux alliés, à l'assaut, éliminez absolument tous les ennemis (dont le groupe de panzershrecks, objectif accompli), puis approchez-vous de la mitrailleuse. Allez juste à sa droite, grimpez sur les débris et passez par l'ouverture dans le mur. De l'autre côté tournez à gauche et avancez pour gagner la route. Tournez alors à droite et avancez jusqu'au dernier point de bataille. Eliminez quelques soldats ennemis puis effectuez une percée et détruisez le char d'assaut avec des grenades. Aidez ensuite vos alliés à faire le ménage, puis approchez-vous de la mitrailleuse devant. Allez alors sur sa gauche, gravissez les escaliers, avancez dans le couloir et gravissez de nouveaux escaliers pour atteindre le haut du bâtiment. Avancez ensuite au fond du couloir et ouvrez la porte à droite pour trouver votre contact, mission accomplie avec succès.

La bonne voie

Petite vidéo d'introduction et vous commencez la mission sur le balcon de votre chambre. Entrez donc dans la chambre et passez dans le couloir. Avancez un peu sur la gauche et entrez dans la chambre voisine à la vôtre. Prenez l'uniforme sur le lit, puis les papiers sur le chevet à gauche, vous pouvez maintenant vous faire passer pour un officier, rangez donc votre arme. Sortez maintenant de la chambre et continuez sur la gauche, descendez le long de l'escalier, traversez la cuisine et allez sur la droite. Approchez-vous alors du soldat, montrez-lui vos papiers, vous pouvez passer. Avancez un peu, tournez à gauche et ouvrez la porte menant à l'extérieur, franchissez-la. Avancez ensuite sur la droite vers la gare et montrez vos papiers au garde situé devant la porte. Ce dernier vous laisse ainsi pénétrer dans la gare, faites-le, avancez et gravissez les quelques marches. Traversez le hall et ouvrez la porte au fond à gauche, allez sur la droite de la nouvelle salle et passez dans la pièce suivante. Allez maintenant sur la gauche et ouvrez la porte à droite des gardes, puis descendez le long du petit escalier. Avancez un peu dans la laverie et ouvrez la première porte à gauche, et passez par-là. Gravissez le nouvel escalier et vous arrivez dans la salle des commandes. Sortez alors votre revolver et descendez les deux gardes puis tirez sur les deux blocs sur la gauche de la salle pour détruire les commandes de la gare. Allez ensuite sur la droite de la salle, tuez le garde qui arrive et franchissez la porte, avancez ensuite sur la gauche et ouvrez la porte au fond à droite du couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez le cuisinier et ouvrez la porte au

fond à droite, vous arrivez ainsi dans le bar. Eliminez les quelques gardes, avancez et passez par la porte sur la droite, à côté du bar. Eliminez le nouveau garde, avancez et franchissez la porte à gauche. Avancez le long de la passerelle sur la gauche tout en exterminant les gardes, puis prenez à gauche et descendez le long de l'escalier sur votre droite. Vous arrivez ainsi sur les quais, traversez la voie ferrée et avancez sur la droite, tout au bout du quai en prenant soin d'éliminer les soldats ennemis. Au bout tournez à gauche et ouvrez la porte. Avancez le long du couloir, tuez le soldat et tournez à gauche, avancez encore et gravissez l'escalier sur le côté. Une fois en haut avancez, tuez les trois soldats, et engagez-vous dans le passage au bout à droite. Avancez sur la passerelle, tuez le soldat et descendez le long de l'escalier à droite pour atteindre un nouveau quai. Suivez-le tout en éliminant les ennemis et tournez à gauche une fois au bout. Montez le long de l'escalier à droite, avancez le long du couloir et ouvrez la porte au fond à droite. Tuez les trois soldats dans la salle, allez à gauche et ouvrez la porte au fond. Avancez le long de la nouvelle passerelle, descencez le long de l'escalier (notez la séquence au second plan) et avancez. Tournez ensuite sur la gauche au niveau des caisses écrasées sur le sol, tuez quelques soldats et avancez en direction du train pour vous retrouver dehors. Tuez les quelques gardes, avancez sur la gauche et sautez sur le train pour embarquer, mission accomplie.

Train d'enfer

Vous voilà à bord du train pour cette nouvelle mission. Avancez vers l'avant du train en sautant de wagon en wagon et entrez dans le train au niveau du troisième (action obligatoire, vous ne pouvez pas prendre un autre chemin). A l'intérieur tuez le soldat face à vous, et tuez-en un second sur la gauche. Avancez, ouvrez la porte et éliminez les deux soldats sur les couchettes à droite. Avancez, ouvrez la porte et continuez votre route dans le wagon. Liquidez les trois soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez encore, tuez le soldat à la fin du compartiment, sur la gauche et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver dehors. Avancez encore et passez sur le wagon avec les nombreux soldats. Eliminez-les, puis utilisez une des mitrailleuses sur le côté droit pour détruire le petit train sur la voie annexe. Continuez ensuite votre progression, faites sauter les barils pour dégager le passage, avancez et passez à côté du char d'assaut. Avancez encore, tuez le soldat et rentrez dans un nouveau wagon. Avancez, tuez le soldat et ouvrez la nouvelle porte. Traversez le compartiment, tuez les six soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez un peu, tuez le garde assis sur la chaise puis tirez sur le dispositif radio pour le détruire. Avancez encore, ouvrez la porte pour retourner dehors. Avancez, passez à côté des deux chars d'assaut, et ouvrez la nouvelle porte. Tuez les deux soldats, avancez dans le wagon, tuez un troisième soldat et franchissez la porte suivante. Effectuez un saut pour gagner le nouveau wagon, traversez-le, détruisez les barils en tirant dessus puis avancez. Passez à côté des deux nouveaux chars et ouvrez la porte. Avancez dans le wagon, et utilisez le bouton action au niveau de l'échelle pour utiliser le gros canon. Servez-vous en afin de détruire le train sur la droite, puis redescendez dans le wagon et franchissez la porte. Avancez encore un peu le long du nouveau compartiment et là, petite vidéo et Sturmgeist s'enfuit. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis prenez la serviette sur le bureau à gauche. Avancez ensuite près de la porte par laquelle a fui Sturmgeist, petite vidéo, mission accomplie.

Terminus

Avancez tout d'abord le long de la voie ferrée, et vous atteignez des barbelés. Tuez rapidement les trois gardes aux alentours puis ceux dans le bunker en hauteur sur la droite à l'aide du panzerschreck. Continuez votre progression le long de la voie ferrée et vous arrivez vers un wagon. Tuez les trois gardes qui en descendent, prenez les armes à l'intérieur et continuez votre route. Tuez deux autres soldats et avancez jusqu'au dépôt. Ouvrez la grande porte métallique et avancez pour infiltrer le dépôt ferroviaire. Avancez vite le long des rails tout en tuant les quelques soldats sur les côtés, tournez ensuite à gauche et entrez dans le bâtiment à côté de vous. Avancez tout au fond de ce dernier, prenez les explosifs et ressortez dehors. Avancez, traversez la plaque tournante et entrez dans le bâtiment derrière, légèrement sur la gauche. Tuez les soldats, gravissez les nombreux escaliers pour atteindre la salle de contrôle en haut, tuez les gardes et utilisez le système (bouton action) pour mettre en route la plaque tournante. Redescendez maintenant en bas de cette tour en éliminant les nouveaux soldats, retournez de l'autre côté de la plaque tournante, près de l'entrepôt où vous avez trouvé les explosifs et approchez-vous du moteur sur les rails. Actionnez-le (bouton action) et laissez-vous porter dans une partie beaucoup plus calme du dépôt. Une fois pied à terre allez sur la droite et avancez le long des rails tout à droite. Posez des explosifs (bouton action) sur la porte en bois pour la détruire et continuez votre progression. Avancez, tuez les soldats et allez sur la gauche, vous voilà vers une partie du dépôt d'essence. Posez des explosifs sur les deux containers à côté des pompes à essence, éloignez-vous, puis continuez votre avancée le long des rails suite à l'explosion. Eliminez les nouveaux soldats qui accourent, alertés par l'explosion, et regardez sur la gauche pour localiser d'énormes containers. Avancez sur la gauche, grimpez sur la petite plate-forme

et posez les explosifs puis éloignez-vous rapidement, l'explosion est violente, tout le dépôt d'essence est détruit, objectif accompli. Suivez encore les rails et actionnez le moteur pour utiliser le transporteur afin de vous déplacer plus rapidement. Une fois à destination avancez vers le grillage et passez par la petite ouverture au milieu de ce dernier. Avancez, suivez les rails et vous arrivez dans une nouvelle zone assez bien gardé. Eliminez les quelques gardes à votre niveau, allez sur la droite et gravissez les escaliers pour atteindre une mitrailleuse. Utilisez-la rapidement pour tuer les soldats au sol et ceux en hauteur, en face, derrière une autre mitrailleuse. Continuez ensuite votre route le long des rails et utilisez le véhicule (bouton action) pour rejoindre Gotha et accomplir la mission.

A tuer dans l'oeuf

Avancez un peu dans le conduit et ouvrez la grille (touche action). Passez sur la passerelle, tuez le garde et avancez sur la gauche. Descendez le long de l'escalier, avancez puis allez sur la droite. Franchissez la nouvelle porte, tuez le garde dans la petite salle et actionnez le panneau situé entre les deux fenêtre donnant sur le garage, en ouvrir la porte. Ressortez ensuite de cette salle, avancez sur la droite et franchissez la nouvelle porte ouverte. Eliminez les deux soldats dans la salle, avancez puis allez tout à gauche du nouveau garage. Gravissez les quelques marches puis avancez sur la droite, franchissez la porte et tuez deux autres gardes. Allez ensuite dans la salle sur la droite et vous voilà dans la cache d'armes. Prenez toutes les armes présentes puis allez sur la gauche. Traversez le couloir et entrez dans la salle en face, puis suivez le chemin à gauche dans le dortoir, au bout tournez à droite, avancez un peu et tournez encore à droite. Tuez les gardes qui se réveillent, avancez au fond du dortoir et ouvrez la malle (bouton action) pour trouver à l'intérieur l'appareil photo. La porte sur la gauche s'ouvre alors, tuez le soldat et entrez dans la salle accessible, vous voilà dans la réserve de munitions, faites le plein avant de retourner dans le dortoir. Revenez sur vos pas dans le dortoir et tournez à droite dès que possible pour arriver dans la salle de repas. Eliminez les quelques gardes, avancez, et entrez dans la cuisine en franchissant la porte au fond à droite, faites le ménage : éliminez gardes et cuisiniers puis franchissez la porte au fond de la pièce. Avancez le long du petit couloir, tuez les soldats et, arrivé à une intersection, tournez à droite. Suivez le nouveau couloir jusqu'à une nouvelle intersection et prenez encore à droite. Vous arrivez dans une nouvelle pièce, éliminez les gardes et les deux scientifiques, puis utilisez le pupitre de contrôle pour faire démarrer un ventilateur et ainsi tuer les scientifiques dans la pièce voisine, et détruire un prototype avec le souffle. Ceci étant fait le ventilateur s'arrête, avancez dans la pièce en question, traversez-la et entrez dans la salle de contrôlez de l'autre côté. Eliminez les gardes, et franchissez la porte à gauche. Avancez, suivez le couloir sur la droite, tuez les gardes, gravissez les quelques marches et avancez encore. Tuez les soldats, avancez et tournez à droite dès que possible. Avancez un peu, tuez les soldats au loin et entrez dans la salle à droite. Eliminez les scientifiques, avancez sur la gauche et photographiez (bouton action) le plan sur le mur. Franchissez ensuite la porte voisine pour atteindre une nouvelle salle. Photographiez les plans sur le mur à gauche, puis avancez et franchissez la porte au fond à droite de la salle. De retour dans le couloir tournez à gauche et avancez, puis entrez dans la salle à droite située après l'intersection. Tuez les soldats, avancez sur la droite et passez dans la nouvelle salle. Faites le ménage, ramassez les plans du HO-IX sur le bureau puis photographiez les plans sur le mur en face. Faites maintenant demi-tour dans le couloir, allez légèrement à gauche puis tournez à droite. Rentrez dans la salle à droite, liquidez les savants et photographiez les plans sur le mur à gauche puis passez dans la salle voisine. Prenez une dernière photo des nouveaux plans dans la salle puis franchissez la porte de l'autre côté. Une fois dans le couloir tournez à droite, avancez jusqu'à l'angle et prenez à droite. Avancez encore tout droit, puis une fois au fond tournez à gauche et suivez le couloir pour atteindre une nouvelle grande salle. Vous voilà dans l'unité de fabrication, avancez un peu et tuez les gardes sur la grande passerelle. Suivez ensuite cette passerelle pour traverser la salle tout en restant en hauteur, descendez l'escalier situé au bout de cette dernière, et avancez vers le fond de la salle. Passez dans la salle suivante, liquidez les quelques gardes, et tournez à droite. Avancez un peu, gravissez les quelques marches, tournez à gauche et avancez, puis redescendez de l'autre côté. Avancez encore, tuez les savants, et allez au fond de la salle pour passer dans la salle suivante en franchissant la porte. Avancez sur la droite, gravissez les quelques marches et allez tout au fond de la salle. Tuez un nouveau savant, repérez le panneau de réglage de la pression sur le mur et augmentez la pression au maximum. Retournez ensuite au milieu de la salle, près du panneau de contrôle au-dessus du moteur et actionnez le bouton pour détruire le moteur prototype. Redescendez ensuite les marches, tuez les nouveaux savants et avancez là où le moteur a explosé. Allez sur la gauche, descendez les escaliers et tuez les soldats. Une fois en bas retournez un peu sur la droite, puis allez à gauche et avancez le long du grand couloir.
Tuez les soldats, tournez à droite dès que possible, avancez et suivez le chemin sur la droite. Eliminez les soldats au passage, puis une fois au bout tournez à gauche et entrez dans la nouvelle pièce, vous êtes dans la forge. Tuez les quelques soldats face à vous et avancez le long de la passerelle sur la droite. Au bout, utilisez l'échelle pour descendre au niveau inférieur, suivez la nouvelle passerelle tout en éliminant les gardes pour atteindre une nouvelle échelle,

descendez-la. Avancez encore le long d'une troisième passerelle, et descendez une troisième échelle. Une fois en bas tournez à droite et avancez le long de la nouvelle passerelle. Descendez les quelques marches, tuez les soldats, avancez à gauche et gravissez le nouvel escalier. Avancez le long de la passerelle sur la droite, descendez le long de l'escalier, allez sur la gauche, gravissez le nouvel escalier pour franchir la passerelle et répétez cette opération une nouvelle fois pour atteindre la sortie de la salle. Vous voici enfin dans la mine, éliminez les soldats, avancez en face jusqu'au mur, tournez à droite et gravissez le petit sentier vers les rails, vous voici à la sortie du bâtiment, mission accomplie.

Grise mine

Une mission très courte mais difficile. Grimpez simplement sur le wagon à votre droite (touche action) et le niveau commence. L'objectif ? rester en vie. En effet, il n'y a rien d'autre à faire si ce n'est se laisser guider à la sortie par le wagon sur les rails. Mais tout n'est pas si simple car nombreux sont les soldats ennemis qui croiseront votre route durant le trajet et il vous faudra les tuer avant que ce ne soit eux qui le fassent. Utilisez de préférence le BAR comme arme, et tirez sur les nombreux barils entre les soldats pour faire mouche à tous les coups. Une certaine connaissance du niveau est nécessaire, la précision est elle aussi d'une grande importance car rares sont les trousses de soin. Il est donc probable que vous recommenciez le niveau quelques fois afin de bien le connaître et vous n'aurez plus aucun problème pour accomplir la mission (prenez soin au passage de vos munitions, les balles sont comptées), il n'y a rien d'autre à dire, si ce n'est bonne chance.

Le radar allemand

Tournez dès le début de la mission sur la droite et avancez. Tuez le soldat, puis les quatre autres gardes situés derrière la mitrailleuse. Tournez ensuite à gauche, et prenez les explosifs de l'autre côté des l'escalier en bois sur la gauche. Revenez ensuite au niveau de la mitrailleuse et continuez votre progression. Avancez et vous arrivez devant la première station radar. Entrez dedans, tuez le soldat, placez les explosifs et ressortez vite dehors. Une fois l'explosion passée retournez dans la station et passez par l'ouverture présente dans le sol. En bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le petite passage pour vous retrouver dehors. Regardez alors sur la droite, éliminez les soldats et avancez en direction du camion. Une fois à destination regardez autour de vous et faites le ménage, puis allez un peu à gauche, avancez et gravissez l'échelle. Tuez les nouveaux soldats en haut, et suivez le chemin de terre tout en exterminant toute trace de vie ennemie. Arrivé à une intersection continuez tout droit, avancez et vous arrivez dans une zone de tir. Tuez les quatre soldats au point de tir, approchez-vous en et prenez à droite, puis suivez le nouveau chemin. Avancez et vous arrivez à la seconde station radar sur votre gauche. Eliminez tous les soldats dans les tranchées à gauche puis continuez tout droit, prenez à droite en direction de la maison. Arrivé devant, suivez le chemin à gauche, et avancez. Eliminez les nouveaux soldats, gravissez l'escalier et suivez la passerelle en bois sur le côté. Une fois au bout continuez votre progression en passant sur la planche en bois puis sautez sur le sol. Tuez les deux ou trois soldats, continuez sur le côté droit et vous parvenez à contourner la station radar. Approchez-vous en passant par le petit passage à gauche pour atteindre les bunkers. Eliminez les gardes présents, continuez sur la droite et grimpez le long de l'échelle. En haut éliminez les gardes au loin puis entrer dans la station, tuez le soldat, placez les explosifs et ressortez dehors. Quelques secondes plus tard l'explosion se produit, entrez ensuite dans la station et sautez dans le trou. Une fois en bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le passage. Tuez les quelques soldats dehors et avancez le long du nouveau chemin de terre. Une fois au bout du chemin tuez les soldats, tournez à gauche et entrez dans le premier bâtiment à droite. Eliminez le soldat assis, et utilisez le dispositif radio pour envoyer le message avec les coordonnées de votre position aux alliés. Ressortez ensuite dehors, et avancez sur la droite. Avancez le long du chemin et entrez dans le nouveau bâtiment en face de vous. Tuez les soldats dans la salle, passez dans la pièce en face et vous trouvez l'entrée du hangar, mission accomplie.

Le vol de vedette

Avancez un peu dans la cour et les hostilités débutent. Prenez le contrôle de l'un des deux mitrailleuses à côté de vous, et éliminez les nombreux soldats en face de vous en visant de préférence les barils d'essence. Le terrain nettoyé avancez sur la droite et pénétrez dans l'entrepôt. Petite séquence et éboulement d'une partie du toit de l'entrepôt, tournez alors à gauche et avancez dans le petit couloir. Passez dans la nouvelle salle, tuez les soldats tout autour de l'avion puis franchissez la nouvelle porte sur le côté. Petite vidéo et vous arrivez dans l'entrepôt précédent mais de l'autre côté de l'éboulement. Tuez les quelques gardes, tournez à gauche, avancez et passez dans la salle suivante.

Eliminez les nouveaux soldats au fusil mitrailleur, descendez Sturmgeist d'un balle en pleine tête puis avancez vers l'avion pour vous emparer (touche action). Suivez ensuite le décollage, mission accomplie, félicitations.

CODES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivants dans la machine enigma :

BASS	Mission 2
STURGEON	Mission 3
PIKE	Mission 4
TROUT	Mission 5
CATFISH	Mission 6

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans la machine enigma, Un signal confirmera le code

COTOBREATH	Vidéo Paintball
ENCHILADA	Tout débloquer
FLIPBOOK	Animation "bobine de film"
LONGVIEW	Mode snipe (maintenez pour sniper)
NOHITSFORU	Résistance aux balles
SALMON	Recevoir une Gold Star pour la mission précèdente

CHEAT CODES

Etre invincible

Mettez le jeu en pause et faites X, L, B, R, Back, Y, X

Medal of Honor : Les Faucons de Guerre

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour entrer ces cheat codes, mettez le jeu en pause puis maintenez les boutons L + R et faites Bas, A, X, Noir, B, A. Un message s'affiche à l'écran. Vous pouvez maintenant faire l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Désactiver le Shellshock
X, Y, A, B, L, X

Cacher le HUD
Noir, L, Noir, R, Haut, Y

Tuer Nemesis
Droite, Gauche, R, L, X, Y

Documents OSS
A, B, R, Blanc, Noir, L

Vous suicider
B, R, Blanc, Y, L, Blanc

Munitions illimitées
L, Y, B, Haut, A, A

Invincibilité (code à refaire à chaque niveau)
Blanc, Noir, Y, Blanc, L, L

Medal of Honor : Soleil Levant

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Entrez les codes suivant dans l'écran des passwords du menu option. Sélectionnez l'option "Bonus" pour activer ou désactiver le code.

JAWFISH	Munitions illimitées
BANNER	Immortalité
WRASSE	Mode Bullet Shield (les balles ne vous font aucun effet)
BATFISH	Balles d'argent (tuez les ennemis en un tir)
BETTA	Grenade en caoutchouc
BOXFISH	Tous les objets secrets (pelle, couteau...)
DOTTYBACK	Personnages à chapeaux (les perso ont toute une variété d'objets sur la tête)
PARROT	Soldats invisibles
CARDINAL	Les japonnais ne peuvent être tués que par un tir à la tête
TUSKFISH	Toutes les missions

SKINS DU MODE MULTIJOUEURS

Si vous recevez une médaille pour une mission, vous recevrez aussi une clef qui ouvre une petite boîte contenant un nouveau skin (une nouvelle apparence) pour le mode multijoueurs. Il y a une boîte par mission à l'exception de la mission de Pearl Harbor.

LES OBJECTIFS BONUS

Le pont de la rivière Kwai
Éliminez dix ennemis au point de contrôle. Neutralisez le dock.

Jour d'infamie
Aidez le membre d'équipage à fermer la trappe. Sauvez-le avec l'extincteur.

Chute des Philippines
Trouvez l'or du Bouddha. Trouvez une image d'un général japonais.

A la recherche de l'or de Yamashita
Détruisez l'équipement radio. Détruisez cinq barils de saké.

Incursion de Minuit à Guadalcanal
Trouvez les cinq morceaux et faites sauter le générateur.

Pearl Harbor

Abattez 20 avions puis 75.

Pete Showdown
Prenez la place de l'obusier puis sauvez le lieutenant Harrison (appuyez sur Action près de lui quand il est sur le dernier pont).

Singapour
Sauvez 3 prisonniers de guerre. Trouvez les trois morceaux.

Sabotage
Envoyez un faux signal radio. Trouvez les trois morceaux.

Memorick : The Apprentice Knight

© MC2 France / Microïds 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALLERIE DES DÉVELOPPEURS

Terminez le jeu après avoir collecté toutes les sphères blanches dans chaque niveau et tuez le boss dans le hub-level. Un robot va apparaître et débloquer la gallerie.

Men of Valor

© Sierra / 2015 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASSAUT DE LA COLLINE

Au début du jeu, vous avez pour mission de prendre d'assaut une colline. Pour accomplir cet objectif, il vous suffit de foncer en courant du côté droit sans tuer personne. Vous n'y arriverez pas si vous essayer de les éliminer un par un car ils réaparaissent indéfiniment.

Mercedes-Benz Truck Racing

© THQ

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES PISTES EN MODE SOLO

Entrez AllUCanGet en guise de nom en mode solo.

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES PISTES EN MODE MULTIJOUEUR

Entrez Full House en guise de nom en mode multijoueurs.

Mercenaries

© LucasArts / Pandemic Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces Codes doivent être effectués sur l'écran PDA des factions. Un son confirmera leur validité. Notez que certains codes nécessitent d'avoir récupéré un certain nombre de plans ou de trésors au préalable.

Obtenir 1 000 000 de dollar
Droite, Bas, Gauche, Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite

Débloque tous les objets chez le marchand
Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Réinitialiser les factions à "neutre"
Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche

Munitions illimitées
Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche

Santé illimitée
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Débloquer tous les costumes
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite

Jouer avec Bufford
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Bas

Jouer avec Peng
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche

Jouer avec l'As de Coeur (nécessite d'avoir détruit 40 stations d'écoute SKU)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut

Jouer avec l'As de Carreau (nécessite 50 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Haut

Jouer avec le Pilote (nécessite d'avoir détruit 50 stations d'écoute SKU)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Jouer avec un membre de Deck of 52
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas

Jouer avec le Docteur (nécessite 30 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Bas

Jouer avec Han Solo (version Xbox uniquement ; nécessite 20 trésors ou 110 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut

Jouer avec Indiana Jones (version PS2 uniquement ; nécessite 20 trésors ou 110 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Haut, Bas, Bas

Jouer avec Josef
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Haut, Haut

Jouer avec le soldat Heavy Mafia (nécessite 20 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Haut

Jouer avec le soldat NK Elite (nécessite 30 plans)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut

Jouer avec le soldat SKU Elite (nécessite 110 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Bas

Jouer avec le Prisonnier (nécessite 40 trésors)
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Bas, Bas

SOLUTION COMPLÈTE

Contrat n°1

Vous commencez dans un avion de l'armée, levez-vous et allez chercher votre PDA en face de votre fauteuil. Récupérez ensuite des grenades et une arme à feu. Allez proche de la jeep et activez la porte arrière. Montez dans la voiture et une fois au sol, avancez vers la grille. A peine quelques mètres plus loin, vous aurez un barrage, tuez tous les soldats et explosez leurs véhicules pour gagner de l'argent. Avancez et récupérez vos premiers alliés. Attention, une perte coûte très cher. Avancez et vous arriverez devant une tour de contrôle, passez devant et tuez les deux hommes puis traversez la bosse pour tuer les deux soldats à droite. Vous récupérez un autre soldat allié dans les alentours. Dirigez-vous tout droit et parlez au chef. Vous vous retrouverez dans une pièce avec deux gradés, acceptez le contrat.

Vous voici dehors, prenez la voiture et quelques hommes puis partez derrière le Q.G. vous monterez pas mal de cotes et vous arriverez face au deux de trèfles. Ne le tuez pas, avancez autour de lui et maîtrisez le. Vous devrez ensuite appeler un hélicoptère grâce au fumigène dans le menu et placer le prisonnier.

Une fois que l'hélicoptère est parti, visez avec le laser les deux artilleries pour qu'un avion vienne les détruire. Une fois que tout votre contrat est achevé retournez au Q.G.

Contrat n°2

Vous devez servir la Corée pour ce contrat. Sur la carte est apparu un drapeau Coréen, dirigez-vous dans leur base en voiture. Une fois à l'intérieur, ne tuez personne et allez voir le chef pour accepter un contrat. Une fois sorti, vous devez défendre la base sur trois points. Les lieux sont décrits en jaune sur la carte, rendez-vous à chaque point pour tuer tous les attaquants avec les armes à disposition de chaque poste de défense. Cette mission est simple, courte et elle rapporte beaucoup. Une fois fini, vous devez vous diriger vers les mafieux.

Contrat n°3

Allez voir le chef de la mafia dans son casino avec des lumières violettes et acceptez son contrat. Vous devez aller

récupérer un camion Coréen dans un hangar un peu plus loin. Allez-y à pied ou en voiture et détruisez les trois mitrailleuses pour commencer. Avec la grenade ça marche bien. Tuez ensuite tous les hommes aux alentours et récupérez les armes que vous désirez à côté du camion. Prenez ensuite le camion et amenez-le dans le garage mafieux désigné par le cercle jaune sur la carte.

Contrat n°4

Vous allez à présent servir les chinois. Prenez une voiture (la base chinoise est très loin) et rendez-vous dans la base chinoise face au chef. Acceptez le contrat. Vous devez vous diriger en base Coréenne et détruire le poste de commande à l'aide de l'artillerie. Dirigez-vous face au poste de commande et lancez un fumigène dessus pour que les artilleries tirent sur le poste. Une fois fini, vous pouvez utiliser un medivac pour vous remonter la vie et revenir dans un point calme. Vous pouvez à présent prendre contrat chez qui vous voulez.

Contrat n°5

Dirigez-vous vers la base alliée pour recevoir votre contrat. Vous devez aller faire exploser des tunnels Coréens représentés en jaune sur la carte. Dirigez-vous devant et tuez les soldats qui en sortent. Placez ensuite votre laser dessus pour que les soutiens explosent tout. Dirigez-vous ensuite vers les deux prochains tunnels et explosez tous les alentours. Le contrat est terminé.

Contrat n°6

Dirigez-vous vers la base Coréenne pour récupérer votre mission. Dirigez-vous vers l'aéroport et faites les trois emplacements possibles pour trouver l'agent. Une fois que vous l'avez, prenez la voiture et dirigez-vous vers la base de Kaesong. (Personnellement je suis passé vers Haeju et dans la campagne proche j'ai pu tuer le quatre de trèfle). (Le trois de trèfle est au Sud Est de Nampo et au Nord de la base d'artillerie Nord-coréenne).

Contrat n°7

Puisque vous vous trouvez à côté, prenez encore un contrat chez eux, encore une fois. Vous devez aller détruire des lance-missiles. Pour ce faire, dirigez-vous vers la base et à l'entrée prenez le char (ce n'est pas obligatoire mais tellement plus drôle). Allez détruire les missiles puis allez tuer le roi de trèfle sur le toit. Prenez un hélicoptère et tuez-le.

Contrat n°8

Allez voir les Chinois, et prenez votre contrat. Vous devez aller dans la base mafia sur Haeju et tuer trois officiers. Une fois que vous avez fait votre boulot, revenez voir le soldat Chinois dans la ville proche.

Contrat n°9

Retournez voir les Chinois pour prendre un nouveau contrat. Dirigez-vous vers Nampo et tuez les unités Coréennes ciblées en jaune (attention beaucoup sont équipées de lance-roquettes). Après cette tâche, vous devrez tuer ou capturer la dame de trèfle (la capture rapporte plus) une fois que vous avez rempli votre contrat, vous n'avez guère le choix, dirigez-vous vers la base mafia.

Contrat n°10

Cette mission est simple, prenez l'hélicoptère et allez chercher le colis. Ramenez-le ensuite à la base. Une fois que vous avez terminée la livraison, amenez l'hélicoptère au garage à quelques mètres.

Au cours de cette mission, vous êtes assez proche du centre ville de pyongy avec le huit de trèfle et un peu à l'est se trouve le six de trèfle.

Contrat n°11

Vous avez le choix entre un contrat allié et mafia mais vous êtes proche de la mafia, prenez donc leur contrat. Commencez par aller chercher le lance-missiles puis ramenez-le et ensuite vous devrez aller neutraliser le valet de trèfle à l'Est de la base Nord-Coréenne. Attention, il y a quatre chars au total qui le protègent dont un à double-canon.

Contrat n°12

Attention cette mission est très difficile. Allez prendre le contrat allié et vous serez héliporté sur une sorte d'île. Une fois sur terre, commencez le carnage et partez vers le point jaune le plus à droite sur la carte. Le brouilleur de radar se trouve sous une porte d'immeuble, détruisez-le et dirigez-vous au second point jaune à droite. Récupérez le char si possible et tuez les soldats pour enfin anéantir le deuxième brouilleur. Dirigez-vous ensuite vers les points bleu ciel, attention deux hélicoptères les protègent, tuez-les tous et faites amener votre VBT ainsi que vos renforts. Dirigez-vous ensuite vers le dernier point jaune dans la forêt. Il n'est pas très dur, détruisez tout et vous devrez ensuite détruire la grande tour Song. Sortez des bois et visez la tour en faisant attention à tout l'arsenal de protection ennemie. Une fois que votre nouvelle bombe aura fait son effet, le dernier trèfle sortira par la gauche, capturez-le et la mission sera terminée.

Contrat n°13

Vous vous trouvez proche de la base alliée alors commencez par prendre une mission chez eux. Vous devez escorter un journaliste sur des villes où des attaques se font. Vous avez entre 1 minute 30 et 2 minutes dans chaque parcours. Le dernier point se trouve proche des chemins de fer, et de la base coréennes.

Contrat n°14

Vous vous êtes arrêté proche de la base coréenne, allez donc y prendre le contrat. Vous devez aller dans la base chinoise pour détruire les citernes. Attention cette mission est dure, vous avez sept minutes pour remplir votre mission, dépêchez-vous de détruire les trois citernes (une à gauche, une au milieu et une à droite). Les camions citernes qui circulent, vous devez les avoir en route avec une grosse artillerie. Dès que votre contrat s'achève, allez prendre un contrat chez les chinois.

Contrat n°15

Votre contrat consiste à amener un officier dans sa base. Commencez par aller le chercher, il est assez proche et vous ne rencontrerez pas beaucoup de danger. Au passage, prenez le char dans le barrage. Faites ensuite monter l'officier et détruisez toutes les tentes, les véhicules et les bâtiments. Une fois la destruction terminée, avancez vers Haeji et coupez par le champ de pommiers à droite, ça ira plus vite pour atteindre la base. Une fois à Haeji, déposez l'officier.

Contrat n°16

Petite info : si vous le désirez, il y a un carreau proche d'une gare vers Sariwon Est. Dirigez-vous ensuite dans la base coréenne et prenez un contrat. Vous devez aller récupérer un pilote échoué vers Ichon. Vous vous apercevrez, une fois sur place que le pilote n'est pas là mais dans une voiture, vers la porte de la forteresse Nord-Coréenne. Arrivez avant les Nord-Coréens pour récupérer le pilote. Le mieux est de prendre le camion et de retourner à la base sous le déguisement Nord-Coréen, mais attention aux frontières, klaxonnez pour enlever le déguisement.

Contrat n°17

Allez prendre un contrat mafieux. Vous devrez tout d'abord aller parler à un officier corrompu dans Pyongyang puis aller vers le Nord Est de la base d'artillerie Nord-Coréenne pour détruire toutes les forces Sud-Coréennes qui arrivent. Attention de nombreux véhicules lourds vont arriver en fin de contrat. Il y a un carreau vers les villages de propagande à l'Est.

Contrat n°18

Allez chercher un contrat chez les alliés. Vous devez aller chercher des pilotes échoués en territoire Coréen.

Dirigez-vous vers le point de chute de l'hélicoptère et si vous possédez un camion ou autre véhicule vous pouvez repartir directement. En revanche, si il vous manque un véhicule, dépêchez-vous de détruire les DCA et appelez un véhicule de soutien allié pour ramener les soldats à la base alliée. Après cette mission, vous n'aurez plus de contrat pour le moment chez les alliés.

Contrat n°19

Allez prendre contrat chez les Sud-Coréens. Vous devez aller détruire des DCA, dirigez-vous vers la forteresse Nord-Coréenne et détruisez toute l'artillerie puis enfin en dernier grâce à un arsenal plus lourd, détruisez l'énorme canon au Nord. Vous devrez avant détruire le brouilleur de radar pour pouvoir avoir le soutien. Une fois que le canon est détruit, capturez le carreau qui sort et faites-le évacuer. Votre mission sera terminée.

Contrat n° 20

Allez à présent prendre contrat chez les mafieux. Vous devez liquider des officiers vers pyongyang. Rien de bien difficile.

Contrat n° 21

Reprenez un contrat mafieux. Mission simple mais difficile, vous devez aller récupérer un journaliste puis lui faire faire une petite balade. Amenez-le au carreau et capturez-le.

Contrat n° 22

Vous n'avez plus le choix, vous ne pouvez que prendre à présent les contrats chinois. Dirigez-vous vers la base et prenez le contrat. Dirigez-vous au village de propagande au Sud et protégez les troupes du village des ennemis qui arrivent du Sud. Vous aurez plusieurs vagues de voitures puis un hélicoptère et un VBT. Suite à la destruction de tout cette arsenal vous aurez rempli votre contrat.

Contrat n° 23

Retournez au Q.G chinois. Votre contrat consiste à aller détruire des artilleries vers la base d'artillerie Nord-Coréenne. Il y a cinq cibles au total et à la fin le roi de carreau à capturer qui se trouvera au centre de la base.

Contrat n° 24

Dirigez-vous vers la base alliée pour prendre le contrat qui consistera à capturer l'as de carreau. Si vous voulez capturer tous les carreaux, vous devez le faire avant de prendre l'as. Cette mission est beaucoup plus difficile que les précédentes missions. Je vous conseille de prendre le plus de véhicules possibles surtout des chars et de vous servir de tout votre arsenal de soutien pour arriver au bout de votre mission. Vous allez être héliporté sur une île où vous devrez aller sur un prototype de canon en passant par derrière. Lorsque vous recevez cette information, prenez le chemin de droite et passez par la base avec un char à l'entrée. Pour le canon prototype, entrez par la porte grise à gauche et tirez sur le canon en face. Vous pourrez ensuite aller chercher l'as de carreau qui est aussi difficile à avoir. Détruisez la base à l'aide du tapis de bombe, c'est très utile. Emportez ensuite l'as de carreau en évacuation.

Contrat n° 25

Vous vous retrouverez dans une nouvelle région avec de nouvelles missions. Pour commencer, prenez une mission alliée. Vous devez prendre un hélicoptère de transport à droite de la base et amener les passagers dans trois lieux. Je vous conseille de monter fortement en altitude pour éviter les missiles aériens et de commencer par le dernier point au réacteur de yongbyon. Attention à l'hélicoptère de chasse qui poste aux réacteurs. Une fois que vous êtes au sol, les hommes font leur boulot et une fois fini, allez détruire la base en face pour pouvoir amener vos hommes en toute tranquillité. Suite à ce réacteur, vous devez aller vers une usine de retraitement de yongbyon. Vous devrez là aussi, tout nettoyer et faire travailler vos agents. Ramenez vos hommes à la base et le contrat sera terminé.

Contrat n°26

Vous êtes à côté de la base alliée alors reprenez contrat chez eux. Vous devez aller secourir des inspecteurs en moins de dix minutes pour commencer. Si vous prenez un hélicoptère, attention aux missiles anti-aériens. Une fois que vous êtes dans la base, allez vite tuer les exécuteurs. Récupérez ensuite un véhicule ou un hélicoptère et ramenez les inspecteurs dans l'avant-poste à l'Est du réacteur de yongbyon.

Contrat n°27

Allez prendre un contrat mafieux pour changer. En sortant, prenez la voiture à droite et commencez à vous diriger vers le village Nord-Coréen au Nord Est. A l'entrée du village votre signal sera brouillé. Après le pont, montez directement à droite dans la colline vous arriverez entre deux cabanes à détruire. Vous aurez également une caisse d'armes avec une médecine à l'intérieur. Descendez ensuite par la gauche et détruisez les trois autres cabanes. (Vous pouvez réaliser un bonus à l'aide du camion situé par un point bleu). Après la destruction du village le contrat sera terminé.

Contrat n°28

Retournez prendre un contrat mafieux. Vous devez récupérer des marchandises. Prenez la voiture de sport et rendez-vous au premier contact, parlez-lui et allez chercher le deuxième puis le troisième jusqu'à en avoir 5. Une fois que vous avez toutes les marchandises reprenez la voiture de course et dirigez-vous vers le port de Sinuiju et donnez le courrier à l'homme sur le pont. Le prix du contrat sera en rapport de votre vitesse pour exécuter la mission.

Contrat n°29

Allez prendre un contrat chinois puisque vous êtes à côté de cette base. Vous devez récupérer des codes qui se trouvent sur une colline vers l'avant-poste Nord-Coréen. Une fois que vous avez téléchargé les codes, retournez dans la base Chinoise pour les donner. Le contrat sera ensuite terminé.

Contrat n°30.

Reprenez une mission Chinoise. Vous devez détruire deux immeubles situés en bleu sur la carte puis détruisez le centre de commandes situé en jaune sur la carte. Tout cet ensemble d'immeubles se trouve vers Sinuiju centre ville au Nord. Suite à l'explosion du centre de commandes le contrat sera terminé. Allez prendre un contrat Chinois.

Contrat n°31

Votre mission consiste à capturer ou tuer le valet de cœur. Dirigez-vous vers le réacteur de Taechon. Attention, la bataille sera rude, énormément de chars vous attendront mais vous disposez d'un soutien. Le valet se trouve dans un petit enclos à l'entrée de la base. Identifiez-le et partez de ce champ de bataille. Si vous le désirez, le trois de cœur se trouve dans la ferme de Sinuiju juste à côté de votre emplacement. Vous pourrez également prendre des hélicoptères pour aller capturer un cœur à l'Est de Chongju puis vers l'usine de retraitement de yongbyon.

Contrat n°32

Prenez un contrat mafieux. Votre mission se déroulera dans la garnison Nord-Coréenne. Vous devez pour commencer, détruire les brouilleurs de radars qui se trouvent à côté des missiles SAM. Il y a quatre stands de missile SAM, détruisez les quatre puis le dernier se trouve en haut de la colline avec le bunker à détruire. Une fois le bunker détruit, le roi de cœur sortira prendre une voiture. Essayez de le faire descendre ou défoncez la voiture pour le capturer. Faites-le évacuer et la mission sera terminée.

Contrat n°33

Prenez le contrat Coréen. Vous devrez aller chercher un véhicule et le ramener à la base Coréenne. La base est assez bien gardée, attention.

Contrat n°34

Reprenez un contrat Coréen. Vous devrez aller détruire des barrages. Je vous conseille de prendre une voiture avec un lance-roquettes et de détruire les tentes de loin pour ne pas être confronté à l'infanterie. Détruisez les cinq tentes et la mission sera terminée.

Contrat n°35

Reprenez encore un contrat Coréen. Vous devez prendre l'hélicoptère en face du poste de commande et vous diriger au Nord Est vers le complexe chimique. Je pense qu'il est préférable de se poser avant de pouvoir se faire tuer par les missiles anti-aériens. Commencez à descendre et liquidez tous les missiles anti-aériens puis le poste de commandes. La dame de cœur s'enfuira, capturez-la et faites-la évacuer.

Contrat n°36

Vous n'avez plus le choix, vous devez aller chercher l'as de cœur. Cette mission est très linéaire mais également très difficile. Vous commencez hors d'une base, entrez et les ennuis commencent déjà. Tuez tous vos ennemis, (tout le long de la mission de nombreux paquetages sont à disposition dans les coins de la base), traversez le porche à droite et une fois dans ce labyrinthe de containers, atteignez l'emplacement du cœur sur la carte. Vous vous apercevrez que ce n'est pas le réel endroit, vous devez continuer sur le pont et au bout, monter sur le toit. Détruisez l'hélicoptère qui compte évacuer l'as et capturez l'as de cœur. Faites-le évacuer et la mission sera terminée.

Contrat n°37

Allez prendre une mission chez les mafieux. Vous devrez escorter Josef dans la zone industrielle. Vous allez tomber dans une embuscade lorsque vous aurez déposé josef. Parvenez à résister en attendant Josef et quittez la zone avec lui. Ramenez-le à la base et la mission sera finie. C'est une mission simple.

Contrat n°38

Reprenez un contrat mafieux puisque vous vous trouvez à côté. Votre mission consiste à repérer des officiers et à les tuer. Vous devez tous les tuer, ils possèdent tous, une garde assez solide donc, tuez les gardes avant qu'ils ne commencent à vous tirer dessus. Jouez-la un peu espionnage peut-être. Après la mort des quatre officiers la mission sera terminée.

Contrat n°38

Reprenez une mission mafieuse. Vous devez localiser Serguei en premier temps mais dès que le Q.G mafieux est attaqué, allez le défendre. Prenez une voiture rapide.

Contrat n°39

Allez prendre une mission Sud-Coréenne. Vous devrez aller vers dandong pour y prendre un agent et le ramener dans la ville. Il est possible de passer la mission avec une voiture civile et d'éviter pas mal de conflits. Ramenez ensuite l'agent au Q.G Sud-Coréen pour terminer la mission.

Contrat n°40

Reprenez une mission Sud Coréenne, vous devrez pour commencer, détruire un brouilleur de radar qui se trouve au Nord Ouest à Dandong. Commencez par vous rendre sur les lieux. Le brouilleur se trouve dans un grand bâtiment, détruisez tout l'ensemble et vous verrez votre nouvel objectif. Vous devez détruire le pont par lequel vous êtes arrivé. Placez-vous au Sud du pont et avec la visée satellite pointez le milieu du pont. Ecartez-vous et place au spectacle. Une fois que le pont sera détruit la mission sera terminée.

Pour information le neuf de pique se trouve au Sud de l'avant-poste de la mafia sur une colline au bord de la mer.

Contrat n°41

Allez prendre un hélicoptère ou faites-vous en livrer un et allez prendre un contrat Chinois. Vous devrez protéger les artilleries Chinoises. Prenez un des deux véhicules et détruisez toutes les menaces que vous voyez dans le ciel puis sur terre. Vous devez tenir environ six minutes à défendre la base, cette mission n'est pas de tout repos. Vous devez toujours avoir un œil sur le ciel et un peu sur les infanteries terrestres. Une fois le temps écoulé la mission sera terminée.

Contrant n°42

Prenez une nouvelle mission Chinoise et en sortant, prenez l'hélicoptère. Vous devrez vous rendre à l'aérodrome de Chongju et détruire pour commencer les avions posés. Attention vous êtes en territoire hostile et le combat sera rude, chars, hélicoptères et infanteries seront à l'accueil. Une fois que vous avez fait le ménage, reprenez votre hélicoptère et dirigez-vous vers Chongju au Sud et détruisez le brouilleur puis le cargo. La mission sera ensuite terminée.

Contrat n°43

Vous vous trouvez proche de la base Sud-Coréenne, récupérez le contrat. Vous devez vous diriger vers l'usine de retraitement de yongbyon et fouiller les trois maisons afin de trouver le roi. Je vous déconseille fortement la méthode aérienne, les ripostes anti-aériennes sont bien présentes. Trouvez le roi de pique et capturez-le.

Il y a deux piques au sud du complexe chimique à peu près sur la route. Il y a un pique vers le village Nord Coréen, un peu a l'Est. (Sur la carte il se trouve dans l'angle à droite du nom « village nord coréen »).

Contrat n°44

Il y a une carte à l'Est de l'emplacement d'où vous devez vous rendre. Elle est seule, vous n'avez qu'à la taper et la capturer.

Allez prendre un contrat Chinois, vous devrez vous rendre vers le village au centre de la carte et prendre contact avec le vieil homme. Une fois que vous aurez pris contact, des forces ennemies viendront vous attaquer, détruisez toutes menaces et passez par le pont pour atteindre la dame de pique et la faire évacuer. Détruisez tous les missiles anti-aériens sinon vous ne pourrez pas évacuer la carte.

A ce stade de la partie vous pouvez soit prendre le contrat de l'as soit une autre mission alliée. Prenez la mission de l'as.

Contrat n°45

Vous allez vous retrouver dans un char avec trois alliés. Commencez par avancer votre manœuvre et à vous défendre des troupes ennemies. Attention cette mission est la dernière donc la plus difficile vous allez certainement y passer pas mal de temps. Je vous conseille d'avoir un lance-missiles anti-chars et d'avancer assez discrètement. Au milieu de la ville il y aura des hélicoptères et toujours autant de chars qui vous attaqueront. Montez la pente qui mène à la prison et fouillez-la sans la détruire surtout. Vous apprendrez que le fils possède les codes de lancement, sortez et armez-vous. Reprenez votre route, toujours aussi hostile et ne vous arrêtez que proche des codes. Ne détruisez pas l'ordinateur et désactivez les missiles. Il lancera alors les missiles et vous devrez atteindre la tour au fond pour avoir l'as. Détruisez tous les grillages et les ennemis puis explosez le bâtiment pour faire sortir l'as. Capturez-le, vu son prix de capture et la mission sera terminée. Mercenaries
est à présent terminé.

Metal Arms : Glitch in the System

© Vivendi Universal Games / Swingin' Ape Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ EN MULTIJOUEUR

Il vous suffit d'appuyer sur Start dans n'importe quelle carte multijoueur pour vous retrouver invincible. Vous ne pouvez pas bouger, mais les tirs ne vous feront rien.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Terminez la campagne du jeu.

DÉBLOQUER LE GÉNÉRAL

Finissez le jeu en ayant tous les secrets pour pouvoir jouer le général Corrosive en mode multijoueur.

JOUER CONTRE LES BOTS

Au menu principal, allez dans "Multijoueur". Validez toutes les options en étant tout seul. Choisissez le niveau ainsi que les options et vous jouerez alors tout seul avec les bots.

TUER LE ROI ZOMBIEBOT (NIVEAU 9)

Pour tuer le roi Zombiebot, tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'épuise. A ce moment-là, lancez-lui une charge coring dans la bouche. Répétez l'action encore 4 fois pour qu'il meure ! Faites tout de même attention aux bots hostiles qui apparaitront à partir de la troisième charge.

Metal Gear Solid 2 Substance

© Konami 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LES CUT SCENES.

Utilisez les boutons L et R pour zoomer et le stick droit pour changer de vue.

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Appuyez sur Blanc pour entendre un coup de feu. Utilisez le stick droit pour changer le fond.

CONTRÔLER LES SÉQUENCES CODEC

Appuyez sur R et L pour obtebir des réponses positives ou négatives.

RESET

Maintenez L + R et faites Start, Select en cours de jeu.

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Utilisez le stick analogique sur l'écran titre afin de contrôler la vue.

ECRAN TITRE DIFFÉRENT

Après avoir terminé le jeu une fois, l'écran titre sera bleu.

JEU PLUS DIFFICILE

Terminez le jeu pour avoir accès à un mode de difficulté supplémentaire.

VOIR VOTRE NOM SUR LE GÉNÉRIQUE DE FIN

Dans l'usine, une fois que vous aurez trouvé l'ordinateur du radar, Raiden devra y inscrire des informations personnelles. Entrez alors votre nom, votre sexe, votre date de naissance, votre groupe sanguin et votre nationalité. A la fin du jeu, après le générique, toutes ces informations seront inscrites sur la médaille que porte Raiden.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

-Sur l'ordinateur du radar (dans l'usine), indiquez la date actuelle dans la section date de naissance et vous aurez un message vous souhaitant bonne anniversaire.

PROFIL DE HIDEO KOJIMA

Entrez le nom de Hideo Kojima dand l'ordinateur de l'usine pour voir des informations le concernant.

LES OBJETS BONUS

Tout au long du jeu, en comptant les 5 niveaux de difficulté, ramassez un certain nombre de plaques d'identification pour débloquer les objets bonus.

Objets que Solid Snake obtient sur le Tanker

L'appareil photo
Terminez le jeu une fois.
Le bandana de munitions illimitées
Récupérez 30% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 46 Dog Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags du Tanker (soit 78 Dog Tags)

Objets que Raiden obtient sur la grosse carcasse

La perruque de munitions infinies
Récupérez 30% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 73 Dogs Tags)
Le camouflage optique
Récupérez 50% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 121 Dog Tags)
La perruque B (Grip illimité)
Récupérez 70% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 170 Dog Tags)

La perruque A (O2 illimité)
Récupérez 90% de tous les Dog Tags de la grosse carcasse (soit 218 Dog Tags)

PROBLÈMES AUX TOILETTES

Dans la pièce avec les otages, lorsque vous devez écouter la conversation entre Solidus et Ocelot, déplacez le micro sur la gauche pour pointer vers les toilettes, vous entendrez alors un soldat malade.

CASTING THEATER

Une fois que vous aurez terminé le jeu, entrez dans le menu special et choisissez l'option Casting Theater. Vous pourrez ici revoir toutes les cinématiques du jeu en modifiant les personnages à l'écran. Par exemple, vous pourrez remplacer Fortune par Raiden, ou Snake par Vamp !

PERVERSIONS

Lorsque vous jouez avec Snake, pensez à appeler Otacon a chaque fois que vous regarderez un poster de charme en vue à la première personne.

Avec Raiden, vous pouvez regardez les jambes de la fille retenue en otage. Endormez-la grâce à une fléchette et glissez-vous sous la table en face... Lorsque vous escorterez Emme, endormez-le elle aussi et allongez-vous sur elle. Appelez ensuite vos correspondants avec le Codec pour entendre leurs réflexions…

LE MASSACRE DES MOUETTES

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, vous pouvez vous défouler sur les mouettes qui volent autour de la Grosse Carcasse. Vous subirez alors la colère du Colonel, de Rose et d'une mouette qui viendra éventuellement défendre ses congénères. Si vous regardez en l'air, il se peut aussi que l'une d'elle vous fasse dessus.

UN HOMME À LA MER !

Au tout début du jeu, vous pouvez jeter les gardes à la mer. Assommez-les et transportez-le sur un des côtés du bateau. Snake se chargera de les balancer.

JEU DE QUILLES

Une fois que vous aurez gagné le combinaison optique pour Snake, allez dans l'une des trois calles et ammusez-vous avec les Marines. Faites-en tomber un et observez la réaction en chaîne que cela provoquera.

BATTRE LES METAL GEAR RAY

Commencez par en attirer un au centre de la plate-forme en lui tirant plusieurs fois dessus avec le stinger. Approchez vous de lui et évitez le rayon qu'il crachera en faisant une roulade. Sans perdre de temps, reprenez le stinger et tirez dans la bouche du tank pour lui enlever beaucoup d'énergie. Répètez cette opération plusieurs fois pour en venir à bout. Pensez à évite tous les missiles en faiant des roulades !

RÉCUPÉRER LES DOG TAGS

Glissez-vous discrètement dans le dos d'un garde et passez en vue à la première personne. Dégainez votre arme pour paralyser le garde. Faites en le tour pour vous placer devant lui et visez la tête pour qu'il lâche son Dog Tag. S'il refuse, tirez lui dans un bras ou une jambe. Il comprendra que vous êtes sérieux et y mettra un peu du sien (ne tirez pas avec les flèchettes pour ne pas l'endormir !).

OTACON S'ÉNERVE

Lorsque vous aurez battu Olga, tentez de lui tirer dessus avec une fléchette de M9. Otacon s'énervera pas Codec interposé.

MEI LING

Dans le tanker, sauvegardez dès que vous arrivez dans une nouvelle salle. Au bout d'un moment, les dictons d'Otacon deviendront de plus en plus idiots et vous aurez même droit à une intervention de Mei Ling !

LES CARTONS

Pour se déplacer dans n'importe quel étai de la Shell 1, il suffit de se rendre sous l'Héliport et d'utiliser le tapis roulant qui fait circuler les boîtes. Pour cela, cacher-vous dans un de vos cartons puis montez sur le tapis (en bas à gauche). Suivant le carton que vous utiliserez, vous serez transporté à différents endroits de la Shell 1.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission avec Snake

Cette mission est relativement courte et simple dans tout niveau de difficulté, vous allez prendre les commandes de Snake, à bord du Tanker, et l'objectif est de prendre des photographies du Metal Gear présent dessus afin d'en prouver l'existence.

Après un longue cinématique et une discussion avec Otacon vous voilà sur le pont du Tanker. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur le pont du Tanker, commencez par le fouiller (n'hésitez pas à passer par dessus certaines caisses bloquant l'accès à des bonus) afin de trouver sur la gauche du navire une ration et un bandage, vous trouverez aussi sur le côté droit du bateau des grenades chaff et un pentazemein. Allez ensuite sur la droite du bateau, gravissez l'escalier métallique et approchez discrètement vers le garde pour le supprimer. Fouillez ce corps, cachez-le puis pénétrez à l'intérieur du bateau en passant par la porte métallique. Commencez par vous sécher (appuyez sur le bouton X de nombreuses fois) car vous êtes tout mouillés et les goutelettes d'eau laissées sur le sol durant votre progression témoigneraient de votre présence dans les lieux. Une fois sec, avancez un peu et ramassez les munitions de M9 sur le côté. Continuez ensuite votre progression, et une vidéo se déclenche. Cette petite séquence vous montre que vous pouvez repérer les garde grâce à leuurs ombres, mais attention car eux aussi peuvent le faire. Avancez donc dans le dos du garde, et endormez-le. Trainez-le ensuite à l'entrée du couloir pour que ses alliés ne le trouvent pas, fouillez-le puis poursuivez votre route le long de ce couloir pour grimper à l'étage supérieur. Avancez un peu le long du nouveau chemin et vous arrivez à proximité d'une caméra. Placez-vous donc dos au mur et avancez afin de passer sans qu'elle vous repère. Poursuivez votre route, prenez les grenades chaff dans le placard, avancez le long du couloir et passez par la petite ouverture dans le mur en rampant afin de trouver une ration. Revenez un peu sur vos pas et gravissez les nouveaux escaliers pour atteindre le pont D.

Avancez vite sur la droite et cachez-vous, car un garde approche dans votre direction. Endormez-le avec votre pistolet, fouillez-le puis cachez le corps avant de poursuivre votre route. Vous recevez alors un message de Otacon et ce dernier vous prévient de la présence de rayons infra-rouges. Avancez donc un peu, endormez le soldat au loin et tirez sur l'extincteur afin de repérer les rayons et de pouvoir éviter le piège. Pour cela rampez simplement afin de passer sous les rayons, puis continuez votre progression et gravissez les nouveaux escaliers. Avancez un peu sur la gauche et vous allez affronter le premier boss du jeu, une forte femme répondant au nom d'Olga. Ce combat ne va toutefois pas vous présenter de réelles difficultés : commencez par vous camoufler derrière des caisses afin d'éviter ses tirs et effectuez de vifs déplacements lattéraux lorsqu'elle approche afin de la toucher avec votre pistolet. Au bout de quelques coups Olga décroche une sorte de bâche afin de vous géner, allez alors sur la gauche de l'écran et tirez en diagonale pour toucher Olga. Le combat se poursuit et Olga utilise un puissant projecteur pour vous repérer, placez-vous donc encore sur la gauche et tirez sur l'ampoule du projecteur afin de le détruire. Puis cachez-vous derrière de nouvelles caisses, et utilisez la même technique que celle employée en début de combat pour en finir avec Olga (prenez tout de même garde au passage aux grenades qu'elles lancent si vous restez trop souvent au même endroit). Une fois Olga vaincue approchez-vous d'elle et fouiller son corps afin d'obtenir divers objets très intéressants comme un USP par exemple. Puis avancez un peu dans cette zone et grimpez le long de l'échelle afin de trouver en haut des lunettes thermiques. Redescendez, allez sur la droite et un garde arrive. Endormez-le, fouillez puis allez prendre la Wet-box. Vous pouvez maintenant faire demi-tour et redescendre au niveau du pont A (attention à la caméra au passage). Allez alors sur la droite, descendez le long des escaliers, et entrez dans la salle des machines.

Avancez donc un peu dans cette salle et prenez les munitions pour l'USP (ne vous souciez pas de l'ombre sur le sol, ce n'est qu'un leurre). Avancez maintenant sur la gauche pour passer dans une nouvelle pièce, et descendez le long du petit escalier. Avancez un peu, cachez-vous et endormez discrètement le garde avant de cacher son corps et de le fouiller. Descendez ensuite au niveau inférieur et débarrassez-vous du garde de la même façon que celle utilisée pour le soldat précédent. Continuez votre route en suivant la même méthode et, une fois en bas, avancez et prenez les munitions, la ration et les grenades. Avancez encore, grimpez le long des escaliers et passez dans la pièce suivante, puis allez vite vous cacher (dans un placard par exemple). Un soldat ne tarde pas à arriver, attendez simplement qu'il passe avant de vous montrer et de poursuivre votre route. Une fois vers la sortie Otacon vous informe de la présence de nouveaux rayons infra-rouges. Utilisez alors vos lunettes thermiques et tirez sur les deux détonateurs sur le sol (un de chaque côté) ainsi que celui en hauteur sur le côté gauche avec votre USP. Prenez ensuite les munitions et continuez votre route. Vous voilà dans un nouveau couloir, avancez tout en éliminant les quelques gardes afin de trouver sur eux muntions et rations, puis franchissez la porte au fond à droite.

Avancez maintenant le long du couloir suivant et une vidéo se déclenche. Vous êtes repérés par divers soldats et allez devoir les éliminer le plus rapidement possible car la zone de combat est étroit et vos ennemis utilisent des grenades. Cachez-vous donc derrière une caisse et effectuez de petits déplacements sur le côté afin d'avoir un ou plusieurs soldats dans votre ligne de mire et de les descendre. Les soldats éliminés une nouvelle vidéo se déclenche et vous allez devoir terminer cette mission à bord du Tanker en un temps limité. Avancez un peu, descendez le long de l'échelle et vous atteignez les calles du bateau. Accroupissez-vous et rampez pour traverser la première calle sans vous faire repérer par les soldats et franchissez la porte située au bout. Traversez la nouvelle calle rampant là encore derrière les soldats et ouvrez la nouvelle porte au fond pour atteindre la troisième et dernière calle. Vous voilà maintenant dans la salle où se trouve le Metal Gear, vous allez devoir le photographier sous quatre angles différents : avancez un petit peu et prenez une première photo pour avoir le côté droite, puis couchez-vous et rampez pour progresser dans la salle, éliminez le garde et prenez une photo derrière le Metal Gear, au niveau de l'inscription lisible dessus. Rampez encore pour atteindre le côté gauche du robot, et prenez une troisième photo. Avancez ensuite au centre de la pièce sans vous faire repérer (rampez une fois de plus) et prenez une photo de face du Metal Gear. Avancez ensuite pour finir en bas à droite de la pièce et utilisez l'ordinateur pour transmettre les photos à Otacon, mission accomplie, ces photos constitue une preuve indéniable de l'existence d'un Metal Gear, une longue cinématique se déclenche alors, fin de la première mission.

Mission avec Raiden

Cette seconde et dernière mission est nettement plus longue que la précédente mais elle n'est pas tellement plus difficile si ce n'est vers la fin du jeu. Vous allez dans cette mission contrôler Raiden et participer au sauvetage du président, retenu sur une plate-forme pétrolière par des terroristes.

Après un longue cinématique et une discussion avec votre boss vous voilà sur la plate-forme pétrolière. Prenez tout d'abord le temps de vous familiariser avec tous les mouvements réalisables avant de partir à l'aventure. Voici donc quelques conseils pour rendre votre progression plus aisée : si vous devez vous déplacer près de soldats ennemis faites-le en marchant au lieu de courir. Essayez de prendre vos ennemis par surprise en vous approchant dans leur dos et en les étranglant. Pensez aussi à fouiller leurs corps et à les cacher pour éviter que d'autres soldats les trouvent et ne donnnent l'alerte. Méfiez-vous aussi des caméras de surveillance (longez les murs pour ne pas entrer dans leur champs vision), et surveillez votre ombre : en effet vous pouvez repérer la présence d'un soldat voisin en voyant son ombre se dessiner sur le sol, mais n'oubliez pas que eux aussi peuvent parfois voir la vôtre, prudence donc. Calmez aussi vos ardeurs et utilisez des armes non bruyantes pour agir sans attirer l'attention. D'autres conseils vous seront données tout au long de la solution, vous n'êtes pas obligés de les suivre mais ils vous permettent quoi qu'il en soit de progresser sans trop de difficultés.

Vous voilà donc sur la plate-forme pétrolière infestée de terroristes, la mission peut débuter. Commencez par retourner dans l'eau et vous trouverez les lunettes thermiques, puis ressortez-en et fouillez la salle pour trouver de nombreux bonus dans le décor. Franchissez ensuite la porte, et avancez. Petite vidéo, continuez ensuite votre progression dans la nouvelle salle et approchez-vous de l'ordinateur. Activez-le et utilisez-le, vous pouvez maintenant vous servir de votre radar afin de localiser les portes, et soldats ennemis. Attention toutefois, vous ne pourrez pas vous en servir si vous

êtes repérés par des soldats, il vous faudra donc vous cacher et attendre le retour à la normale avant de vous remontrer. Puis cachez-vous dans la salle pour éviter le soldat et attendez que l'ascenseur arrive à votre niveau. Contournez alors le garde pour atteindre l'ascenseur sans vous faire repérer et utilisez-le pour gagner l'étage supérieur. Avancez ensuite, accroupissez-vous et faufilez-vous par l'ouverture dans le grillage en rampant. Avancez un peu et franchissez la porte, et vous voilà dans une nouvelle salle. Approchez-vous un peu du garde et donnez des coups sur le mur afin de l'attirer. Passez alors dans son dos et approchez-vous de l'ordinateur qu'il surveillait. Actionnez donc l'ordinateur puis avancez en haut de l'écran et franchissez la nouvelle porte. Vous voilà sur l'une des passerelles de la plate-forme pétrolière. Une petite séquence se déclenche et vous obtenez des informations concernant la configuration des lieux et les modes de surveillance. Avancez donc le long de la passerelle en vous suspendant lorsque cela est nécessaire afin d'éviter de vous faire repérer par le robot volant. Avancez et entrez dans le nouveau bâtiment. Une vidéo se déclenche alors, avancez un peu et activez simplement le second ordinateur avant de continuer votre progression.

Avancez et passez dans la salle suivante, progressez discrètement et fouillez les lieux pour obtenir divers bonus. Poursuivez maintenant votre route le long de la nouvelle passerelle et vous atteignez le troisième bâtiment de la plate-forme pétrolière après une petite séquence animée. Commencez par explorer les lieux à votre gauche et à votre droite pour obtenir de nouveaux bonus, puis avancez et franchissez la porte pour atteindre la pièce suivante. Avancez, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets dont un bien pratique qui va vous permettre de détecter la présence des bombes que vous allez devoir désamorcer. Avancez donc un peu dans la pièce, utilisez l'ordinateur puis votre capteur pour repérer l'emplacement des explosifs. Prenez donc la direction des toilettes et désamorcez la première bombe présente en utilisant votre spray obtenu suite à la dernière cinématique. Traversez ensuite le bâtiment et franchissez la porte pour atteindre le nouveau pont. Avancez en vous suspendant afin de ne pas vous faire repérer par le robot de surveillance, et entrez dans le nouveau bâtiment après avoir détruit la caméra présente (il ne semble pas possible d'échapper à son champ de vision pour pénétrer dans le local). Une fois à l'intérieur avancez un peu et débarrassez-vous du garde.
Fouillez son corps, prenez la ration, et cachez-le. Avancez encore un peu et éliminez deux autres gardes afin de vous retrouver seul dans le bâtiment. Activez alors l'ordinateur comme il est coutume et utilisez votre capteur pour localiser une seconde bombe, approchez-vous en et soulevez la petite trappe pour l'atteindre et la désamorcer comme précédemment. Vous pouvez maintenant continuer votre progression et passer dans le bâtiment suivant, le bâtiment E de la plate-forme pétrolière. Une fois à l'intérieur baissez-vous et rampez.

Avancez et allez sur la droite pour atteindre l'ordinateur, activez-le, et prenez la boîte située non loin. Revenez un peu en arrière, et gravissez les escaliers, puis avancez sur le toit du bâtiment. Utilisez alors votre capteur pour détecter le bombe et votre spray pour la rendre impuissante. Fouillez ensuite les alentours pour trouver quelques bonus, puis revenez sur vos pas et descendez le long de l'escalier. Suivez ensuite le passage, entrez dans le bâtiment et prenez le détecteur de mines en bas. Il vous faut maintenant faire demi-tour dans les autres bâtiments afin de désamorcer les bombes restantes. Revenez donc pour commencer au bâtiment B (les bombes à l'intérieur des bâtiments C, D et E doivent être désamorcées), en suivant le même chemin que celui emprunté auparavant (attention aux robots de surveillance) et désamorcez la bombe dans le bâtiment en utilisant la même technique que précédemment. Direction maintenant le premier bâtiment visité, c'est à dire le local A. Dirigez-vous dans la pièce où se trouvent les pompes, éliminez le soldat et longez le mur pour éviter de vous faire repérer par la caméra et descendez le long des escaliers. Avancez ensuite, et accroupissez-vous pour poursuivre votre route. Utilisez votre capteur pour localiser la bombe et désamorcez-la. Fouillez ensuite les alentours pour ramasser une boîte et retournez dans la partie principale de ce bâtiment. Allez alors sur la gauche et utilisez le nouvelle passerelle à l'extérieur pour atteindre le bâtiment F de la plate-forme. Il va vous falloir progresser le long du bâtiment en descendant d'étage en étage mais les gardes sont nombreux, trop nombreux pour échapper à leur vigilance. Essayez donc des les éliminer un par un lorsqu'ils ont le dos tourné, puis arrivé tout en bas de cette zone activez le dernier ordinateur. Revenez ensuite un peu sur vos pas et localisez la bombe afin de la désamorcer. Faites maintenant demi-tour et revenez au premier bâtiment de la plate-forme. Utilisez l'ascenseur tout en haut pour atteindre le sous-sol et avancez dans la nouvelle pièce et désamorcez la bombe placée sous le sous-marin. Faites ensuite demi-tour dans la salle précédente, et un boss vous attend. Inutile d'essayer de le vaincre, c'est sans espoir car il est bien trop puissant. Il va donc vous falloir éviter ses assauts jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, avancez ensuite en direction du bâtiment F de la plate-forme et poursuivez votre route dans le bâtiment E.

Grimpez alors sur le toit de cet endroit et utilisez votre capteur afin de détecter la bombe et de la désamorcer. Une

nouvelle vidéo se déclenche et un combat contre un troisième boss vous attend. Le combat est relativement simple, utilisez une arme classique pour lui tirer dessus et servez-vous de vos outils classiques pour désamorcer les bombes qu'il met en place. Le combat gagné approchez-vous du corps de votre adversaire, tirez-le et désamorcez la bombe maintenant accessible. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, nouvelle vidéo et vous obtenez quelques objets. Retournez donc en bas du bâtiment E et prenez la direction de l'installation F de la plate-forme. Avancez un peu à l'intérieur et utilisez votre carte niveau 2 acquise à l'issue du précédent combat pour atteindre une nouvelle zone et poursuivez votre route dans le nouveau bâtiment. Avancez un peu le long du passage en vous faufilant entre les soldats et vous arrivez dans une salle avec un ascenseur et un ordinateur. Activez ce dernier puis utilisez l'ascenseur afin de gagner un nouvel étage. Avancez encore un peu, vous arrivez alors dans la salle informatique du bâtiment. Allez donc sur la droite, utilisez l'ordinateur puis ramassez les divers objets présents. Revenez ensuite un peu sur vos pas, et utilisez de nouveau l'ascenseur pour gagner l'étage précédent. Une fois à destination avancez sur la droite, et passez dans la zone suivante. Utilisez le nouvel ordinateur, puis menacez le garde qui arrive pour l'approcher du système d'ouverture des portes par contrôle rétinien afin de faire s'ouvrir les portes. Effectuez ensuite la petite séquence de reconnaissance, une nouvelle vidéo se déclenche et vous voilà démasqué et recherché dans tout le complexe. Cachez-vous donc et attendez que la situation se calme, quittez ensuite cette zone pour retourner dans le bâtiment D de la plate-forme pétrolière.

Une fois à l'intérieur grimpez rapidement à l'étage, ouvrez la nouvelle porte et franchissez-la. Avancez donc le long du nouveau pont en désamorçant les dix bombes présentes afin de traverser en toute tranquilité (c'est assez long, mais vraiment simple). Une vidéo se déclenche ensuite, et un nouveau combat vous attend.Utilisez vos nouvelles armes pour détruire la machine ennemie tout en évitant ses missiles en vous plaçant sur la partie inférieure du pont. Le calme revenu avancez un peu et gagnez le nouveau bâtiment. Suivez alors le chemin longeant le bâtiment en effectuant quelques sauts, neutralisez les gardes au passage, et vous arrivez vers un autre complexe. Longez-le lui aussi en suivant la passerelle et en éliminant les quelques gardes, vous arrivez alors vers un nouveau bâtiment, entrez dedans (attention tout de même au système de surveillance). Utilisez tout d'abord votre système de micro pour écouter la conversation de Olga (hé oui, elle est encore là), puis avancez un peu et descendez le long des escaliers. Une fois en bas avancez encore, activez l'ordinateur puis avancez sur la gauche et en haut pour atteindre un ascenseur, empruntez-le. Vous voici dans un nouvel étage du bâtiment, activez pour commencer l'ordinateur, puis avancez un peu et plongez dans l'eau. Il vous faut maintenant progresser dans l'eau pour atteindre une nouvelle pièce (pensez à reprendre votre respiration au niveau des points d'oxygène) et ramassez une nouvelle arme. Puis faites demi-tour, retournez au niveau de l'ascenseur et dirigez-vous au niveau précédent. Avancez un peu et ramassez des munitions pour votre nouvelle arme de destruction, avancez ensuite au niveau du système d'aération de la pièce, grimpez sur une caisse pour vous mettre à la bonne hauteur et utilisez votre arme afin de tirer un missile. Faites suivre le conduit au missile et il arrive dans la salle où est détenu le président.

Faites-le exploser sur le générateur, puis allez libérer le président. Une vidéo se déclenche, utilisez ensuite de nouveau l'ascenseur pour atteindre l'autre étage et allez dans l'eau. Nagez donc sur la droite, ouvrez la porte et traversez une nouvelle salle pour atteindre une seconde porte, ouvrez-la (attention à votre réserve d'oxygène durant le périple) et vous voilà de retour sur la terre ferme. Un nouveau boss vous attend, tirez-lui dessus dans l'eau et dès qu'il sort afin de bloquer au maximum ses mouvements et vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser. Retournez ensuite dans l'eau et suivez le nouveau passage pour atteindre une salle. Activez l'ordinateur, prenez les bonus et vous allez rencontrer une personne à escorter jusqu'à la sortie du bâtiment. Faites-le en revenant sur vos pas, utilisez l'ascenseur pour regagner l'autre étage, neutralisez les gardes et sortez dehors. Suivez le pont en éliminant tous les systèmes de surveillance, avancez (utilisez le spray pour calmer le feu) et une vidéo se déclenche, vous voilà en possession d'une carte vous permettant d'accèder à de nouveaux endroits. Entrez ensuite dans le bâtiment, avancez et éliminez les soldats. Avancez encore et vous allez devoir couvrir votre amie durant sa traversée en éliminant les ennemis et prenant garde aux explosifs.

Une vidéo se déclenche et le dernier boss ressurgit, tirez-lui quelques salves dans la tête pour l'éliminer définitivement. Nouvelle séquence et vous reprenez les commandes de Raiden dans le bâtiment E de la plate-forme. Avancez et franchissez la porte vous permettant d'accèder au local où se trouve le système de contrôle rétinien, une fois la passerelle franchie. Avancez un peu et utilisez l'ascenseur, vous assistez alors à une cinématique et allez devoir lutter pour votre survie en pressant de nombreuses fois le bouton triangle du pad. Vous reprenez le contrôle de Raiden dans une situation quelque peu cocasse, ramassez les médicaments voisins et franchissez la porte. Avancez, activez l'ordinateur et passez dans la salle suivante. Continuez votre progression, gravissez l'escalier et, nouvelle vidéo et vous

allez continuer votre progression avec l'aide d'un allié, avancez donc tout en éliminant les gardes et un nouveau combat contre des Metal Gear vous attend. Déséquilibrez-les en tirant au niveau de leur support, puis attaquez la tête des robots. Nouvelle vidéo, et Solidus essaie encore de vous tuer : appuyez là encore sur le bouton triangle de nombreuses fois (mais plus intensivement que la fois précédente) afin de vous libérer et vous assitez à une nouvelle vidéo. Vous allez maintenant livrer le dernier combat du jeu : contre Solidus.
Utilisez donc votre sabre, et déplacez-vous continuellement autour de lui pour éviter ses assauts et ainsi contre-attaquer. Au bout de quelques coups le combat prend une autre tournure car votre ennemi devient beaucoup plus rapide. Effectuez maintenant des roulades pour éviter ses attaques et frappez dès que Solidus relâche sa garde (après avoir attaqué par exemple) pour l'éliminer. Admirez maintenant la séquence de fin, ce fut court mais merveilleux.

ROSE VOUS LARGUE

Dans la scène où vous devez écouter le coeur des otages, endormez le garde et frappez les otages jusqu'à les assommer. Le général vous insultera et Rose vous larguera.

PRENDRE UNE PHOTO DE REVOLVER OCELOT

Vers la fin du Tanker, prenez le conduit qui mène du Hold 2 au Hold 3. Vous serez alors sous Metal Gear Ray. Prenez l'autre conduit sur la droite et montez à l'échelle. Sortez rapidement l'appareil photo et visez la patte gauche de Metal Gear. Vous verrez alors Revolver Ocelot pendant un très court instant. Si vous prenez une photo et que vous la montrez à Otacon, vous aurez droit à un drôle de commentaire.

UNE LEÇON DE MORALE

Lorsque vous serez dans le zone C, rendez-vous aux toilettes des hommes et récupérez la revue dans la première cabine. Contactez alors le colonel ou Rose qui vous feront la morale. rose refusera même de sauvegarder pendant un petit moment.

DES DIAPOSITIVES PLUS COQUINES

Dans la cale n°2 du tanker, trafiquez plusieurs fois les projecteurs. Au bout d'un moment, une image plus jolie que celle du colonel apparaitra.

LES PHOTOS MARRANTES

Prenez des photos de Olga pour entendre un commentaire de Otacon.

Lorsque Snake doit prendre des photos du Metal Gear, visez le colonel pour entendre Otacon.

Prenez des photos de tous les posters de charme que vous verrez pour avoir une remarque d'Otacon.

RAIDEN SE FÂCHE

Quand vous aurez retrouvé Emma, rendez-vous dans les zones innondées et contactez Snake. Otacon va vous répondre et vous dira ce que Snake pense de vous. Raiden s'énervera alors avant qu'Otacon ne lui apprenne que Snake entend tout.

NINJA RAIDEN

Pour avoir Ninja Raiden, complétez 50% des missions V.R avec Raiden.

JOUER AVEC IROKOY PLISKIN

Terminez 50% des VR missions avec Snake.

EPIER LES PENSÉES D'EMMA

Lors de la phase de sniper en extérieur, attendez qu'Emma passe derrière la colonne et utilisez le D.C.Micro dans sa direction pour entendre ce qu'elle pense de Raiden.

JOUER AU DOMINO AVEC LES GARDES

Dans le tanker, lorsque vous devez prendre des photos du Metal Gear, endormez un garde avec le M9 et donnez lui des coups de poing. S'il tombe sur un autre garde, ce dernier retombera sur un autre en provoquant une réaction en chaîne.

TOUS LES PERSONNAGES (MISSIONS VR)

Entrez le nom **UUDDLRLRBA** comme nom de fichier lorsque vous créez une nouvelle partie. Ceci équivaut aux initiales du code légendaire de Konami en version anglaise (Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A). Vous pouvez aussi ne pas mettre de nom du tout, le fichier sera alors nommé "?" et tout le contenu du mode VR Missions sera débloqué.

Metal Slug 3

© Nobilis / SNK Playmore 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSAGES SECRETS

Second Niveau

Lorsque vous voyez un mur de glace sur lequel est écrit "Iceman", tirez dessus et entrez dans le passage pour trouver un mammouth.

Troisième Niveau

Au lieu d'entrer dans le tuyau au début du niveau, détruisez les mitrailleuses et vous déboucherez sur un autre passage.

BONUS DE FIN

Terminez le jeu en mode normal et sauvegardez votre partie pour débloquer les options "Chubby Isle Paradiso" (Fat Island) et "Storming The Mothership" (UFO) sur le menu principal.

PLUS DE VIES

Lorsque vous jouez en solo et qu'il ne vous reste plus qu'une seule vie, appuyez sur Start avec la deuxième manette pour continuer le jeu avec le second personnage.

MicroMachines

© Atari 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HOVERCAR

Gagnez la coupe Platinum en mode challenge.

NOUVEAU VÉHICULE

Gagnez la coupe Platinum en mode championnat.

MICRO FOOT

Trouvez les trois étoiles dans le niveau Beachside GP en mode solo. Elles se trouvent toute à gauche du casque sous-marin, derrière le chateau de sable et sous le premier tremplin du début de course.

MICRO BILLES

Trouvez les trois étoiles dans le niveau 911 : Emergency en mode solo. Elles se trouvent toute à droite de la bouche d'égout du départ, dans les caisses près du départ et derrière un mur en descendant les escaliers.

MODE GROSSE TÊTE

Trouvez les trois étoiles dans le niveau This Ol' House GP en mode solo.

COURSES MIROIR

Trouvez les trois étoiles dans le niveau Toy Town Sci Fi GP en mode solo. Elles se trouvent à gauche du premier téléporteur, près d'un tuyau vers le verre et derrière un poteau à droite du speedup.

Midnight Club 3 : Dub Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans l'écran des cheats (qui se trouve dans les options) :

`allin`	Mouvement spécial (Zone)
`crosscountry`	Toutes les villes (Arcade)
`dfens`	Mouvement spécial (Argo)
`getheadj`	Tête smiley
`getheadk`	Tête de citrouille
`getheadl`	Tête de lapin
`getheadm`	Tête de bonhomme de neige
`getheadn`	Tête de mort
`haveyouseenthisboy`	Tête chromée
`hyperagro`	Plus d'agressivité (Arcade)
`kubmir`	Rajouter 1$ en mode Carrière
`ontheroad`	Pas de dommages
`rimbuk`	Retirer 1$ en mode Carrière
`Rjnr`	Mouvement spécial (Roar)
`roadtrip`	Toutes les villes (Arcade)
`trythisathome`	Tête enflammée
`urbansprawl`	Piétons rapides

PLUS D'ARGENT

1. En tournoi, vous gagnerez plus d'argent si vous terminez 2ème ou 3ème à des courses difficiles que si vous terminez 1er à des courses faciles.
2. En tournoi, faites en sorte de ne pas terminer 1er mais 2ème ou 3ème sur la dernière course de manière à remporter plus d'argent.

Midnight Club 3 : Dub Edition Remix

© Take 2 Interactive / Rockstar Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans l'écran des cheats (qui se trouve dans les options) :

`allin`	Mouvement spécial (Zone)
`crosscountry`	Toutes les villes (Arcade)
`dfens`	Mouvement spécial (Argo)
`getheadj`	Tête smiley
`getheadk`	Tête de citrouille
`getheadl`	Tête de lapin
`getheadm`	Tête de bonhomme de neige
`getheadn`	Tête de mort
`haveyouseenthisboy`	Tête chromée
`hyperagro`	Plus d'agressivité (Arcade)
`kubmir`	Rajouter 1$ en mode Carrière
`ontheroad`	Pas de dommages
`rimbuk`	Retirer 1$ en mode Carrière
`Rjnr`	Mouvement spécial (Roar)
`roadtrip`	Toutes les villes (Arcade)
`trythisathome`	Tête enflammée
`urbansprawl`	Piétons rapides

Midnight Club II

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX VÉHICULES

Avoir une moto

Battez 5 motos dans une course longue.

Voiture de police L.A.

Remportez toutes les courses arcade de Los Angeles.

Voiture de police française

Remportez toutes les courses arcade de Paris.

Voiture de police de Tokyo

Remportez toutes les courses arcade de Tokyo.

CHEAT MODES

Mettez Options en surbrillance, maintenez bas et appuyez sur Droite jusqu'à voir apparaître l'option Cheat Mode. Appuyez sur A et entrez l'un des codes suivants.

Aucun dommage

Entrez *gladiator*.

Débloquer tout

Entrez *rimbuk*.

Guns et Roquettes

Entrez *lovenowar*. Jouez en mode arcade et utilisez L3 et R3 pour tirer.

Nitro illimitée

Entrez *zoomzoom4* pour avoir de la nitro infinie en arcade.

Niveau de difficulté

Entrez *howhardcanitbe* suivi d'un chiffre de 0 à 9 (0 étant le mode le plus facile).

Tous les niveaux

Entrez *theworldismine*.

Toutes les aptitudes des voitures

Entrez *greasemonkey*.

Toutes les voitures en mode arcade

Entrez *hotwired*.

MOTO SANS CONDUCTEUR

A chaque fois que vous êtes sur la moto, déclenchez un accident, appuyez sur Start.

Midtown Madness 3

© Microsoft / Digital Illusions 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VITESSE SUPERSONIQUE

Allez à la statue de Lincoln à Washington et montez dans le monument de façon à être juste devant la statue. Maintenez Haut avec le stick droit de façon à fixer le président entre 20 et 30 secondes.

Restez 20 à 30 secondes devant le Moulin Rouge et vous obtiendrez la vue noir et blanc et la vitesse supersonique. Si vous voulez annuler l'opération, il suffit de répéter la manip.

CHANGER D'ASPECT PHYSIQUE

Allez devant le Louvre et regardez en direction du musée. Attendez entre 20 et 35 secondes pour changer d'aspect.

DEBLOQUER TOUTES LES VOITURES

Une fois dans le menu de selection des voitures, maintenez enfoncé le stick analogique gauche et faites L, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R.

NIVEAU SECRET

Pour accéder au niveau caché, allez sous la tour Eiffel puis maintenez enfoncé le stick analogique droit et faites L, R, R, L, L, L, L, R, R, R, R.

LES COURSES EN SUPERSONIQUE

Démarrez le jeu en mode ballade et passez en mode supersonique puis revenez au menu principal et démarrez une course à temps limité. Vous serez toujours en mode supersonique mais le temps défilera normalement.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

© Codemasters / Atomic Planet 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mode platinum

Faites X, B, L, R à l'écran Press Start

Mode "Plat"

Faites Bas, haut, B, X à l'écran Press Start

Grosses têtes

Faites X, B, haut, bas à l'écran Press Start

Petites têtes

Faites X, B, bas, haut à l'écran Press Start

Minority Report

© Activision / Treyarch 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

BIGLIPS	Jouer avec Moseley
BOUNZMEN	Hommes bondissants
BUTTERUP	Santé supplémentaire
CLUMSY	?
CLUTZ	?
DIRECTOR	Toutes les vidéos
DONOTSEL	"Do Not Select"
FPSSTYLE	Visée libre
GNRLINFANTRY	jouer avec un GI
HAIRLOSS	Jouer avec Nikki
HISSSS	Jouer avec Lizard
IAMSODEAD	Jouer avec un zombie
JAILBREAK	Jouer avec Convict
LRGARMS	God Mode
MAXIMUMHURT	Arène de souffrance
MRJUAREZ	Munitions au max
MRROBOTO	Jouer avec Robot
NINJA	Tous les combos
PASSKEY	Choix du niveau
QUITER	Passer le niveau
SCARYCLOWN	Jouer avec le clown
SKETCHPAD	Concept art
SLIZOMIZO	Mode ralenti
SLUGGER	Batte de baseball
SPINACH	Dégâts maximums
STEELUP	Armure
STRAPPED	Toutes les armes
STYLIN	Fin alternative
SUPERJOHN	Jouer avec un super-héros
WEIGHTGAIN	Jouer avec Nara
WIMP	Séquence de fin

Mission : Impossible : Operation Surma

© Atari / Paradigm Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE puis entrez en guise de code :

BIONICJUMPER	Sauts
GOOUTTAMYWAY	Turbo
IMTIREDTODAY	Ralenti
SCAREDSTIFFF	Pas d'IA
SEECOOLMOVIE	Débloquer les séquences video
TTOPFSECRETT	Message Caché

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal allez dans "Profil" et surlignez l'option "JASMINE CURRY". Appuyez simultanément sur les touches L + R + Y + B. Le jeu va revenir au menu de démarrage, mais vous avez désormais la possibilité de choisir votre niveau.

MLB SlugFest 2003

© Midway

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES BATTES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Batte Log

0-0-4 Haut

Batte Wiffle

0-0-4 Droite

Bate Mace

0-0-4 Gauche

NOUVELLES BALLES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Balle de caoutchouc

2-4-2 Haut

Softball

2-4-2 Bas

NOUVELLES APTITUDES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Vitesse max

0-0-3 Gauche

Puissance max

0-3-0 Gauche

Batte puissante

3-0-0 Gauche

NOUVEAUX MODES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Mode grosse tête

2-0-0 Droite

Mode petite tête

2-0-0 Gauche

Mode turbo illimité

4-4-4 Bas

Mode temps supplémentaire

1-2-3 Haut

Mode tournoi

1-1-1 Bas

Mode pas de fatigue

3-4-3 Haut

Mode sans contact

4-3-3 Gauche

NOUVEAUX STADES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Stade Rocket Park

3-2-1 Haut

Stade Roman Coliseum

3-3-3 Haut

Stade Monument

3-3-3 Bas

NOUVELLES ÉQUIPES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Equipe Pinto

2-1-0 Droite

Equipe Horse

2-1-1 Droite

Equipe Lion

2-2-0 Droite

Equipe Eagle

2-1-2 Droite

Equipe Todd McFarlane

2-2-2 Droite

Equipe Terry Fitzgerald

3-3-3 Droite

MLB SlugFest 2004

© Midway

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES BATTES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Batte d'os
0-0-1 Haut

Batte d'acier

0-0-2 Haut

Batte de glace

0-0-3 Haut

Batte Mace

0-0-4 Gauche

Batte Wiffle

0-0-4 Droite

Batte Log

0-0-4 Haut

Batte Spike

0-0-5 Haut

NOUVELLES APTITUDES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Vitesse Max

0-0-3 Gauche

Puissance max

0-3-0 Gauche

Puissance de batte max

3-0-0 Gauche

NOUVEAUX MODES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Mode petite ligue

1-0-1 Bas

Mode plus de temps

1-2-3 Haut

Mode petite tête

2-0-0 Gauche

Mode grosse tête

2-0-0 Droite

Mode sans fatigue

3-4-3 Haut

Mode sans contact

4-3-3 Gauche

Mode turbo infini

4-4-4 Bas

Mode Tournois

1-1-1 Bas

NOUVELLES ÉQUIPES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Dolphin

1-0-2 Bas

Nains

1-0-3 Bas

Minotaures

1-1-0 Bas

Scorpions

1-1-2 Bas

Gladiateurs

1-1-3 Bas

Sub-Zero

1-2-2 Bas

Rodeo Clown

1-3-2 Bas

Bobble Head

1-3-3 Bas

Pinto team

2-1-0 Droite

Evil Clown

2-1-1 Bas

Horse

2-1-1 Droite

Eagle

2-1-2 Droite

Lions

2-2-0 Droite

Oshlan

2-2-2 Bas

Todd McFarlane

2-2-2 Droite

Rivera

2-2-2 Haut

Alien

2-3-1 Bas

Napalitano

2-3-2 Bas

Casey

2-3-3 Bas

Terry Fitzgerald

3-3-3 Droite

NOUVEAUX STADES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Midway Park

3-2-1 Bas

Atlantis

3-2-1 Gauche

Empire

3-2-1 Droite

Rocket

3-2-1 Haut

Monument

3-3-3 Bas

Stade interdit

3-3-3 Gauche

Coliseum

3-3-3 Haut

TOUTES LES CINÉMATIQUES

Cinématiques des saisons

Terminez toutes les saisons pour débloquer les séquences dans le menu Extras.

Cinématiques des challenges

Terminez touts les challenges pour débloquer les séquences dans le menu Extras.

MLB SlugFest Loaded

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Turbo illimité :	Pressez Bas, X 4 fois, Y 4 fois, B 4 fois sur l'écran Versus.
Mode softball :	Pressez Bas, X 2 fois, Y 4 fois, B 2 fois sur l'écran Versus.
Grosses têtes :	Pressez Droite, X, X sur l'écran Versus.
Balle en caoutchouc :	Pressez Haut, X 2 fois, Y 4 fois, B 2 fois sur l'écran Versus.
Petites têtes :	Pressez Gauche, X, X sur l'écran Versus.
Stades fantaisistes :	Pressez Y, X, R sur l'écran du menu.
Frappe maximum :	Pressez Gauche, X 3 fois sur l'écran Versus.
Puissance maximum :	Pressez Gauche, Y 3 fois sur l'écran Versus.
Vitesse maximum :	Pressez Gauche, B 3 fois sur l'écran Versus.
Prolongations :	Pressez Gauche, X, Y 2 fois, B 3 fois à l'écran Versus.

Mojo!

© Dreamcatcher / FarSight Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-GOLF

Terminez le jeu en mode un joueur pour débloquer le mini-golf.

DÉBLOQUER LES BALLES BONUS

Débloquez tous les bonus infusors pour accéder à de nouvelles balles.

Mortal Kombat : Deadly Alliance

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE LA KRYPTE

DS	Niveau Nethership
HP	Niveau House of Pekara
II	Niveau Lava Shrine
KR	Niveau Palace Grounds
PW	Niveau Sarna Ruins
WT	Niveau Dragonfly
ZD	Niveau Moloch's Lair

MOKAP ET BLAZE

Terminez le mode Konquête avec tous les personnages pour débloquer Mokap et Blaze.

FATALITÉS

Basculez en mode Fatalité avant de réaliser ces coups.

Bo Rai Cho

Arriere, Arriere, Arriere, bas, B

Cyrax

Avant, avant, haut, Y

Drahmin

Arriere, avant, avant, bas, A

Hsu Hao

Avant, arriere, bas, bas, Y

Jax

Bas, avant, avant,bas, Y

Johnny Cage

Arriere, avant, avant, bas, Y

Kano

Avant, haut, haut, bas, X

Kenshi

Avant, arriere, avant, bas, A

Kitana

Bas, haut, avant, avant, Y

Kung Lao

Bas, haut, arriere, A

Li mei

Avant, avant, bas, avant, B

Mavado

Arriere, arrière, haut, haut, X

Nitara

Haut, haut, avant, X

Quan chi

Arriere; , arrière, avant, arriere, A

Raiden

Arriere, avant, avant, A

Reptile

Haut, haut, haut, avant,A

Scorpion

Arriere, arrière, bas, arriere + B

Shang Tsung

Haut, bas, haut, bas, y

Sonya

Arriere, avant, avant, bas, Y

Sub-Zero

Arriere, avant, avant, bas, A

Mortal Kombat : Shaolin Monks

© Midway 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES FATALITIES

Kung Lao

Fatality 1 : Gauche, Haut, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick
Fatality 3 : Haut, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Haut, Haut, Haut, Bas, Quick
Fatality 5 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 6 : Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Haut, Haut, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Haut, Bas, Haut, Droite, Quick
Fatality 9 : Droite, Droite, Haut, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Launch
Mutality 2 : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Launch
Brutality 1 : Gauche, Gauche, Haut, Haut, Power

Liu-Kang

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Haut, Quick
Fatality 2 : Bas, Gauche, Haut, Droite, Quick
Fatality 3 : Gauche, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Gauche, Droite, Bas, Bas, Quick
Fatality 5 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Quick
Fatality 6 : Bas, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Droite, Haut, Droite, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Bas, Haut, Bas, Launch
Brutality 1 : Droite, Haut, Bas, Bas, Power

Baraka (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Quick

Johnny Cage (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Bas, Droite, Droite, Quick
fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Kitana (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Reptile (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Quick

Scorpion

Fatality 1 : Haut, Haut, Bas, Bas, Quick
Fatality 2 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Mutality 1 : Bas, Bas, Bas, Haut, Launch

Sub-Zero

Fatality 1 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Bas, Droite, Quick
Fatality 3 : Droite, Droite, Bas, Droite, Quick
Mutality 1 : Haut, Haut, Bas, Haut, Launch

CHEAT CODES (VERSION US)

Sur le menu principal faites les manipulations suivantes :

Débloquer Scorpion pour le mode histoire
Maintenez Blanc et faites X, Haut, L1, R1, Gauche, Droite, X. Relachez Blanc pour valider le code.

Débloquer Sub-Zero pour le mode histoire
Maintenez Blanc et faites X, Haut, Bas, L1, L1, Haut, X. Relachez Blanc pour valider le code.

Débloquer Mortal Kombat 2
Maintenez Blanc et faites X, Haut, Bas, Droite, Gauche, Noir, X. Relachez Blanc pour valider le code.

Mortal Kombat Armageddon

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Blaze

Trouvez 50 reliques en mode Konquest

Daegon

Trouvez 30 reliques en mode Konquest.

Meat

Trouvez 10 reliques en mode Konquest

Taven

Terminez le mode Konquest.

OBTENIR 20 000 PIÈCES

Récupérez 20 reliques en mode Konquest.

ARÈNES CACHÉES

Artika Arena

Réussir les 7 épreuves dans Artika Obliesk.

Edenian Ruins

Après avoir vaincu les Giant Skulls à Edenia, avancez pour faire apparaître les coffres. Le deuxième à gauche est celui qui vous intéresse.

Netherrealm Cliffs

Battre Defeat Drahmin en mode Konquest.

Pyramid of Argus

Trouver 40 reliques en mode Konquest.

Scorpion's Liar

Après avoir vaincu les Giant Skulls à Edenia, avancez pour faire apparaître les coffres. Le troisième à droite est celui qui vous intéresse.

The Krypt

Trouver 60 reliques en mode Konquest.

Mortal Kombat Mystification

© Konami / Midway 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FATALITÉS

N'oubliez pas de passer en mode Fatalité (L) pour exécuter ces finish moves quand l'ennemi chancelle.

Ashrah
1. Bas, Bas, Haut, Haut, Y (près de l'ennemi)
2. Avant, Bas, Avant, Bas, Y

Baraka
1. Avant, Haut, Bas, Y (près de l'ennemi)
2. Avant, Bas, Arrière, Avant, Y

Bo Rai Cho
1. Bas, Haut, Avant, Avant, Y
2. Haut, Arrière, Avant, A

Dairou
1. Bas, Haut, Arrière, Arrière, X
2. Bas, Bas, Arrière, B (près de l'ennemi)

Darrius
1. Haut, Bas, Arrière, Avant, A
2. Bas, Bas, Arrière, A (près de l'ennemi)

Ermac
1. Bas, Arrière, Arrière, Bas, A
2. Arrière, Bas, Arrière, Bas, B

Havik
1. Bas, Avant, Avant, Haut, B (près de l'ennemi)
2. Avant, Avant, Avant, Arrière, Y

Hotaru
1. Avant, Arrière, Haut, Bas, X
2. Bas, Avant, Arrière, Avant, Y (près de l'ennemi)

Jade
1. Arrière, Avant, Haut, Avant, X
2. Arrière, Avant, Avant, Avant, Y (près de l'ennemi)

Kabal
1. Avant, Haut, Haut, Haut, A (près de l'ennemi)
2. Haut, Haut, Bas, Bas, Y (près de l'ennemi)

Kenshi
1. Avant, Avant, Arrière, Arrière, Y
2. Arrière, Avant, Avant, Arrière, Y

Kira
1. Arrière, Avant, Avant, Arrière, B (de loin)
2. Haut, Avant, Bas, Arrière, A

Kobra
1. Bas, Arrière, Avant, Bas, B

Li Mei
1. Avant, Avant, Avant, Avant, X
2. Haut, Arrière, Avant, Avant, B

Liu Kang
1. Arrière, Arrière, Arrière, Avant, Y
2. Haut, Arrière, Avant, Avant, B

Mileena
1. Avant, Bas, Bas, X
2. Haut, Haut, Avant, Avant, A (de loin)

Nightwolf
1. Arrière, Avant, Arrière, Avant, X (de loin)
2. Bas, Avant, Bas, Haut, Y

Noob Smoke
1. Arrière, Avant, Arrière, Avant, X (de loin)
2. Haut, Bas, Bas, Avant, Y

Raiden
1. Arrière, Bas, Avant, Bas, X
2. Haut, Bas, Avant, Avant, X (de loin)

Scorpion
1. Avant, Bas, Avant, Avant, X (près de l'ennemi)
2. Avant, Arrière, Avant, Arrière, X (près de l'ennemi)

Shujinko
1. Haut, Bas, Bas, Avant, A (près de l'ennemi)
2. Arrière, Haut, Avant, Avant, X (près de l'ennemi)

Sindel
1. Arrière, Avant, Avant, Arrière, X
2. Haut, Haut, Arrière, Avant, A

Sub-Zero
1. Avant, Arrière, Bas, Avant, Y (près de l'ennemi)
2. Arrière, Bas, Avant, Bas, X

Tanya
1. Avant, Bas, Bas, Bas, X (près de l'ennemi)
2. Haut, Arrière, Avant, Haut, Y (près de l'ennemi)

HARA KIRI

Ashrah
Haut, Bas, Haut, Haut, Y
Baraka
Bas, Arrière, Haut, Arrière, B
Bo Rai Cho
Arrière, Arrière, Avant, Avant, Y
Dairou
Arrière, Arrière, Arrière, Bas, X
Darrius
Arrière, Avant, Avant, Y
Ermac
Bas, Haut, Haut, Bas, A
Havik
Avant, Haut, Haut, Haut, Y
Hotaru
Haut, Arrière, Arrière, Arrière, Y
Jade
Avant, Avant, Avant, Arrière, Y
Kabal
Avant, Haut, Haut, Bas, Y
Kenshi
Bas, Arrière, Arrière, Avant, B
Kira
Avant, Arrière, Haut, Arrière, A
Kobra
Bas, Arrière, Avant, Bas, B
Li Mei
Haut, Bas, Haut, Bas, A
Liu Kang
Bas, Bas, Bas, Haut, A
Mileena
Arrière, Bas, Avant, Bas, X
Nightwolf
Haut, Haut, Haut, Haut, A
Noob Smoke
Bas, Haut, Haut, Bas, Y
Raiden
Avant, Haut, Haut, Arrière, X
Scorpion
Avant, Haut, Haut, Arrière, X
Shujinko
Bas, Arrière, Bas, Arrière, A
Sindel
Avant, Haut, Haut, Bas, B
Sub-Zero
Bas, Haut, Bas, Haut, Y
Tanya
Bas, Bas, Avant, Haut, A

Motocross Mania 3

© 2K Games / Deibus Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES BONUS

Entrez le code **TOOLAZY**.

MotoGP 2

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MODES DE JEU

Mode difficulté légendaire

Gagnez le championnat en difficulté champion.

Mode motos volantes

Changez le logo d'une moto custom pour afficher le mot "kingpin".

Mode minis-jeux

Allez dans le menu des options et regardez le texte. Descendez jusqu'à voir les crédits des minis-jeux. Appuyez sur A.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alex Barros

Obtenez 250,000 points en mode Stunt.

Carlos Chera

Obtenez 100,000 points en mode Stunt.

Max Biaggi

Obtenez 500,000 points en mode Stunt.

Tohru Ukawa

Obtenez 750,000 points en mode Stunt.

Valentino Rossi

Obtenez 1,000,000 points en mode Stunt.

NOUVELLES OPTIONS

Options Edgy

Obtenez 350 points de championnat.

Options Pop Video

Obtenez 375 points de championnat.

Options de saturation

Obtenez 300 points de championnat.

Options de turbo

Obtenez 275 points de championnat.

MotoGP : Ultimate Racing Technology

© THQ / Climax 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUS-TERRAIN

Au milieu de la chicane, sur le circuit d'entraînement, ne prenez pas le virage à droite mais tournez à gauche et suivez la route. Vous déboucherez sur un sous-terrain.

REMPORTER LA COURSE EN MODE EXERCICE

Sélectionnez le mode excercice das un niveau qui accepte ce mode puis commencer le jeu. Faites demi tour dès le début sans passer la ligne de départ. Renversez tous les plots et les obstacles jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seconde. Vous pourrez alors faire la course tranquillement.

JEU ARCADE

Une fois que vous aurez débloqué le circuit Sheridan, descendez dans le souterrain juste à l'entrée de la chicane après les arbres. Foncez sur la borne d'arce au milieu de la salle pour débloquer un petit jeu de tir !

TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES MOTOS

A l'écran principal, faites Gauche, Haut, Gauche, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, B, Y, Bas, Haut et B.

MotoGP : Ultimate Racing Technology 2

© THQ / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Pour accèder aux mini-jeux, lisez les crédits du jeu et appuyez sur A lorsque les mini-jeux sont mentionnés.

MTV Celebrity Deathmatch

© Take 2 Interactive / Gotham Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES ET RINGS

Alien

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Cousin Grimm

Terminez l'épisode 1 avec un rank Perfect

Frankesntein

Terminez l'épisode 2 avec un rank Perfect

Mummy

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Ring Tombe

Terminez l'épisode 3 avec un rank Perfect

Wolfman

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring Cimetière

Terminez l'épisode 4 avec un rank Perfect

Ring vaisseau spatial

Terminez l'épisode 5 avec un rank Perfect

Nick Diamond

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

Johnny Gomez Magicien

Terminez l'épisode 6 avec un rank Perfect

MTX Mototrax

© Activision 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER VITESSE

Entrez le code **JIH345** dans le menu des options pour pouvoir avoir accès à la super vitesse. Attention, car la maniabilité de votre moto décroit considérablement lorsque vous allez vite. Utilisez ce code avec parcimonie. Pour le désactiver il faut arrêter et relancer la console.

JOUER AVEC SPEED DAMON

Gagnez le championat MTX 250 Master pour obtenir, en plus de toutes les courses de motocros, le personnage de Speed Damon avec lequel vous pourez jouer en exhibition.

Murakumo

© From Software 2003

+ D'INFOS FORUM

DIVERS MODES

Mode free mission

Terminez le jeu en mode scénario.

Mode Expert

Terminez le jeu en mod escénario avec un classement "A".

LX-30R

Terminez le jeu en mode scénario et en mode expert pour débloquer le LX-30R.

BONUS ARTISTIQUE

Terminez le jeu en mode expert.

SÉQUENCES BONUS ET SOUND TEST

Terminez le jeu en mode expert avec un classement "SS".

MVP Baseball 2003

© Electronic Arts / EA Canada

+ D'INFOS FORUM

FRAPPEUR DE HOMERUN

A partir du menu principal, allez dans l'écran "Rosters" pour créer un joueur. Donnez-lui pour nom Erik Kiss, et placez le en joueur libre. Il fera un Homerun à chaque fois.

PLUS DE BATTES CASSÉES

A partir du menu principal, allez dans l'écran "Rosters" pour créer un joueur. Donnez-lui pour nom Keegn Patersn, Jacob Patersn, ou Ziggy Patersn, et placez le en joueur libre.

VUE EN 16:9 ANAMORPHIQUE

Maintenez L + R pendant plus de trois secondes. Appuyez sur Droite pour revenir à la vue normale.

MX 2002 featuring Ricky Carmichael

© THQ 2002

+ D'INFOS FORUM

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Bar hop:	Maintenez R et faites Y, Y
Can Can:	Maintenez R et faites X, X
Cat Nac:	Maintenez R et faites A, B, B
Catwalk:	Maintenez R et faites X, Y
Cliff Hanger:	Maintenez R et faites B, Y
Coffin:	Maintenez R et faites Y, B
Cordova:	Maintenez R et faites B, Y, Y
Disco Can:	Maintenez R et faites X, X, X
Hart Attack:	Maintenez R et faites A, Y
Heel Clicker:	Maintenez R et faites Y
Helicopter:	Maintenez R et faites A, Y, Y
Indian Air:	Maintenez R et faites A
Kiss Of Death:	Maintenez R et faites B
Lazy Boy:	Maintenez R et faites B, A
McMetz:	Maintenez R et faites Y, Y, Y
Mulisha Air:	Maintenez R et faites A, X
Nac Nac:	Maintenez R et faites X
No Hander:	Maintenez R et faites B
Nothing:	Maintenez R et faites B, X
Pendulum:	Maintenez R et faites X, B
Rocket Air:	Maintenez R et faites A, B
Rodeo Air:	Maintenez R et faites Y, A
Saran Wrap:	Maintenez R et faites Y, X
Seatgrab:	Maintenez R et faites A, A
Superfly:	Maintenez R et faites A, A, Y
Superman Indian:	Maintenez R et faites A, A, A
Surfer:	Maintenez R et faites X, Y, Y
Switchblade:	Maintenez R et faites X, A

DÉBLOQUER LE CHOIX ENTRE 125CC ET 250CC

Jouez en mode carrière jusqu'à atteindre le dernier niveau. A ce stade,finissez en première place.

MX Superfly featuring Ricky Carmichael

© THQ

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cameron Steele

Remportez le trophée du saut le plus long du monde pour jouer avec Cameron Steele.

Elrod le Viking

Rendez-vous sur la piste de Freestyle Rock Ridge. Partez sur la gauche et poursuivez vers la tour la plus basse. Servez-vous du tremplin pour atteindre son sommet et arrêtez-vous juste en haut. Utilisez le câble pour arriver au sommet de l'a tour la plus haute cette fois. Une fois que vous y serez, vous aurez débloqué le challenge et Elrod sera disponible dans la sélection des pilotes.

Sal l'alien

Rendez-vous à Fox Creek, traversez le grillage puis sautez par dessus le ravin pour arriver au niveau de la ville fantôme. Faites un Bunny hop sur la tombe près de l'église, sautez sur sur le préau du magasin et continuez jusqu'au dernier toit. De là, revenez au point de départ en passant par le même chemin. Le dernier saut vous fera atterrir sur un pont de pierre. Suivez la corniche qui descend jusqu'à la mine. ce chemin vous conduira à travers une base militaire jusqu'au vaisseau de Sal. Continuez pour arriver dans une pièce où est retenu prisonnier Sal. Vous gagnerez le trophée de vérité et pourrez désormais choisir Sal dans la sélection de rider.

TROPHÉES ET BONUS

Obtenez les trophées suivants pour débloquer les élements correspondants.

Trophées	Récompenses
Crane's Eye View	Superfly
Cross Training	Nouvelles plate-formes et Station Z pour l'éditeur de pistes
Dominate 125 cc	Moto Special Tiger
Dominate 250 cc	Moto Special Fire
Dominate 250 cc Course Pro	Moto Custom Water
Entrée dramatique	Nouvelles barrières pour l'éditeur de pistes
Impossible Stoppie	Nouveaux modules pour l'éditeur de pistes
Impossible Wheelies	Nouvelles rampes pour l'éditeur de pistes
Mega cascade	Mini jeu Wheelball
Safety First	Mini jeu des ballons
Saut le plus haut	Moto Custom Bee
Season Course Pro	Moto Custom Playa

AUGMENTER LA FACILITÉ

Nommez votre pilote R CARMICHAEL. Vous verrez alors vos concurrents faire beaucoup plus d'erreurs sur les circuits. De plus, ils iront bien moins vite ce qui vous permettra de gagner plus facilement.

MX Unleashed

© THQ / Rainbow Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES BONUS

Tapoez l'un des codes suivants sur l'écran des cheats :

SQUIRRELDOG	50cc
BIGDOGS	500cc
BUSTBIG	Toutes les courses Freestyle
ECONATION	Toutes les courses Nationales
STUPERCROSS	Toutes les courses Supercross
CLAPPEDOUT	Débloquer tous les bonus
MINIGAMES	Débloquer tous les véhicules
SWAPPIN	Physique pro
OBTGOFAST	IA Experte
WRECKINGBALL	IA folle

MX vs ATV Unleashed

© THQ / Rainbow Studios 2005

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes à l'écran "Cheats" dans le menu des options :

BROKEASAJOKE	1 000 000 de points
Huckit	Débloquer toutes les pistes freestyle
LEADFOOT	Tous les véhicules
TOOLAZY	Tout débloquer
WANNABE	Tous les personnages
WARDROBE	Toutes les vitesses
minimoto	Débloquer les 50 cc

Myst III : Exile

© Ubisoft / Presto Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue - Tomahna

Comme d'habitude dans la série, vous commencez sans trop savoir où vous êtes. Retournez-vous pour écouter Catherine. Avancez et écoutez encore ce qu'elle a à dire. Entrez dans le bureau de Atrus et passez un moment pour tout examiner. La tapisserie près du livre à gauche, le livre de Releeshahn, puis les objets sur les étagères et les photos sur le bureau. Lisez aussi la lettre puis revenez au livre de Releeshahn. Atrus apparaît alors et vous remet un petit carnet contenant ses impressions sur l'écriture de Releeshahn, vous le lirez plus tard car pour l'instant, un homme surgit derrière vous et s'empare du livre de Releeshahn avant de s'enfuir. Suivez-le en touchant le livre par terre...

J'nanin

Vous êtes toujours à la poursuite de l'inconnu. Montez l'échelle et suivez-le jusqu'à la porte fermée. Vous pouvez regarder par la fenêtre pour le voir marcher en lisant le livre. Prenez le temps vous aussi de vous plonger dans la lecture du carnet d'Atrus. Ensuite revenez un peu sur vos pas et descendez les deux échelles pour vous retrouver près de l'eau. Tournez à droite et suivez le chemin, toujours tout droit jusqu'aux marches taillées dans la roche. Descendez-les pour trouver un petit abri. Ouvrez la porte, entrez et actionnez le levier à votre gauche. Avancez par le chemin qui vient de s'ouvrir puis appuyez sur le bouton dans la serre. Une grille se baisse derrière vous. Retournez-vous et entrez dans le bureau. Cette pièce est très importante dans le jeu, elle contient des indices pour pratiquement toutes les énigmes du jeu, aussi je l'appellerai la pièce aux indices dans la suite de la solution. Vous pouvez passer un peu de temps à tout examiner dans cette pièce. Prenez le carnet de notes sur le hamac et lisez-le. Il est incomplet mais vous pouvez quand même apprendre quelques infos sur l'inconnu. Il s'appelle Saavedro et en veut à Atrus et sa famille. Observez aussi les schémas, ils vous seront utiles dans un instant. Repérez l'ascenseur dans le fond de la pièce et faites-en le tour. Ouvrez la porte, entrez puis actionnez le levier de droite. L'ascenseur monte et vous pouvez voir Saavedro mais ne pourrez pas le rejoindre. Redescendez grâce au bouton de droite. Sortez.

Examinez le levier coincé entre le mur et l'ascenseur. Actionnez-le pour faire repartir l'ascenseur sans vous et allez en dessous. Il y a ici quatre mécanismes à trifouiller. Vous devez les manipuler pour les placer comme ceux qui sont dessinés dans les notes de Saavedro. Commencez par celui avec les deux engrenages. Tournez celui de gauche jusqu'à ce que le cran cassé soit en face de l'autre roue. Passez au mécanisme suivant (à droite de celui-là). Il y a trois pendules. D'après le carnet de notes, vous devez positionner le premier pendule tout en bas, le second au milieu et le troisième au milieu. Passez au prochain mécanisme. Il y a trois fusibles. Retournez-en un. Enfin pour le dernier mécanisme, il suffit de faire toucher le fusible avec les crans vers vous (pour cela, n'appuyez qu'une seule fois). Sortez de là et rappelez l'ascenseur avec le levier. Montez dedans et encore une fois actionnez le levier. La porte est maintenant du bon côté de la pièce mais au moment où vous arrivez, Saavedro s'en va. Faites le tour de la pièce par la droite. Ramassez les notes par terre et lisez-les. Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez ainsi quelques nouvelles pages du carnet de Saavedro. Lisez-les si vous souhaitez en apprendre plus sur ce personnage et ses motivations.

Continuez dans la pièce et appuyez sur le gros bouton bleu. Trois " fenêtres " s'ouvrent alors autour de la pièce et une vidéo d'Atrus se déclenche. Elle est apparemment destinée à ses fils mais au bout de quelques instants elle se brouille et Saavedro apparaît. Il pense qu'il parle à Atrus et lui conseille de venir le rejoindre sur Releeshahn. Pour cela, il faudra d'abord trouver les trois symboles d'accès que Saavedro a pris soin de modifier. Placez-vous dos à la porte. Il y a trois fenêtres autour de la salle, une au fond, une à gauche et une à droite. Dans chacune d'elles, vous devez trouver et faire correspondre un symbole avec son image dans le décor. Pour le trouver, vous utiliserez deux manettes, une pour le zoom (manette de gauche) et une pour la netteté (manette de droite) mais vous pourrez aussi déplacer le champ de

vision directement sur la fenêtre. Les trois symboles sont sur les " cornes d'ivoire de l'île ". Une fois que le symbole sera correctement positionné, repérez les coordonnées des quatre petites boules. Voici les coordonnées à trouver (en partant de la boule du centre et en allant vers l'extérieur). Fenêtre de gauche : **Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest** (entre le Sud et le Sud-Ouest). Fenêtre du fond : **Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**. Fenêtre de droite : **Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**. Revenez à la porte mais n'y entrez pas. Actionnez le levier à droite. L'ascenseur redescend. Entrez dans la cage et enlevez le verrou de la porte en face de vous. Ouvrez cette porte pour vous retrouver dehors à l'endroit même où vous regardiez Saavedro au tout début.

Dirigez-vous une nouvelle fois vers les marches en pierre (descendez les 2 échelles puis tournez à droite) mais arrêtez vous en chemin au niveau des deux étranges objets sur votre gauche. Approchez-vous et actionnez le volant quatre fois sur la droite. Le spot lumineux dans l'eau éclaire maintenant l'objet de gauche.
Suivez la lumière jusqu'au poteau avec la boule jaune. Regardez à l'intérieur. Vous ne voyez rien de spécial. Faites le pivoter et regardez de nouveau. Il indique maintenant le poteau bleu. Le but est de diffuser la lumière de poteau en poteau en notant à chaque fois les couleurs par lesquelles elle passe. Tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à l'échelle. Montez et regardez dans le poteau du côté qui reçoit la lumière. Il n'y a rien. Faites pivoter le poteau et regardez. La lumière indique maintenant le poteau vert. Descendez et tournez à gauche. Continuez toujours tout droit. Passez sur les rochers dans l'eau puis traversez un pont et enfin montez des escaliers. Avancez encore un peu et montez les escaliers de gauche. Faites pivoter une fois le poteau et regarder dedans. Le prochain poteau porte la couleur rouge. Par chance, il se trouve tout près. Allez-y et faites pivoter le poteau deux fois. Le faisceau lumineux pointe maintenant vers un autre poteau jaune. Redescendez, traversez le pont en sens inverse puis montez les escaliers de gauche. Faites pivoter deux fois le poteau jaune puis regagnez le poteau violet juste à côté. Faites pivoter une fois ce poteau. La lumière indique alors le dernier poteau, le poteau rouge (mais pas le même que tout à l'heure). Avancez et repassez sur les rochers aux milieu de l'eau et montez à la prochaine échelle de droite. Le poteau que vous cherchez est juste à droite. Faites-le pivoter une fois, et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à trouver l'endroit que la lumière indique. Il se trouve vers les marches en pierre. Descendez l'échelle puis prenez à droite. Continuez tout droit jusqu'aux marches puis montez au lieu de descendre comme précédemment. Pour ouvrir la porte, appuyez sur les couleurs dans l'ordre par laquelle la lumière est passée. Pour vous aider voici la bonne combinaison : **Jaune, Bleu, Vert, Rouge, Jaune, Violet, Rouge**. La porte s'ouvre. Entrez et approchez-vous du mécanisme devant vous. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de gauche (**Sud-Est, Sud, Ouest, Sud/Sud-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Voltaic descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Voltaic

Vous atterrissez devant une cabane de pierre. La porte est fermée. Ouvrez la boule et touchez le livre de J'nanin si vous voulez revenir dans l'Age précédent. Pour l'instant suivez les passerelles. Vous arrivez à une première bifurcation. Continuez toujours tout droit jusqu'à l'échelle qui se trouvera sur votre droite. Descendez et traversez les deux passerelles puis continuez votre périple. Vous passerez devant une sorte de chaudière mais vous ne pourrez rien faire avec pour l'instant. Montez à l'échelle sur l'écran d'après. Retournez la grosse boule pour libérer le passage puis traversez sur le tuyau au dessus du vide. Ouvrez le conduit suivant et entrez dedans. Avancez un peu et descendez par la grille lorsque vous verrez de la lumière. Vous vous retrouvez devant une porte. Derrière celle-ci se trouve un couloir qui rejoint la première bifurcation. Pour l'instant retournez-vous pour vous placer face à un mécanisme.

Vous pouvez agir sur le levier rouge pour le mettre en haut ou en bas. Mettez-le en haut pour agir sur les engrenages et enlever la lave qui inonde la salle suivante. Descendez par l'échelle et ouvrez le sas. Avancez jusqu'à l'autre levier rouge. Actionnez-le en bas, à gauche puis en bas pour monter. Ne vous inquiétez pas du niveau de la lave. Avancez et appuyez sur le bouton pour mettre en marche le ventilateur puis revenez au levier et actionnez-le cette fois en haut, à droite, en haut et à gauche. Sortez par le sas, remontez à l'échelle et actionnez le levier pour faire monter la lave. Ainsi la chaleur sera diffusée par le ventilateur (cela servira un peu plus tard).

Déverrouillez ensuite la porte pour l'ouvrir. Le couloir rouge de droite mène à la bifurcation. Prenez pour l'instant le couloir bleu. Vous arriverez rapidement à une toute petite pièce au milieu du couloir avec une échelle à gauche et un panneau à droite. Ce panneau indique l'énergie qui est distribuée sur l'île. Pour l'instant, il n'y en a pas. Montez à l'échelle puis sur la plate-forme. Tournez le volant pour ouvrir le barrage puis redescendez. Tournez à droite et avancez au bout du couloir (remarquez qu'il y a un hublot cassé, mais ne le touchez pas). La porte devant vous est fermée car n'est pas fournie en énergie. Pour l'ouvrir, vous devez descendre par l'échelle, appuyer sur le bouton rouge, actionner la

manivelle (pour monter un engrenage), revenir à la porte, traverser le couloir et regarder par le hublot cassé. Ouvrez le " store " pour faire tourner la roue. Maintenant la porte peut s'ouvrir. Si jamais vous avez touché au store avant d'actionner la manivelle, vous devez refermer le barrage puis le store et rouvrir le barrage.

Passez par la porte que vous venez de débloquer. Descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour regarder la vidéo de Saavedro puis empruntez le chemin avec les plates-formes circulaires. Vous débouchez dans une grande salle avec un immense générateur au centre. Pour activer ce générateur, il faut établir les bonnes connections entre ses circuits. Il y a cinq endroits où il est possible d'agir. Pour vous éviter de tourner pendant des heures, voici comment faire. Examinez les circuits en face de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé dans la salle. Appuyez **2 fois sur le bouton en haut à droite, 1 fois sur celui au milieu à droite et 15 fois sur celui en bas à gauche**. Le générateur est maintenant activé. Avant de sortir de cette salle, ramassez les notes de Saavedro qui traînent. Regagnez ensuite le couloir bleu (au passage, regardez le panneau, il y a maintenant des lumières allumées) puis passez dans le couloir rouge. Récupérez les notes de Saavedro puis continuez jusqu'à la " chaudière " (après le couloir rouge, tournez à droite, continuez jusqu'à l'échelle, descendez puis allez toujours tout droit).

Cette énigme est composée de quatre volants, d'un levier pour activer l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez et d'un cadran avec une aiguille. Le but est de placer l'aiguille de pression sur la marque rouge, ce qui correspond à une pression de 41. Il y a trois niveaux et à chaque niveau, les valves n'ont pas le même effet sur l'aiguille. Au niveau 1, chaque valve augmente la pression de 10. Au niveau 2, chaque valve augmente la pression de 4. Au niveau 3, chaque valve augmente la pression de 1. Lorsque toutes les valves sont fermées, la pression est 0. Vous devez donc ouvrir 3 valves au niveau 1, 2 valves au niveau 2 et 3 valves au niveau 3 (3 x 10 + 2 x 4 + 3 = 41). La difficulté est que pour accéder au niveau 3, l'aiguille doit obligatoirement se trouver dans la zone rouge. Commencez par fermer toutes les valves du niveau 1 puis montez au niveau 2 avec le levier et fermez aussi toutes les valves. Montez au niveau 3. Ouvrez trois valves puis descendez au niveau 2.
Ouvrez 2 valves. Enfin descendez au niveau 1 et ouvrez 3 valves. L'aiguille est positionnée correctement, il ne vous reste plus qu'à actionner la grosse valve derrière le panneau de gauche pour gonfler la machine volante.

Revenez maintenant sur vos pas, traversez les passerelles et montez l'échelle. Continuez et tournez à gauche dès que vous le pouvez. Allez dans le petit ascenseur. Tirez le levier pour descendre puis continuez sur le chemin. Actionnez le levier qui se dresse devant vous pour faire venir la machine volante. Montez à bord de la nacelle puis actionnez le levier pour la mettre en mouvement. Elle s'arrête à côté d'une plate-forme avec un levier. Descendez de la machine et allez tirer le levier. La plate-forme pivote sur elle-même et la cabane de pierre " s'envole " (dans la pièce aux indices, on pouvait observer le même phénomène dans un tube à essai). Remontez dans la nacelle et utilisez le levier pour atteindre la cabane. Allez ouvrir la porte puis entrez et descendez au fond de la cabane. Ouvrez l'écoutille pour apercevoir le premier des trois symboles que vous cherchez. Le jeu se charge de le mémoriser pour vous. Ouvrez maintenant la trappe devant vous et ouvrez le livre de J'nanin pour revenir sur cette île.

J'nanin

Vous vous retrouvez dans la pièce aux fenêtres. Placez le symbole sur la machine pour déclencher une vidéo de Saavedro. Ecoutez ce qu'il a à dire puis ouvrez la porte et allez dehors. Descendez la première échelle puis tournez à gauche et suivez le chemin jusqu'à découvrir un trou dans la roche. N'y descendez pas tout de suite, vous seriez bloqué par une énorme roue. Cherchez plutôt l'échelle sur le flanc du rocher. Descendez-la, vous êtes en face de deux manettes. Avec ces deux manettes, vous allez pouvoir déplacer la grosse roue pour libérer le passage. Faites Gauche, Droite, Gauche et Droite. Remontez puis descendez dans le trou. Allez ouvrir la porte. Le plancher de la salle suivante est cassé. Faites demi-tout et revenez aux deux manettes. Faites maintenant Gauche, Gauche, Droite, Droite. La roue est tombée dans le trou de la pièce et vous pouvez alors marcher dessus. Retournez dans cette pièce et approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre de droite (**Ouest, Sud, Est/Sud-Est, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Amateria descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Amateria

Observez un peu autour de vous. Vous êtes au centre d'une intersection. Il y a un chemin devant vous, un autre à votre droite (mais des trous vous empêchent de passer) et un dernier derrière vous. Dans cet Age, vous devrez trouver trois codes qui permettront de placer des ponts sur le chemin de droite afin de passer. Commencez par prendre le chemin en

face de vous. Dans le petit abri, il y a le livre qui permet de revenir à J'nanin. Continuez tout droit et entrez dans la grotte. Descendez puis tournez à droite à la première bifurcation. Utilisez l'ascenseur pour monter puis allez observer la boule rouge avant de redescendre. Vous pouvez remarquer que cette face de la boule est constituée de 3 morceaux de bois et d'1 morceau de verre. Revenez à la bifurcation et empruntez maintenant l'autre chemin, celui avec les passerelles en bois. Arrêtez-vous au mécanisme.

Tirez le levier pour vous surélever et observez l'autre face de la boule rouge. Vous voyez 4 morceaux de bois. Donc la boule est en tout constitué d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Tirez le levier à droite pour déclencher le mécanisme. Le principe de cette énigme est tout simple. Il faut que le tuyau devant vous soit en parfait équilibre lorsque la grosse boule passe dessus. Le support du tuyau peut être déplacé dans trois positions ; à gauche, au milieu et à droite. Pour l'instant, vous ne pouvez rien faire de là, aussi redescendez et continuez sur le chemin jusqu'à la petite maison. Entrez pour découvrir le contrepoids de la balance. Vous avez à votre disposition des morceaux de bois, de verre ou de marbre qui ne pèsent bien évidemment pas le même poids. Tous les éléments nécessaires à la résolution de cette énigme se trouvent dans la pièce aux indices. Les explications qui vont suivre sont purement mathématiques, elles vous aideront à comprendre le mécanisme de cette énigme. En observant les balances de la pièce aux indices, on s'aperçoit qu'1 boule de marbre pèse pareil que 4 boules de verre et qu'1 boule de verre pèse pareil que 4 boules de bois. Soit 1 boule de marbre pèse pareil que 16 boules de bois. Considérons la boule de bois comme l'unité de mesure.

On a alors :

1 boule de bois = 1
1 boule de verre = 4
1 boule de marbre = 16
Une boule est constituée de 8 morceaux, donc
1 morceau de bois = 1/8
1 morceau de verre = 4/8 = 1/2
1 morceau de marbre = 16/8 = 2

La boule qui roule est constituée d'1 morceau de verre et de 7 morceaux de bois. Elle pèse donc

4/8 + 7/8 = 11/8

Avec les éléments qui nous sont donnés; il est impossible de construire un contrepoids de la même valeur. Construisez alors un contrepoids du double de cette valeur. En déplaçant le support du tuyau, vous parviendrez à réaliser l'équilibre.

Le contrepoids doit peser 22/8 (2 x 11/8)

Le contrepoids contient déjà 4 morceaux de bois soit 4/8, il manque donc à placer 18/8, soit 1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois (16/8 + 2/8 = 18/8).

Placez donc **1 morceau de marbre et 2 morceaux de bois** sur le contrepoids et retournez au mécanisme. Tirez le levier pour monter. Placez le support du tuyau à gauche (si vous voulez des explications sur la position du socle, prenez un bouquin de maths et cherchez à barycentre, je ne voudrais pas vous ennuyer avec ça). Tirez le levier de droite et miracle, la grosse boule traverse le tuyau sans encombre. Notez le code qui apparaît alors devant vous. C'est celui du deuxième pont.

Redescendez et revenez dans la grotte. Tournez à droite, passez devant l'ascenseur et continuez. Vous pourrez remarquer un peu plus loin, une échelle sculptée dans la roche sur la droite puis une peinture représentant les deux fils d'Atrus sur la gauche. Vous finirez par arriver sur des rails. Placez-vous au centre de l'intersection. Sans compter le chemin par lequel vous êtes arrivé, les rails partent dans cinq directions. Numérotez-les en partant de la gauche puis passez par exemple par les rails n°1. Vous arrivez devant un champ magnétique. A sa gauche, il y a un panneau de contrôle. Examinez-le pour découvrir des symboles bizarres et une flèche. Vous pouvez faire pivoter la flèche mais comme vous ne savez pas encore sur quel symbole la placer, laissez tomber. Revenez à l'intersection. Les quatre autres chemins débouchent aussi sur des champs magnétiques avec des panneaux de contrôle. Revenez donc dans la grotte puis montez à l'échelle sculptée dans la roche. Suivez le chemin jusqu'au mécanisme suivant. Actionnez le levier

pour monter. Vous êtes alors face aux rails. Tirez le levier de gauche pour observer ce qu'il se passe. Une boule est lâchée du sommet de la maison sur les rails. Elle passe par la voie n°3 et se fait désintégrer au contact du champ de force.
En même temps, vous remarquez que devant vous une petite boule se fraye un chemin à travers les symboles. L'idée est de retourner sur les rails pour régler les panneaux de contrôle afin que la grosse boule puisse parcourir tout le chemin. Le symbole à placer sur chaque panneau de contrôle correspond à celui que la petite boule touche lorsque la grosse boule traverse le champ de force en question (pas facile à expliquer, désolé...). Retournez donc aux rails. Je vous indique ici le numéro de la voie suivi de la position de la flèche (Nord, Sud, Sud-Est...) :

1-Nord
2-Sud-Est
3-Nord-Ouest
4-Nord-Est
5-Sud

Une fois que tous les panneaux seront correctement réglés, revenez au mécanisme. Tirez le levier pour monter puis l'autre levier pour lâcher la grosse boule. Notez le nouveau code qui apparaît. C'est celui du troisième pont.

Redescendez grâce au levier puis revenez une dernière fois aux rails. Passez par la voie n°5 et suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez une porte sur votre gauche. Ouvrez-la et entrez. Ramassez les notes de Saavedro par terre à droite. Vous voilà face au dernier mécanisme, peut-être le plus simple aussi.

Comme d'habitude, actionnez le levier pour vous surélever. Déclenchez une première fois le mécanisme pour voir de quoi il retourne. Une boule est lâchée mais rien ne se passe. Vous remarquez trois petits bâtons rouges. Vous devez les prendre et les placer dans les trous. En tournant, les trous feront tomber les bâtons et sauter la grosse boule. Pour mieux comprendre, vous pouvez essayer de les placer au hasard, mais la bonne solution consiste à en placer deux sur la roue de gauche (un au Nord, un au Nord/Est), puis à mettre le troisième sur la seconde roue (au Nord/Ouest). Actionnez le mécanisme puis notez le dernier code. C'est celui du premier pont.

Redescendez puis sortez par la porte derrière vous. Tournez à gauche et suivez ce chemin jusqu'au point de départ de cet Age (juste après l'échelle en corde). Tournez à droite et allez taper le code du premier pont, puis avancez et tapez celui second et enfin celui du troisième.

Pour mémoire voici les trois codes :

```
   X           X           0
0 X X 0     0 0 0 0     0 X X 0
 0 X 0       X X X       X 0 0
X 0 0 X     X 0 0 X     X 0 X X
   X           X           X
```

Ouvrez la trappe puis montez les escaliers. Installez-vous confortablement dans le fauteuil et appuyez sur le bouton pour écouter le message de Saavedro. Après la séquence, tirez la poignée juste au dessus de l'écran pour vous retrouver en lévitation au dessus de l'île.

Appuyez devant vous pour faire apparaître la dernière énigme de l'île. Il y a 9 petits disques qui peuvent pivoter. Il faut dessiner un chemin en partant du côté bleu. Numérotez les disques de 1 à 9 comme suit :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

puis appuyez sur les disques 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Le chemin est tracé, il ne reste plus qu'à le tester. Regardez en l'air et appuyez sur la lumière bleue. Vous êtes emprisonné dans la sphère lâchée sur les rails. Gardez les yeux ouverts, ça vaut le détour. A l'arrivée, vous trouverez le symbole et le livre de liaison qui vous ramènera sur J'nanin. Ouvrez-le et

touchez l'image...

J'nanin

Retour dans la pièce avec les fenêtres. Placez le second symbole sur la machine et écoutez Saavedro. Au lieu de sortir comme l'autre fois, appelez l'ascenseur et descendez dans la pièce aux indices. Sortez de la pièce. Tournez à droite et ouvrez la porte. Traversez le petit pont puis tournez à gauche dans les rochers. Continuez jusqu'au terrier d'un animal. Appuyez sur le haut du terrier, l'animal sort la tête puis retourne dans son abri. Ouvrez alors sur la plante à droite de l'abri puis appuyez une seconde fois sur le haut du terrier. Cette fois, l'animal sort entièrement et va manger des fruits. Remarquez que les fruits grossissent lorsque l'animal émet un son. Revenez vers le petit pont et continuez tout droit jusqu'à l'échelle sur la roche. Montez. Regardez en l'air, la porte que vous voyez est celle que vous devez atteindre. Vous pouvez voir sur la paroi, le même genre de fruits que ceux que mange l'animal. Approchez-vous de la grande fleur et passez derrière celle-ci pour la faire bouger. Elle joue le rôle d'un ampli et si vous la pointez vers l'animal, elle propagera son cri. Ainsi les fruits à côté de vous grossissent et forment un pont pour atteindre la porte. Montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Approchez-vous du mécanisme. Disposez les boules comme les coordonnées de la fenêtre du fond (**Sud-Ouest, Sud, Ouest/Sud-Ouest, Nord/Nord-Ouest**) puis appuyez au centre. Le livre de Edanna descend. Ouvrez-le et touchez l'image...

Edanna

Cette île est constituée d'un dédale de plantes où il est facile de se perdre. Cette partie du jeu est donc très confuse. Je ferai ici le maximum pour que vous puissiez toujours trouver votre chemin. Vous trouverez sur cette île de nombreuses fleurs qui jouent le rôle de " longue-vue ". C'est notamment le cas de celle en face de vous. Regardez en son centre pour voir un livre de liaison vers J'nanin pour l'instant inaccessible. Retournez-vous et suivez l'unique chemin jusqu'à la grande plante ascenseur. Montez. Tournez à gauche, vous verrez alors un grand oiseau traverser le ciel. Regardez dans la fleur et vous pourrez voir cet oiseau nourrir son petit. Revenez à l'ascenseur et passez dans le trou à gauche. Cette fois, vous verrez l'oiseau s'en aller et piquer dans les profondeurs de l'île. A cet écran, vous pouvez aussi remarquer une grosse poche d'eau à votre gauche que vous pouvez toucher mais pas percer. Continuez donc par le chemin qui monte jusqu'au gros tournesol. Ouvrez-le et regardez à l'intérieur. Il ne se passe pas grand chose pour l'instant. Retournez-vous et allez examiner la plante en face. Appuyez sur son centre. Elle libérera l'accès au livre de liaison vers J'nanin (si vous voulez revenir) mais permet surtout au soleil d'illuminer le tournesol. Revenez donc au tournesol et regardez de nouveau à l'intérieur. Dirigez le rayon lumineux sur la grosse poche d'eau de tout à l'heure. Elle éclate sous la chaleur et déverse son liquide sur la feuille d'une autre plante ascenseur qui s'active alors. Descendez vers cette plante puis utilisez-la pour vous enfoncer dans l'île.

La partie embêtante commence. Suivez le chemin entre les parois orangées jusqu'à trouver la raie qui nage dans l'eau sur une feuille sur votre droite. Continuez par le seul chemin pour trouver une drôle de plante sur votre droite. Appuyez dessus pour la fermer. Cela attirera et piègera la raie à l'intérieur. Revenez sur le chemin et ramassez les notes de Saavedro. Collez-vous au mur orange et tournez à droite. Maintenant, le chemin se sépare en deux. Pour l'instant, il n'y a rien à gauche. Tournez donc à droite. Vous entendez un gros bruit sans trop savoir d'où il vient. En fait, c'est l'oiseau qui est tombé et qui est maintenant prisonnier d'une plante. Traversez le pont et suivez le chemin qui tourne. Vous arrivez devant une étrange plante. Tirez sur la tige en tire-bouchon. La plante s'allume et éclaire la feuille à côté qui se déroule alors. Avancez au bout de cette feuille et attrapez le balancier au dessus de votre tête (remarquez aussi la poignée, elle servira dans un instant). Vous pouvez vous balancer droit devant vous (mais le pont vous empêche de vous poser) ou à droite. Allez donc à droite pour le moment. Il y a un piège devant vous. Relevez-le avec la manivelle à droite puis allez cueillir un fruit rose. Faites le rouler pour qu'il ne soit plus sous le piège. Revenez vers la manivelle et glissez dans le passage sombre. Avancez de quelques écrans et vous vous retrouverez à la plante lumineuse. Avancez sur la feuille. Vous apercevez alors l'animal qui mange le fruit du piège. Avancez au bout de la feuille et tirez sur la poignée pour laisser tomber le piège. Bien évidemment, l'animal n'est pas capturé et il s'enfuit par le pont. Ses cris font gonfler les fruits sur le pont qui s'écroule. Reprenez le balancier et maintenant que le pont n'est plus là, allez droit devant.

Allez éclairer la plante lumineuse à gauche. La feuille qui se déroule vous permet alors de rejoindre la bifurcation de tout à l'heure. Vous n'avez pas besoin d'y aller pour l'instant alors continuez par le chemin tortueux. Vous passerez devant la plante où est prisonnier l'oiseau mais ne pourrez rien faire pour l'aider pour l'instant. En fait, le seul moyen d'ouvrir cette

plante est d'électrocuter ses racines (comme dans la pièce aux indices). Pour cela, vous devez amener la raie jusqu'aux racines. Continuez sur le chemin. Dans un virage, vous verrez une peinture sur un mur. Juste devant ce mur, il y a une plante réservoir à fermer pour attirer la raie. Continuez ensuite de descendre d'un écran sur le chemin. Encore une bifurcation. Passez à droite et continuez jusqu'au dernier lilas. Regardez à l'intérieur puis visez le lilas de gauche. Celui-ci s'éclaire. Allez le rejoindre et visez cette fois la feuille enroulée en contre-bas. Elle se déroule pour libérer le passage. Retournez à la bifurcation et descendez cette fois par le chemin de gauche. Vous trouverez bientôt une grosse plante réservoir qu'il faut fermer pour capturer la raie. Continuez sur le chemin. Vous êtes de nouveau devant une bifurcation. Allez à droite pour voir la vidéo de Saavedro puis revenez et passez à gauche. Utilisez la feuille pour traverser et faufilez-vous dans les troncs.
Au bout de 3 écrans, il y a encore une bifurcation. Prenez à droite jusqu'à atteindre une grosse fleur. Regardez à l'intérieur. Elle pointe vers la raie. Vous devez trouver un moyen pour que le soleil passe à travers cette fleur afin de percer le réservoir qui contient la raie. Il y a un lilas derrière vous. Allez le rejoindre et placer le de manière à ce qu'il pointe vers la grosse fleur. Retournez maintenant dans les troncs, descendez à gauche au bout de 2 écrans, traversez la feuille puis remontez jusqu'à la peinture. Tournez à gauche pour rejoindre les lilas. Allez voir celui du fond et visez cette fois-ci le lilas de droite. La lumière se transmettra de lilas en lilas jusqu'à la grosse fleur de toute à l'heure et le réservoir se percera. Cela permet de libérer l'oiseau.

Revenez encore une fois au dernier lilas puis éclairez celui de gauche pour dérouler la feuille. Traversez cette feuille, remontez dans les troncs et tournez cette fois à gauche. Continuez et un peu plus loin, vous trouverez un balancier. Celui-ci vous permettra de descendre. Regardez l'écorce de l'arbre. A un endroit, elle à la forme d'un escalier. Ne passez pas par là mais prenez le petit chemin qui descend à sa gauche. Continuez pour arriver à côté d'un énorme bulbe bleu. Contournez-le jusqu'au lilas. Eclairez le sommet du bulbe pour dresser les pistils et électrocuter une plante un peu plus loin. Comme dans la pièce aux indices, la plante électrocutée s'ouvrira et libérera des insectes (mais vous ne pouvez pas la voir pour l'instant. Revenez un peu sur vos pas. En cherchant dans les feuillages à droite, vous finirez par trouver un passage. Allez-y. Vous débouchez sur la plante électrocutée. Les insectes volent à côté. Tournez d'abord à droite et appuyez sur le cœur de la plante pour qu'elle se dresse et cache le soleil. Cela permet à la grosse plante de se fermer. Approchez-vous maintenant de cette grosse plante puis pressez le bulbe par terre. Il libère un produit qui fait fuir les insectes vers une autre plante qui peut alors s'ouvrir. Entrez dans le trou de la racine bleue puis tournez à gauche. Ramassez et lisez les notes de Saavedro. Continuez. Vous arrivez dans la plante que les insectes viennent d'ouvrir mais vous ne pouvez pas aller plus loin. Tirer la tige au dessus de vous pour appeler l'oiseau qui vous amène jusqu'à son nid. Glissez sur votre gauche et notez le symbole. Enfin, approchez-vous du livre de liaison de J'nanin. Ouvrez-le et touchez l'image...

J'nanin

Vous touchez au but. Placez le symbole sur la machine et écoutez Atrus. Vous pouvez maintenant rejoindre Saavedro à Narayan grâce au livre qui vous attend.

Narayan

Vous atterrissez sur Narayan; le dernier âge du jeu. Vous êtes dans une grande salle. Sur l'un des murs, est accroché une liste de 30 symboles qui correspondent chacun à un mot. Montez les marches, remarquez les appareils à votre gauche. Ils ne fonctionnent pas pour l'instant, donc continuez par les escaliers de droite. Saavedro se montre enfin. Après son speech, il repart dans son abri en fermant sa porte à clé. Tournez la manette vers la droite, vous entendrez alors un bruit vous signalant que les machines du bas sont maintenant en état de fonctionner. Redescendez. Il y a 2 drôles de boules séparées par un levier. Si le levier est à droite, la boule de droite est accessible et inversement si le levier est à gauche. Commencez par le mettre à gauche et ouvrez la boule de gauche. Au vu de ce qu'il y a à l'intérieur vous vous doutez sûrement qu'il va falloir y inscrire des symboles, reste à trouver lesquels. Ouvrez le carnet de Atrus et feuilletez les pages. Vous trouverez quatre phrases écrites en gras.

1- L'énergie active le futur du mouvement.
2- La nature veut une mutuelle dépendance.
3- Le dynamisme des forces exalte au changement.
4- L'équilibre des systèmes stimule la civilisation.
Aux différences de traduction près, vous retrouvez les mots des trois premières sur le mur avec le symboles.

1- Energie / Alimenter / Futur / Mouvement
2- Nature / Encourager / Réciproque / Dépendance
3- Dynamique / Force / Inciter / Changement

Vous savez donc quels symboles utiliser mais pas comment les disposer. Il y a quatre mots par phrase. Regardez maintenant les trois symboles que vous avez récupérés tout au long du jeu. Chacun est en fait l'association de deux symboles.

Changement + Force
Mouvement + Futur
Nature + Encourager

Vous pouvez remarquer que ces mots sont disposer d'une certaine façon l'un par rapport à l'autre.

CHANGEMENT est à gauche de **FORCE**, or **CHANGEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FORCE** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé à gauche du second.

MOUVEMENT est en haut à gauche de **FUTUR**, or **MOUVEMENT** est le quatrième mot d'une phrase et **FUTUR** est le troisième mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le quatrième mot doit être placé en haut à gauche du troisième.

NATURE est en haut à gauche de **ENCOURAGER**, or **NATURE** est le premier mot d'une phrase et **ENCOURAGER** est le second mot de cette même phrase. Vous en déduisez que le premier mot doit être placé en haut à gauche du second.

Sachant tout cela, il n'y a qu'une possibilité pour la disposition des mots. Le premier mot doit être placé en haut puis les autres doivent suivre dans le sens des aiguilles d'une montre. Inscrivez de cette manière les phrases dans les emplacements de la boule.

Le portail disparaît et libère le passage. Vous pouvez descendre les escaliers. Ramassez le livre de Tomahna sur votre gauche, mais ne l'utilisez pas, à moins bien sûr que vous ne vouliez voir la mauvaise fin. Vous pénétrez dans une nouvelle salle avec des nouveaux symboles. Il y a ici les trois symboles qu'il vous manquait pour écrire la dernière phrase. Je vous la rappelle :

4- Equilibre / Système / Stimuler / Civilisation

Remontez à l'étage et tournez le levier vers la droite. Ouvrez la boule de droite et entrez cette phrase en respectant toujours avec le même système : le premier symbole en haut puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.

Saavedro arrive. Après vous être rendu compte de la situation, il vous demande de tourner le levier pour qu'il puisse s'en aller, en échange de quoi, il vous remettra le livre de Releeshahn. Sauvegardez maintenant si vous voulez voir toutes les fins disponibles.

Bonnes fins

Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Vous avez alors le choix.
- Soit vous utilisez le livre de Tomahna pour rentrer chez Atrus en laissant Saavedro prisonnier là où il est.
- Soit vous inversez le levier avant de remonter mettre le courant, puis vous rentrez chez Atrus. C'est à mon avis la meilleure fin.

Mauvaises fins

-Ne touchez pas au levier et sortez. Restez immobile devant Saavedro.
-Tournez le levier. Saavedro jette le livre de Releeshahn et s'enfuit. Il ne vous reste plus qu'à utiliser le livre de

Tomahna pour rentrer chez Atrus.
-Montez les escaliers et actionnez le levier pour couper le courant. Si vous remettez le courant maintenant, Saavedro monte vous tuer. Redescendez et Saavedro vous rendra le livre de Releeshahn. Remontez alors activer le courant et Saavedro monte vous tuer.

Namco Museum

© Namco

+ D'INFOS FORUM

AFFICHER LE TEMPS DE JEU SUR GALAGA

A l'écran de Galaga, faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut et Bas.

MINI-JEUX

Pac-Attack

Commencez une partie de Pac-Man et obtenez un score de plus de 25,000 points.

Pac-Mania

Commencez une partie de Ms. Pac-Man et obtenez un score de plus de 20,000 points.

MOTS DE PASSE POUR PAC-ATTACK

1 STR
2 HNM
3 KST
4 TRT
5 MYX
6 KHL
7 RTS
8 SKB
9 HNT
10 SRY
11 YSK
12 RCF
13 HSM
14 PWW
15 MTN
16 TKY
17 RGH
18 TNS
19 YKM
20 MWS
21 KTY
22 TYK
23 SMM

24 NFL
25 SRT
26 KKT
27 MDD
28 CWD
29 DRC
30 WHT
31 FLT
32 SKM
33 QTN
34 SMN
35 TGR
36 WKR
37 YYP
38 SLS
39 THD
40 RMN
41 CNK
42 FRB
43 MLR
44 FRP
45 SDB
46 BQJ
47 VSM
48 RDY
49 XPL
50 WLC
51 TMF
52 QNS
53 GWR
54 PLT
55 KRW
56 HRC
57 RPN
58 CNT
59 BTT
60 TMP
61 MNS
62 SWD
63 LDM
64 YST
65 OTM
66 BRP
67 MRS
68 PPY
69 SWT
70 WTM
71 FST
72 SLW
73 XWF
74 RGJ
75 SNC
76 BKP
77 CRN
78 XNT

79 RNT
80 BSK
81 JWK
82 GSN
83 MMT
84 DNK
85 HPN
86 DCR
87 BNS
88 SDC
89 MRH
90 BTF
91 NSM
92 QYZ
93 KTT
94 FGS
95 RRC
96 YLW
97 PNN
98 SPR
99 CHB
100 LST

JOUER À GALAGA SANS QUE LES ENNEMIS ATTAQUENT

Dans le premier niveau, éliminez tous les ennemis sauf les deux les plus à gauche. Au bout de quelques minutes, ils arrêterons de tirer et descendrons en bas de l'écran dix fois sans faire feu sur votre vaisseau. Tuez-les enfin et plus aucun ennemi ne vous tirera dessus jusqu'à la fin du jeu.

NASCAR 06 : Total Team Control

© EA Sports / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Editez votre profil et remplacez le nom du profil par l'un de ceux qu'il y a ci-dessous selon l'effet désiré :

`Gimme Gimme`	Tout débloquer
`Super Star`	Monter le niveau des fans
`MeMyself AndI`	Monter le prestige
`All ForOne`	Prestige de l'équipe au maximum
`Walmart Money`	$10 000 000
`Walmart Exclusive`	Bonus Walmart
`The Intimidator`	Dale Earnhardt Sr.

NASCAR Heat 2002

© Infogrames / Monster Games

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Mode très réaliste

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Haut, Bas à l'écran principal.

Paintball

Choisissez le mode Course Simple ou Face à Face et faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Haut, Haut à l'écran "Race Day".
Faites Haut pendant la course pour tirer.

Voir les crédits

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Gauche, Gauche à l'écran des menus.

Meilleures suspensions

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Gauche, Droite à l'écran principal.

Mini voitures

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Bas, Haut.

Voitures fil de fer

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Blanc, Droite, Gauche

JOUER AVEC RICHARD PERRY

Achevez tous les challenges Heat avec au moins une médaille de bronze

NASCAR Thunder 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

VOITURES BONUS

Entrez ces noms lors de la création d'un pilote pour débloquer de nouvelles voitures

Audrey Clark
Benny Parsons
Buster Auton
Cheryl King
Chuck Spicer
Crissy Hillsworth
Daryl Wolfe
Dave Alpern
Dave Nichols
Diane Grubb
Dick Paysor
Jim Hannigan
Joey Joulwan
Josh Neelon
Katrina Goode
Ken Patterson
Kristi Jones
Mandy Misiak
Michelle Emser
Rick Edwards
Rick Humphrey
Sasha Soares
Scott Brewer
Tom Renedo
Traci Hultzapple
Troi Hayes

NOUVELLE PISTES

Albuquerque

Terminez premier au classement dans le mode Saison Complète.

Boca Chica

Terminez premier au classement dans le Road Course Challenge.

Cocoa Beach

Terminez premier au classement dans le Superspeedway Shootout.

Devil's Canyon

Terminez premier au classement dans le Short Track Challenge.

NOUVELLES VOITURES

Remportez plusieurs fois le championnat du mode carrière pour débloquer de nouvelles voitures.
1ère fois : Voitures de Greg Biffle et Shane Hall et vidéo de EA Sports.
2nde fois : Voitures de Kevin Grubb et Randy LaJoie.
3ème fois : Voitures de Jason Keller et Jamie McMurray.
4ème fois : Voitures de Chad Little et Michael Waltrip.
5ème fois : Voitures de Elton Sawyer et Mike McLaughlin.
6ème fois : Voitures de Jay Sauter et Mike Dillon.

SÉQUENCES VIDÉO

A chaque fois que vous terminerez le mode saison, vous débloquerez une nouvelle séquence vidéo.

NASCAR Thunder 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pilotes de Fantasy

Entrez Extra Drivers en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

Dale Earnhardt

Entrez Dale Earnhardt en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

Richard Petty

Entrez Richard Petty en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

NBA 2K2

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Allez dans le menu des options et choisissez "Gameplay". Maintenez enfoncés la touche Gauche du pad directionnel, ainsi que la direction gauche du pad analogique, et faites Start. Le choix "Codes" sera alors accessible dans le menu des options.

NOUVELLES ÉQUIPES

Entrez le code **MEGASTARS** pour accéder aux équipes Sega Sports, Visual Concepts, et Team 2K2 dans les modes exhibition et rue.

JOUER AVEC MUHAMMAD ALI ET MICHAEL JACKSON

Pendant un match Exhibition, appuyez sur Start et maintenez L. L'écran devrait clignoter et les deux personnages seront disponibles dans l'écran Sixers.

MODE AIRBALL

Dans le menu principal, sélectionnez "Street". Faites Blanc, maintenez L et faites Y (2). Appuyez sur Start et l'option Airball devrait apparaître.

NBA 2K3

© Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu des options, placez-vous sur Gameplay. Appuyez et maintenez la touche Gauche tout en allant à droite avec le stick analogique gauche. Appuyez alors sur Start et rendez-vous dans la section Codes pour entrer les cheats suivants.

DUOTONE	Environnements et autres joueurs en noir et blanc
MEGASTARS	Nouvelles équipes (Sega Sports, Visual Concepts, Team 2K2)
SPRINGER	Grêve des éboueurs dans les rues

NBA 2K6

© 2K Sports / Visual Concepts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes sur l'écran dédié :

`2ksports`	Equipe 2k Sports
`31andonly`	New Pacers (Jerseys)
`anklebreakers`	Chaussures Up-Tempo de Nike
`ballers`	Joueurs célèbres en mode 24/7
`bos 2nd`	Boston Celtics
`cle 2nd`	Cleveland Cavaliers
`den 2nd`	Denver Nuggets
`det 2nd`	Detroit Pistons
`getaclue`	Améliorer l'attaque
`kobe`	Chaussures Air Zoom Kobe 1 de Nike
`lebronsummerkicks`	Chaussures Lebron James
`lockdown`	Améliorer la défense
`nba2k6`	Equipe NBA 2k6
`noinjury`	Pas d'injures
`nrgmax`	Pas de fatigue
`vcteam`	Visuel de l'équipe de développement

NBA 2K7

© 2K Sports / Visual Concepts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section "Codes" et tapez un des codes suivants :

Les tenues

`bcb8sta`	Tenue alternative des Bobcats
`zjb3lau`	Tenue alternative des Jazz
`nrd4esj`	Tenue alternative des Nets
`zw9idla`	Tenue alternative des Wizards
`syt6cii`	Tenue des All Stars
`vdr5lya`	Tenue de la Saint Valentin des Hornets

Les équipes

`topps2ksports`	Equipe sélection 2K
`tns9roi`	Equipe All Stars internationale
`bestsim`	Equipe NBA 2K
`rta1spe`	Equipe Superstars

Les ballons

`ply8mia`	Ballon All-Stars
`payrespect`	Ballon ABA

Les codes de triche

`norest`	Endurance illimitée
`ironman`	Résistance maximale
`getstops`	+10 en défense
`inthezone`	+10 en attaque

NBA Ballers

© Konami / Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à faire dans l'écran des codes. Le premier nombre représente le nombre de fois que vous devez appuyer sur Y, le second sur B et le troisième sur X. Validez en appuyant sur le pad droit. Exemple pour la pluie (2 2 2) : Y, Y, B, B, X, X, D-pad.

1 3 4	Grosses têtes
0 1 2	Voir le pourcentage de tirs
1 2 3	Utiliser la vitesse alternative
4 2 3	Baby Ballers1
3 5 4	Papy Ballers1
4 3 3	Kid Ballers1
4 4 3	Young Ballers1
7 7 2	Aptitudes de feu
5 1 2	Augmenter les possibilités de mouvements
1 2 4	Super blocks
3 1 5	Super push
7 6 3	Jus illimité
5 6 7	Jouer le coach
5 5 7	Jopuer l'agent
5 4 7	Jouer la secrétaire
5 3 7	Jouer le BiznezMan-A
5 2 7	Jouer le BiznezMan-B
5 1 7	Jouer un Afro
1 1 2	Pas de temps
3 3 3	Neige
2 2 2	Pluie
3 0 0	Mouvements aléatoires
0 1 1	Mode tournoi, désactiver tous les codes

NBA Ballers : Phenom

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes sur l'écran VS, une fois la manip effectuée appuyez sur une des directions de la croix directionnelle pour activer la triche (par exemple le bouton du haut) :

Vitesse alternative
X, Y, Y, B, B, B

Mode Tournament
Y, B

Joueurs plus rapides
X, X, Y, B, B, B

Grosse tête
X, Y, Y, Y, B, B, B, B

Kid ballers
X, X, X, X, Y, Y, Y, B, B, B

NBA Inside Drive 2002

© Microsoft / High Voltage 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez ces codes pour activer les cheats mode.

Turbo illimité	CARDIOMAN
ABA Basketball	OLDSCHOOL
WNBA Basketball	GOTGAME
Soccer ball	HOOLIGAN
Volleyball	SPIKEIT
Beach ball	SANDINMYSHORTS
8-ball	GAMEOVER
Xbox ball	BACHMAN
Chicago rooftop court	WINDYCITY
More three pointers	THREE4ALL
More alley-oops	IGOTHOPS
Petits joueurs	SMALLSHOES
Disable trade rules	GIMMETHAT

NBA Inside Drive 2003

© Microsoft / High Voltage 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TURBO INFINI

Entres le code SPEEDY as a code dans le menu des option.

MINIS-JEUX

Volleyball

Entrez le code SPIKEIT.

Xbox basketball

Entrez le code XBALL.

ABA basketball

Entrez le code STYLIN70S.

WNBA basketball

Entrez le code WEGOTGAME.

Beach ball

Entrez le code BEACHBUMS.

Foot

Entrez le code KICKME.

8-balles

Entrez le code CORNERPOCKET.

Skyline

Entrez le code CITYHOOPS et choisissez ce circuit en mode solo.

POINTS DE CRÉATION DE JOUEURS INFINIS

Entrez le code MOMONEY dans le menu des options.

JOUEURS BONUS

Entrez le code PEEKABOO dans le menu des options. Allez ensuite dans le menu de création es joueurs et entrez un des noms suivants.

Hakeem Olajuwon
Karl Malone
Michael Jordan
Patrick Ewing
Reggie Miller
Scottie Pippen
Shawn Kemp

Vous pouvez aussi entrer la plupart des noms des développeurs du jeu trouvés dans le manuel du jeu.

MODE PETITS JOUEURS

Entrez le code ITSYBITSY dans le menu des options.

NBA Inside Drive 2004

© Microsoft / High Voltage 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans l'écran des options et sélectionnez "Codes" pour entrer les codes suivants. Recommencez pour annuler leur effet.

IMFLYING	Alleyoops faciles
HOTSAUCE	Turbo illimité
RAINING3S	Paniers à 3 poins faciles
MOONCHY	Petits joueurs
UNLIMITED	Points de création de joueurs illimités
ICECREAM	Joueurs bonus
ARELESS	Tous les échanges acceptés
DOWNTOWN	Stade Chicago Skyline
FUNKY	Ballon ABA
CHANGEBALL	Ballon WNBA
XSNSPORTS	Ballon Xbox
CONCERTSPIKE	Ballon de plage
DIEGO	Beachball de foot
BAMBIBOOM	Ballon de volley
CHALK	8 ball

NBA Jam

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS

Jouer avec les développeurs

Entrez Credits en guise de nom de fichier.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants juste avant les matches en modifiant les symboles avec les touches X, A et B puis appuyez sur le direction indiquée.

Codes disponibles dès le début

Mode tournoi	Trophée-Trophée-Trophée-Bas
Jeu d'enfants	Trophée-Trophée-Trophée-Gauche
Mode Challenge	Trophée-Trophée-Trophée-Haut
Afficher le % des tirs	Trophée-Ballon-Ballon-Bas
Pas de replays	Trophée-Ballon-Ballon-Haut
Pas de joueurs en feu	Trophée-Ballon-Ballon-Gauche
Ballon ABA	Ballon-Logo NBA Jam-Ballon

Code disponibles après les avoir achetés

3 points faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Haut
Animations 70's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Bas
Animations 80's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Gauche
Animations pré 70's	Logo NBA-Ballon-Ballon-Haut
Annonceur 70's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Bas
Annonceur 80's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Gauche
Annonceur 90's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Droite
Annonceur pré70's	Ballon-Logo NBA-Ballon-Haut
Ballon de plage	Logo NBA Jam-Ballon-Trophée-Haut
Blocages faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Gauche
Chrono lent	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Gauche
Chrono rapide	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Droite
Dribbles faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Droite
Dunks faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Bas
Equipe en forme	Ballon-Ballon-Ballon-Haut
Equipe plus forte	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Bas
Equipes de géants	Ballon-Ballon-Trophée-Haut
Feu permanent	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Haut
Feu plus facile	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Bas

Filtre 70's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Gauche
Filtre 80's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Droite
Filtre pré 70's	Ballon-Ballon-Logo NBA-Haut
Grands pieds	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Bas
Grosses têtes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Droite
Gymnase Iguana	Ballon-Trophée-Ballon-Haut
Hotspot permanent	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Haut
Jeu rapide	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Gauche
Pas de Hotspot	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Bas
Petite équipe	Ballon-Ballon-Trophée-Bas
Petites têtes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Gauche
Quipe plus rapide	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Gauche
Rebonds faciles	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Haut
Retro Bulls Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Droite
Retro Celtics Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Bas
Retro Lakers Arena	Ballon-Trophée-Ballon-Gauche
Rucker Park	Ballon-Trophée-Trophée-Gauche
Style 70's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Bas
Style 80's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Droite
Style pré 70's	Logo NBA-Logo NBA-Logo NBA-Haut
Tirbo illimité	Logo NBA-Trophée-Logo NBA-Droite
Toit Acclaim	Ballon-Trophée-Trophée-Haut
Tête énormes	Logo NBA Jam-Ballon-Ballon-Haut
Venice Beach	Ballon-Trophée-Trophée-Bas
Vols de balle	Logo NBA Jam-Logo NBA-Logo NBA Jam-Droite
?	Logo NBA Jam-Ballon-Trophée-Bas
?	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Bas
?	Logo NBA Jam-Trophée-Ballon-Haut
?	Logo NBA-Trophée-Logo NBA Jam-Droite
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Bas
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Droite
?	Trophée-Logo NBA Jam-Logo NBA Jam-Haut

NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Dans le menu des codes entrez :

2345MJ#1	Jordan XX
2585HQW95B	Black T-Mac 5
DRI239CZ49	A3 Garnett
HGS83KP234P	White McGrady 5
JZ3SCARTVY	S.Carter III
193KSHU88J	Boston Celtics
9922NVDKVT	Cleveland Cavaliers
JANTWIKBS6	Detroit Pistons
PSDF90PPJN	Pacers (extérieur)
SDF786WSHW	Pacers (domicile)
XWETJK72FC	Denver Nuggets
2J9UWABNP1	2006 All Stars West (domicile)
234SDFGHMO	2006 All Stars East (domicile)
XCVB5387EQ	2006 All Stars East (extérieur)
39N56B679J	2006 All Stars West (extérieur)

NBA Live 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants sur l'écran des codes NBA :

Equipement Adidas

99B6356HAN	Artillery II (noir)
NTGNFUE87H	Artillery II (blanc)
7FB3KS9JQ0	BTB Low (St. Patty's edition)
BV6877HB9N	C-Billups (All-Star edition)
85NVLDMWS5	C-Billups (Vegas edition)
CLT2983NC8	Campus Lt (St. Patty's edition)
CC98KKL814	Crazy 8 (St. Patty's edition)
22OIUJKMDR	Equipement Bball (St. Patty's edition)
HYIOUHCAAN	Garnett Bounce (All-Star edition)
KDZ2MQL17W	Garnett Bounce (Vegas edition)
23DN1PPOG4	Gil-Zero (All-Star edition)
QQQ3JCUYQ7	Gil-Zero (Vegas edition)
369V6RVU3G	Gil-Zero Mid (Extérieur)
1GSJC8JWRL	Gil-Zero Mid (Domicile)
FE454DFJCC	Stealth (All-Star edition)
MCJK843NNC	T-Mac 6 (All-Star edition)
84GF7EJG8V	T-Mac 6 (Vegas edition)

Tenues

WEDX671H7S	Bobcats Secondary road jersey
VCBI89FK83	Jazz Secondary road jersey
D4SAA98U5H	Nets Secondary road jersey
QV93NLKXQC	Wizards Secondary road jersey
5654ND43N6	East All Stars domicile
WOCNW4KL7L	East All Stars extérieur
993NSKL199	West All Stars domicile
XX93BVL20U	West All Stars extérieur

NBA Live 2002

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSES

Pendant une partie, effectuez les manipulations suivantes pour réaliser les passes correspondantes.

Passe entre les jambes
Noir + A

Passe tendue
Blanc + A

Passe en faisant rouler la balle
R + A

Passe à 2 mains
L + A

Passe à 1 main

MICHAEL JORDAN

Créez un personnage du nom de Michael Jordan pour qu'il soit annoncé lors d'un match.

NBA Live 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS

Créez des joueurs et donnez-leur les noms de famille suivants pour jouer avec les personnes associées.

CALIFORNIA	Jouer avec Hot Karl
DOLLABILLS	Jouer avec B-Rich
FLIPMODE	Jouer avec Busta Rhymes
GHETTOFAB	Jouer avec Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Jouer avec Just Blaze
MIXTAPES	Jouer avec DJ Clue

NBA Live 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DE NOUVEAUX JOUEURS

Créez un nouveau joueur et donnez-lui les noms suivants pour jouer avec la personne correspondante :

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
POSNEGHX	Mario Austin
SKENXIDO	Malick Badiane
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitists
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

CHAUSSURES

Entrez ces codes dans la section Codes NBA du menu "Mon NBA".

23LBJNUMB1	Air Zoom Generation
424TREU777	Nike Shox BB4
CVJ554TJ58	Air Jordan III
XCV6456NNL	Nike Blazer
POUY98GY5	Toutes les chaussures

EA SPORTS BIO

Atteignez le niveau indiqué dans le mode EA Sports Bio.

Niveau 2	Baskets Air Jordan
Niveau 4	1000 points supplémentaires
Niveau 9	Chaussures Jordan #18

Niveau 31	2000 points supplémentaires

RÉCOMPENSES

Si vous possédez des sauvegardes d'autres titres EA Sports, vous recevrez des récompenses (chaussures, points...).

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous désirez jouer avec des rappeurs, créez de nouveaux joueurs et nommez-les :

FLIPMODE	Busta Rhymes
GHETTOFAB	Fabolous
SNOOPYbg	Snoop Dogg
thenewbreed	50 Cent

15000 POINTS MAGASIN NBA

Au menu général, rendez-vous dans la section Mon NBA Live, puis sélectionnez Code NBA. Entrez le code 87843H5F9P. Vous disposez maintenant de 15000 points Magasin NBA.

NBA Live 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

09B4ADF90P	Chaussures BG Rollout
1KENZ023XZ	Chaussures Zoom LeBron II
234SDJF9W4	Chaussures Zoom Generation Low
23B8HDFCBJ	Chaussures Nike Shox Elite
VNBA60230T	Chaussures Huarache 2K4
XVLJD9895V	Chaussures Nike Air
234SDJF9W4	Chaussures Nike Air Zoom
1KENZO23XZ	Chaussures Nike Air Zoom 2
XVLID9895V	Chaussures air illimité
FHM389HU80	Toutes les chaussures
1NVDR89ER2	Tout l'équipement de l'équipe
AAPSEUD09U	Autres maillots Dallas Mavericks
BHD87YY27Q	Autres maillots Seattle Supersonics
HDI834NN9N	Autres maillots Atlanta Hawks
JRE7H4D90F	Autres maillots New Orleans Hornets
NAVNY29548	Autres maillots Golden State Warriors
XCV43MGMDS	Autres maillots Boston Celtics
PRYI234N0B	Tous les Hardwood Classics
YISS55CZ0E	50 000 points de Dynastie

NBA Starting Five

© Konami

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BIGARM	Grands bras
BIGFOOT	Grands pieds
BIGHAND	Grandes mains
BIGHEAD	Grosses têtes
FIRSTPICK	Choisir le tirage au sort
PANCAKE	Joueurs plats
PARTYGLASSES	Joueurs à moustache et à lunettes
SILKHAT	Joueurs à chapeau

NBA Street V3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS EN STREET CHALLENGE

Biggie Littles

Battez son équipe lors des finales du premier tournoi auquel vous êtes invité à New York.

Dime

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Can You Spare ?".

Phat

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Fat Kid on the Block".

Les Beastie Boys

Achetez-les pour 500 points dans l'écran des récompenses.

BONUS DU STREET CHALLENGE

Terminez ce mode pour débloquer tous les objets du Court Creator, des NBA Legends, des Street Legends et des V3, ainsi que 50 000 points. Vous pourrez également jouer un tournoi bonus le dernier dimanche de la 10ème semaine.

NBA Street Vol.2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Avant de commencer un match pick up, on vous demandera d'entrer un code. Maintenez la touche L enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Turbo illimité

X, X, Y, Y

Grosses têtes

B, X, X, B

Petits joueurs

Y, Y, B, X

Ballon ABA

B, X, B, X

Ballon WNBA

B, Y, Y, B

Le ballon laisse des trainées

Y, Y, Y, X

Plus de jauges

X, B, B, B

Tous les maillots

B, Y, X, X

Tous les terrains

X, Y, Y, X

Equipe St. Lunatics et toutes les équipes de légendes

X, Y, B, Y

Légendes NBA

B, Y, Y, X

Michael Jordan classique

X, Y, X, X

Cercle explosif

B, B, B, Y

Pas de compteur

Y, Y, B, B

Tous les racourcis

Y, B, Y, X

Deux points faciles

Y, B, X, Y

Deux points difficiles

Y, X, B, Y

NOUVEAUX BONUS

Bobbito

Vous pourrez avoir ce personnage en dépensant 250 points ou en remportant 10 matches du mode pick up.

Le maillot de Conni Hawkin

Remportez un match en obtenant 20 blocks.

PAS LA PEINE DE PLONGER

Plonger pour attraper un ballon ne sert pas à grand chose. Mieux vaut attendre utiliser un turbo pour avoir la balle.

POINTS BONUS FACILES

Si vous voulez cumuler facilement un maximum de points bonus, il vous suffit de commencer un match simple avec un handicap de 20 points afin de pouvoir conclure le match en un seul panier (en prenant un match de 21 points). Répétez cette technique pour remporter à chaque fois 50 points.

NCAA Football 07

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Fumble	2004 All-Americans #273
EA Sports	Cuffed #206
Heisman	Jumbalaya #211
NCAA	Stiffed #222
Football	Take Your Time #224
Fight	Texas Tech #160

Equipes "All time" :

Roll Tide	Alabama
Woopigsooie	Arkansas
War Eagle	Auburn
Glory	Colorado
Uprising	Florida State
Great To Be	Florida
On Iowa	Iowa
Victory	Kansas State
Geaux Tigers	LSU
Raising Cane	Miami
Go Blue	Michigan
Hail State	Mississippi State
Go Big Red	Nebraska
Golden Domer	Notre Dame
Killer Nuts	Ohio State
Go Pokes	Oklahoma State
Boomer	Oklahoma
Quack Attack	Oregon
We Are	Penn State
Boiler Up	Purdue
Orange Crush	Syracuse
Big Orange	Tennessee
Gig Em	Texas A&M
Hook Em	Texas
Fight On	USC
Wahoos	Virginia

NCAA Football 2004

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

TRICHE BUTTER FINGERS

Atteignez le niveau 2 dans votre bio EA Sports.

TOUS LES STADES

Rose Bowl

Atteignez le niveau 4 dans votre bio EA Sports.

Orange Bowl

Atteignez le niveau 8 dans votre bio EA Sports.

Fiesta Bowl

Atteignez le niveau 12 dans votre bio EA Sports.

TOUTES LES ÉQUIPES

2002 All-American

Atteignez le niveau 18 dans votre bio EA Sports.

All-Time Notre Dame

Atteignez le niveau 24 dans votre bio EA Sports.

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

Upgrades gratuits
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas. Une option spéciale dans la salle arrière du magasin sera ouverte.

Castrol Ford GT
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Castrol Syntec Ford GT
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Porsche Cayman
L, R, R, R, Droite, Gauche, Droite, Bas

Challenge Burger King
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

10 000 DOLLARS EN PLUS

Pour avoir 10 000 dollars en plus dans le mode carrière, il suffit d'avoir une sauvegarde de Need For Speed Underground. Après le prologue, votre compte en banque aura fait un bond.

TOUTES LES VOITURES DU JEU

Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

A débloquer

`Ashton Martin DB9`	Battez le boss #7, Kaze
`Audi A3 3.2 Quattro`	Battez le boss #15, Sonny
`Audi A4 3.2 FSI Quattro`	Battez le boss #14, Taz
`Audi TT 3.2 Quattro`	Battez le boss #15, Sonny

BMW M3 GTR	Battez le boss #1, Razor
Cadillac CTS	Battez le boss #12, Izzy
Chevrolet C6.R	Terminez le jeu à 100%
Dodge Viper SRT 10	Battez le boss #6, Ming
Ford GT	Battez le boss #4, JV
Ford GT (Castrol Syntec)	Entrez le cheat code
Ford Mustang GT	Battez le boss #12, Izzy
Lamborghini Gallardo	Battez le boss #6, Ming
Lamborghini Murcielago	Battez le boss #4, JV
Lotus Elise	Battez le boss #8, Jewels
Mazda RX-7	Battez le boss #9, Earl
Mazda RX-8	Battez le boss #12, Izzy
Mercedes-Benz CLK 500	Battez le boss #8, Jewels
Mercedes-Benz SL 500	Battez le boss #11, Big Lou
Mercedes-Benz SLR McLaren	Battez le boss #3, Ronnie
Mercedes-Benz Sl65 AMG	Terminez le "Challenge Series #68"
Mitsubishi Eclipse	Battez le boss #14, Taz
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Battez le boss #11, Big Lou
Pontiac GTO	Battez le boss #10, Baron
Porsche 911 Turbo S	Battez le boss #5, Webster
Porsche 911Carrera S	Battez le boss #7, Kaze
Porsche Carrera GT	Battez le boss #3, Ronnie
Porsche Cayman S	Battez le boss #10, Baron
Renault Clio V6	Battez le boss #13, Vic
Subaru Impreza WRX STI	Battez le boss #9, Earl
Toyota Supra	Battez le boss #13, Vic
Vauxhall Monaro VXR	Battez le boss #10, Baron

Need for Speed : Poursuite Infernale 2

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Allez dans l'écran "cheats" et faites X, B (2), X, L (2), Y, Haut, Bas, Droite et Haut.

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, X

Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, X

Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, X

UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed Underground

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à faire dans le menu principal et fonctionnent pour le mode Quick Race.

Tous les parcours

Bas, R, R, R, Noir, Noir, Noir, X

Toutes les courses drag

Gauche, X, Droite, R, X, L, Blanc, Noir

Tous les parcours Drift

Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Noir, R, Blanc

Toutes les courses sprint

Haut, Noir, Noir, Noir, R, Bas,Bas Bas

Mode dérapage

R, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, L

Performance niveau 1

Faites noir, noir, R, R, gauche, droite, gauche, droite au menu principal..

Performance niveau 2

Faites R, R, R, R, noir, noir, gauche, droite au menu principal.

Visuel niveau 2

Faites bas, gauche, haut, bas, R, noir, noir, X au menu principal.

Acura Integra

Faites noir, noir, R, noir, blanc, L, bas, haut au menu principal..

Acura RSX

Faites R, noir, bas, gauche, haut, droite, gauche, droite au menu principal.

Ford Focus

Faites gauche, droite, haut, R, noir, R, noir, haut au menu principal.

Honda S2000

Faites haut, haut, bas, bas, haut, gauche, X, noir au menu principal.

Voiture des Lost Prophets

Faites haut, haut, haut, droite, bas, bas, haut, droite au menu principal.

Mitsubishi Lancer

Faites gauche, gauche, gauche, R, R, noir, noir, blanc au menu principal.

Voiture Mystikal

Faites haut, droite, haut, haut, bas, droite, haut, droite au menu principal.

Voiture Nismo

Faites haut, bas, haut, gauche, bas, bas, haut, droite au menu principal.

Nissan 240SX

Faites haut, bas, gauche, droite, X, R, blanc, R au menu principal.

Nissan 350Z

Faites droite, droite, bas, haut, X, L, R, blanc au menu principal.

Nissan Sentra

Faites droite, droite, droite, blanc, blanc, noir, noir, haut au menu principal.

Nissan Skyline

Faites bas, bas, L, blanc, L, blanc, L, bas au menu principal.

Voiture de Petey Pablo

Faites haut, haut, haut, haut, bas, haut, haut, droite au menu principal.

Voiture de Rob Zombie

Faites haut, gauche, haut, haut, bas, gauche, haut, droite au menu principal.

Subaru Impreza

Faites haut, bas, bas, haut, blanc, haut, blanc, bas au menu principal.

Toyota Supra

Faites R, R, noir, R, noir, R, blanc, L au menu principal.

POINTS DE STYLE

Si vous désirez obtenir des points de style facilement, il vous suffit de suivre une voiture de très près. Vous verrez alors vos points de draft augmenter. Attention, valable uniquement pour la version U.S.

CONSEIL SUR LE CHOIX DES VOITURES

Au début du jeu prenez la "Mazda MX5" puis la "Toyota Celica", la "Nissan 350Z", la "Honda S2000", et enfin la voiture la plus puissante du jeu la "Nissan Skyline".

ARGENT FACILE

1. Prendre la Skyline avec les performances de niveau 3
2. Remettre toutes les performances de série
3. Echanger cette voiture contre la Ford Focus
4. Mettre toutes les performances niveau 3 dessus
5. L'échanger contre la Skyline

Faites cela en boucle pour gagner 9500 à chaque fin de série.

150 POINTS DE STYLE DÈS LE DEMARRAGE

Pour bénéficier de 150 points de de style dès le demarrage, il faut avant le départ, pendant que tout le monde fait ronfler le moteur, envoyer un petit coup de nitro. Vous aurez ainsi 150 de points de style au départ.

Need for Speed Underground 2

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Tous ces codes doivent être faits au niveau de l'écran titre (là où s'affiche "Press Start"). Attention, certains de ces codes ne fonctionnent que si vous recommencez une nouvelle carrière et pas pour les carrières en cours !

Bonus de départ
Gauche, Gauche, Droite, X, X, Droite, L, R

Tous les bonus
Blanc, Noir, L, R, Haut, Bas, Droite, Gauche

Meilleur vinyle
Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche

Plus d'argent
Haut, Haut, Haut, Gauche, R, R, R, Bas

Un Hummer H2 en Course immédiate (apparaît dans la catégorie des voitures sponsors)
Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche

Nissan Skyline
Bas, Bas, L, Blanc, L, Blanc, L, Bas

D3 GTO
Haut, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite

Navigator Chingy
Haut, Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, Droite

ShineStreet Lexus IS300
Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Droite, Gauche

Pack Street 1 de l'Atelier Performances
L, R, L, R, Gauche, Gauche, Droite, Haut

Pack Street 2 de l'Atelier Performances
R, R, L, R, Gauche, Droite, Haut, Bas

Visuels niveau 1
R, R, Haut, Bas, L, L, Haut, Bas

Visuels niveau 2
L, R, Haut, Bas, L, Haut, Haut, Bas

EMPLACEMENT DES ATELIERS

Lorsque vous apercevez des lampadaires de couleur arrêtez-vous et allez faire un tour dans le coin. Vous devriez trouver des ateliers selon les couleurs:

- Vert : Atelier style
- Jaune : Atelier habitacle
- Rouge : Atelier peinture
- Bleu : Atelier performance
- Turquoise : Concession
- Violet : Garage (1 seul dans le jeu)

KIT LARGE ET AMÉLIORATIONS UNIQUES

La liste suivante vous indique les défis que vous devez faire pour obtenir les améliorations uniques et à quel moment, autrement vous ne pourriez plus les débloquer.

Stage	Nb de victoires	Amélioration unique
2	4	Capot
3	3	Performance(Moteur,Transmission,Pneu)
3	6	Jantes
4	4	Spoiler
4	6	Vinyle
4	9	Performance: (ECU,Turbo,Freins)
5	6	Performance: (Nos,Réduction poids,Suspension)
5	11	Kit large

New Legends

© THQ 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE LE PREMIER BOSS

Lorsque vous affrontez le premier boss, courrez autours des grands racks pour restorer votre énergie.

NFL 2K3

© Sega / Visual Concepts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COUP PUISSANT

Appuyez sur L + R pour frapper plus fort vos adversaires. Utilisez cette technique pour charger vos opposants.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Lorsque vous créez un nouveau joueur, appelez-le Bill Clinton ou Barry Sanders pour qu'ils soient annoncés lors du match.

GAGNER AU TIRAGE AU SORT

Jouez toujours l'équipe des visiteurs. Une fois que l'équipe adverse a choisi la face de la pièce, faites Stick analogique Gauche, Gauche et B.

COURIR PLUS VITE

Lorsque vous courez avec la balle, appuyez rapidement sur le bouton d'action au lieu de le garder enfoncé.

NFL Blitz 2002

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez dans l'ordre sur L, R et A du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

0-0-1 Droite	Temps supplémentaire
0-1-2 Bas	Pas d'aide de la console
0-2-1 Droite	Voir plus de terrain
0-2-5 Gauche	Grands pieds
0-2-5 Droite	Grosses épaules
0-2-5 Haut	Mode chimpanzés
0-3-0 Gauche	Ballon traditionelle de NFL Blitz
0-3-0 Gauche	Ballon en chrome
0-3-2 Gauche	Courir plus vite
0-4-5 Gauche	Equipe des indiens
0-5-4 Haut	Super Blitz
1-1-1 Bas	?
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Beau temps
1-3-5 Gauche	Equipe des cow boys
1-4-1 Haut	Pas de coup à la volée
1-4-5 Gauche	Le porteur de la balle a une énorme tête
2-0-0 Droite	Le porteur de la balle a une grosse tête
2-0-3 Droite	L'équipe a une grosse tête
2-1-0 Haut	Pas de first down
2-1-1 Gauche	Permettre de sortir du terrain
2-1-2 Droite	Plus de temps pour entrer les codes
2-2-2 Gauche	Toujours Quaterback (équipe de deux joueurs humains)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (équipe de deux joueurs humains)
2-3-2 Bas	Brouillard
2-4-0 Gauche	Passes rapides
2-5-3 Droite	Nouvelle équipe
2-5-4 Haut	Nouvelle équipe
3-1-0 Haut	Nouvelle équipe
3-1-4 Bas	Adversaire plus fort
3-2-1 Bas	Plus d'indicateur sur le receveur
3-2-5 Haut	?
3-3-3 Bas	Jeu très offensifs
3-4-4 Bas	Nouvelle équipe
3-4-5 Haut	Davantage de maladresses
3-5-1 Droite	Mode spectacle
3-5-5 Haut	Pas d'interceptions
4-0-3 Droite	Nouvelle équipe
4-1-2 Haut	Améliorer l'attaque
4-1-5 Haut	Turbo infini
4-2-1 Haut	Améliorer la défense
4-3-2 Bas	Nouvelle équipe

5-0-1 Haut	Nouvelle équipe
5-2-1 Haut	Améliorer les joueurs offensifs
5-2-3 Bas	?
5-4-3 Droite	Equipe Armageddon
5-5-4 Droite	Pas de ralentis
5-5-5 Gauche	Temps neigeux
5-5-5 Droite	Temps pluvieux

JOUEURS CACHÉS

Entrez l'un des noms suivants accompagné du numéro indiqué pour débloquer le joueur correspondant.

```
BEAR 1985
CLOWN 1974
COWBOY 1996
DEER 1997
DOLPHIN 1972
EAGLE 1981
FAT 1969
HORSE 1999
INDIAN 1992
LION 1963
PINTO 1966
PIRATE 2001
RAM 2000
RAVEN 2001
RBL-DBN 9669
ROBOTA 1974
ROBOTB 1970
ROBOTR 1974
ROBOTS 1970
TIGER 1977
VIKING 1977
```

LA DANSE IRLANDAISE

Une fois que vous aurez terminé une saison, sauvegardez votre partie et entrez dans l'option Blitz Theater. Ouvrez la séquence Exhibition FMV et vous verrez l'équipe de Midway remportez un match et faire une danse irlandaise.

NFL Blitz 2003

© Midway / Point of View

+ D'INFOS FORUM

AIDES DE MATCH

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Plus de temps

0-0-1 Droite

Icône de passe

0-0-3 Up

Désactiver icône de passe

0-0-3 Bas

Pas d'assistant auto

10-1-2 Bas

Afficher plus de terrain

10-2-1 Droite

Power loader

0-2-5 Droite

Course rapide

0-3-2 Gauche

Passes rapides

2-4-0 Gauche

Coéquipiers CPU plus malins

3-1-4 Bas

Turbo illimité

4-1-5 Haut

TOUS LES MODES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Mode gros pieds

0-2-5 Gauche

Mode singe

0-2-5 Haut

Mode balle de chrome

0-3-0 Bas

Mode balle classique

0-3-0 Gauche

Mode grosses têtes

2-0-0 Droite

Mode énormes têtes

1-4-5 Gauche

Mode showtime

3-5-1 Droite

Mode sans entracte

3-5-5 Haut

Mode pas de replays

5-5-4 Droite

Mode crunch

4-0-3 Droite

CHANGER LE TEMPS

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Brouillard

2-3-2 Bas

Neige

5-5-5 Gauche

Pluie

5-5-5 Droite

Beau temps

1-2-3 Droite

TOUS LES STADES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Tous les stades

3-1-4 Droite

Central Park

0-3-3 Droite

Arctic Station

0-3-4 Bas

Training Grounds

0-3-5 Haut

TOUTES LES ÉQUIPES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Midway

2-5-3 Droite

Rollos

2-5-4 Haut

Bilders

3-1-0 Haut

Neo Tokyo

3-4-4 Bas

Brew Dawgs

4-3-2 Bas

Gsmers

5-0-1 Haut

Armageddon

5-4-3 Droite

JOUEURS CACHÉS

Entrez les noms de joueurs suivants suivis du code PIN correspondant.

BEAR	1985
CLOWN	1974
COWBOY	1996
DEER	1997
DOLPHIN	1972
EAGLE	1981
HORSE	1999
LION	1963
MADISON	1220
NINJA	2002
PATRIOT	2002
PENGUIN	2002
PINTO	1966
PIRATE	2001
RAM	2000
RBL-DBN	9669
ROBOTR	1973
ROBOTS	1970
TIGER	1977
VIKING	1977
ZEMAN	1986

NFL Fever 2002

© Microsoft

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ÉQUIPES ET TOUS LES STADES

commencez une nouvelle partie et entrez **BROADWAY** en guise de nom. Vous aurez alors débloqué toutes les équipes et tous les satdes.

MODE DÉMO

Sur l'écran "Appuyez sur Start", maintenez L + R + Noir + Blanc pour passer en mode démo.

EQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Pour jouer avec les équipes suivantes, vous devez les battre au moins une fois dans le mode "fantasy".
Commandos
Chromides
Cows
Crocs
Da Rulahs
Gladiators
Hackers
Monks
Pansies
Samurai
Skeletons
Spies
Tumbleweeds
War Elephants
Wildcats

Pour jouer avec les équipes suivantes, vous devez terminer les modes d'entraînement.
Wildcats
Hackers
War Elephants
Cows

CACHER SON JEU

Maintenez R enfoncé à l'écran de sélection du jeu pour effacer le curseur.

PILE OU FACE ?

Au moment du tirage au sort, si vous choissiez Face (head) et que c'est bien ce qui tombe, vous pouvez être spur que la prochaine fois, ce sera Pile (Tail).

NFL Fever 2003

© Microsoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Entrez Ovetime en guise de nom de profil.

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants en guise de nom de profil.

AXEMEN	Equipes hackers
BARRACKS	Stade commando
BIGBACK	Equipes gladiateurs
BIGRUN	1964 Browns
BLAZER	Equipes pompiers
CAKEWALK	Equipes patisseries
CAMO	Equipes commandos
CHEESE	1967 Packers
CRYKIE	Equipes Crocs
CURTAIN	1978 Steelers
DUSTBOWL	Stade Tumbleweed
DUSTY	Equipes Tumbleweeds
EMPIRE	1989 49ers
FLOCK	Equipes moutons de tonnerre
FLOWERY	Stade penseurs
FLYING	Equipes gorilles ailés
GREEN	1996 Packers
HELMET	Equipes soldats
HORNS	Equipes éléphants de guerre
IGLOO	Equipes polaires
KITTY	Equipes chats sauvages
LAVA	Equipes irrution
LONESTAR	1993 Cowboys
MILEHIGH	1998 Broncos
MILK	Equipes de vaches
OUTLAWS	1983 Raiders
OVERTIME	Tout débloquer
PERFECT	1972 Dolphins
REGULATE	Equipes chromées
ROBES	Equipes moines
SAUSAGE	1985 Bears
SILENCE	Equipes mimes
SLASHER	Equipes samuraï
SPELLBOY	Equipes sorciers
SPHINX	Stade pyramide

STONE	Equipes squelettes
TARGET	Equipes espion
THEHAT	1977 Cowboys
TUT	Equipes Da Rulah
VENOM	Equipes King Cobra
VIOLA	Equipes penseurs
WARRIOR	Stade samuraï

EQUIPES CLASSIQUES

Si vous parvenez à battre les équipes du mode classiques, vous pourrez les débloquer dans le jeu solo.

NFL Fever 2004

© Microsoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ÉQUIPES

Entrez sportxsn en guise de nom. Un message viendra confirmer l'activation de la triche.

NFL Street

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

+ D'INFOS FORUM

CODES

Les codes suivants sont à entrer dans le menu du nom d'utilisateur :

`as76884`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South
`Classic`	Avoir l'équipe des légendes NFL
`Excellent`	Débloquer l'équipe Xecutioner
`Kayslay`	Débloquer l'équipe Kay Slay
`nn6789`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South, NFC North
`nw9378`	Débloquer l'équipe NFC West
`Travel`	Tous les stades

NFL Street 2

© EA Sports / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

25 000 CRÉDITS

Pour recevoir directement 25 000 crédits avant de commencer à jouer, lancez le jeu en ayant la sauvegarde de l'un des jeux suivants sur votre carte mémoire :

SSX 3
Need for Speed Underground 2
NFL Street
NBA Live 2005
NBA Street Vol 2
Goldeneye Rogue Agent

NHL 07

© Electronic Arts / EA Montreal 2006

+ D'INFOS FORUM

MEILLEUR JOUEUR

Débutez le mode Dynasty avec n'importe quelle équipe. Au bout d'un an, lorsque vous serez dans le menu "free agents", choisissez le joueur nommé S.Whitaker. Vous consterez qu'au bout de deux ans, il sera classé en superstar avec des stats à 99 partout.

NHL 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMBATS PACIFISTES

Lors des combats, ne donnez aucun coup de poing à l'adversaire. Ainsi, vous ne récolterez que 2 minutes de prison au lieu de 5 habituelles.

JOUER AVEC LE GROUPE BARENAKED LADIES

Lorsque vous créez un nouveau joueur, appelez-le Steven Page, Ed Robertson, Kevin Hearn, Tyler Stewart ou Jim Creeggan pour débloquer le membre correspondant du groupe.

EQUIPES ALL STARS

Terminez une saison complète en All Star. Sauvegardez votre partie et deux équipes All Stars seront alors disponibles.

TOUTES LES CARTES

Pour obtenir toutes les cartes dans le menu NHL Cards, il faut réussir toutes les tâches dans le menu Tasklist, à tous les niveaux de difficultés (1, 2, 3, 4 + beginner, easy, medium, hard).

NHL 2003

© Electronic Arts / EA Canada 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC MATHIEU GARON

Créez un nouveau joueur et appelez-le Mathieu Garon. toutes les statistiques réelles du joueur seront alors chargées.

FAIRE UNE BONNE SAISON

Si en pleine saison, vous n'êtes pas satisfaits d'un match, arrêtez la rencontre avant la fin. Ainsi, votre progression ne sera pas sauvegardée et vous pourrez reprendre la saison plus tard.

NHL 2004

© Electronic Arts / EA Black Box 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS

Entrez un des noms suivants en créant un nouveau personnage.

Groupe Alien Ant Farm

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell ou Tye Zamora.

Groupe Gob

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman ou Craig Would.

Equipe de développement

Entrez un nom trouvé dans les crédits du jeu.

NHL 2K3

© Sega / Treyarch 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE GROSSE TÊTE

Répétez la séquence suivante à l'écran titre : Noir, Blanc, Noir et Blanc.

NHL 2K6

© 2K Sports / Kush Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Créez un nouveau profil nommé **Turco813**. Tout sera débloqué.

NHL Hitz 2002

© Midway / EA Black Box 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez dans l'ordre sur X, Y et B du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

`0-0-2 Haut`	Turbo
`0-1-0 Bas`	Effacer le dernier code
`0-1-2 Droite`	Effet domino
`1-0-1 Haut`	Afficher la vitesse de tir
`1-0-4 Droite`	Hitz Time
`1-1-1 Bas`	Aucune sortie de palet
`1-2-1 Gauche`	Mode hivernale
`1-2-1 Haut`	Gros palet
`1-3-2 Bas`	Balle de tennis
`1-4-1 Gauche`	Mode pluvieux
`2-0-0 Droite`	Grosses têtes
`2-0-1 Haut`	?
`2-0-2 Gauche`	Les combats gagnés donnent un point
`2-1-0 Droite`	Pas de public
`2-1-2 Gauche`	Palet Bulldozer
`2-1-3 Gauche`	?
`2-2-0 Gauche`	Equipe grosses têtes
`2-2-2 Bas`	?
`2-3-4 Bas`	Gros coups
`3-0-0 Droite`	Têtes géantes
`3-2-1 Bas`	?
`3-2-1 Haut`	Palet géant
`3-2-3 Gauche`	Match en 7 points
`3-3-0 Gauche`	Equipe de têtes géantes
`3-3-3 Droite`	Plus de temps pour entrer les codes
`4-2-3 Droite`	Bords de flipper
`4-2-4 Bas`	Moins de feintes
`4-1-3 Droite`	Turbo infini
`4-2-3 Droite`	Murs rebondissants

VOIR LE GÉNÉRIQUE

Commencez un match en difficulté "All-Star" puis passer en "Rookie" en pleine partie. En remportant le jeu, vous pourrez alors voir les crédits réservés au mode "All-Star".

TROUVER VOUS-MÊME LES CODES

L'une des séquences de but, vous montre le joueur regarder le public. Dans la foule, vous pourrez voir des personnes tenir des panneaux qui forment un code. Par exemple : X Y B Haut. Répétez ces codes sur l'écran VS.

NHL Hitz 2003

© Midway / EA Black Box 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STADE JUNGLE

Terminez toues les techniques du mode école.

NHL Rivals 2004

© Microsoft 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

AIRHOCKEY	Pas de frottement sur la glace
BIGBISCUIT	Gros palet
BIGDUDES	Gros joueurs
CAFFEINE	Boost de vitesse illimité
EVENSTEVEN	Joueurs équilibrés
HEAVYPUCK	Gravité altéré
HOWITZER	Gros palets
ICEHOCKEY	Pas de frottements
INVISIBLEMAN	Joueurs invisibles
TINYTYKES	Petits joueurs

DÉBLOQUER DE NOUVELLES ÉQUIPES

Respecter les majuscules et les minuscules :

Blibbet	Microsoft
CUJOEAST	East all-stars
CUJOWEST	West all-stars
XSNSPORTSEAST	XSN East
XSNSPORTSWEST	XSN West

Nickelodeon Party Blast

© Infogrames 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS

Allez à l'écran Blast et faites Bas (2), Droite, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas et droite. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages. De nouveaux joueurs seront disponibles.

DÉBLOQUER LES JEUX BUNGI

Placez-vous sur "Bungi game" en bas de l'écran de sélection des jeux. Faites Haut (2), Bas (2), Gauche et Droite.

DÉBLOQUER LES JEUX CLAM

Allez à l'écran Blast et faites Haut (2), Bas (2), Gauche et Droite.

NightCaster : Terrassez les Ténèbres

© Microsoft / VR-1 Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RETROUVER LA FORME

Si vous vous sentez un peu faible, utilisez le cercle de champignons le plus proche et quittez la partie. Relancez-là aussitôt et vous vous retrouverez avec le plein d'énergie ! Attention, chaque cercle disparait après utilisation…

Ninja Gaiden

© Microsoft / Tecmo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES CINÉMATIQUES

La plupart des scènes cinématiques du jeu peuvent être zappées en faisant START, A, START.

Pour pouvoir débloquer toutes les cinématiques, terminez le jeu en mode normal (ou difficile si vous avez le courage...).

UN NOUVEAU COSTUME ET LE SABRE PLASMA

Pour débloquer le nouveau costume et le sabre plasma (qui ressemble d'ailleurs au sabre laser des Star Wars) il faut finir le jeu en mode normal puis maintenir le stick gauche appuyé lorsque vous sélectionnez "Nouveau jeu".

MODE TRÈS DIFFICILE

Pour avoir accès au niveau de difficulté très difficile il faut finir le jeu en mode normal ou difficile.

MINI-JEUX

Mini-jeu Ninja Gaiden

Collectez 50 scarabées et donnez les à Maramusa

Codes de niveaux

1 L, X, A, Y, A, X
2 A, X, X, R, Y, A
3 X, Y, B, R, L, X
4 B, R, A, B, Y, Y
5 X, A, Y, X, L, L
6 R, Y, R, L, A, X

Mini-jeu Ninja Gaiden 2 : The Dark Sword Of Chaos

Obtenez un rank Master Ninja dans tous les niveaux en mode Normal

Codes de niveaux

1 A, A, B, X, Y, R

2 X, L, R, B, B, A
3 L, Y, B, A, R, R
4 A, L, X, Y, Y, B
5 R, A, A, B, X, L
6 Y, L, R, A, Y, R
7 B, B, X, Y, A, L

Mini-jeu Ninja Gaiden 3 : The Ancient Ship Of Doom

Obtenez un rank Master Ninja dans tous les niveaux en mode Hard

Codes de niveaux
1 B, Y, R, L, X, A
2 A, R, R, Y, A, L
3 L, B, R, Y, L, Y
4 R, R, B, A, Y, X
5 Y, A, B, X, R, X
6 B, X, X, A, X, Y
7 X, R, X, Y, Y, L

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Au chapitre 7, après avoir vaincu le squellette géant, traversez la porte avec le crâne et tuez toutes les chauves-souris. Revenez vers le tombeau et là, les chauves-souris seront réapparues ! Répétez l'opération autant de fois que vous le souhaitez vous vous ferez environ 450 sphères jaunes.

RECOMPENSES AVEC LES SCARABBÉES D'OR

En donnant des scarabées à Muramasa, vous obtiendrez des récompenses :

1scarabée - Life of the Gods
10 scarabées - Spirit of the Devils
15 scarabées - Armlet of Benediction
20 scarabées - Dabilahro
30 scarabées - Armlet of Fortune
40 scarabées - Armlet of Tranquility
50 scarabées - Ninja Gaiden classic

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : la voie du ninja.

Vous commencez avec hayabusa, un ninja expert. Avancez et montez les rochers face à vous pour recevoir une période de didacticiel. Lisez les petites fléchettes qui s'incrustent dans les murs puis montez en haut et prenez le premier coffre à droite. Montez à l'arbre et vous combattrez vos premiers ennemis. Traversez les obstacles puis montez dans la grotte et découpez vos ennemis. Montez par le conduit qui vous mènera à une cour. Tuez les ninjas qui arrivent et prenez les escaliers. Une fois dans la salle, tuez les ninjas et brisez les vases qui cachent un coffre et des auras. Prenez la prochaine salle vers la gauche et tranchez tous les ennemis pour pouvoir sortir de cette pièce. En sortant, à gauche se trouve une armure de samouraï et deux élixirs, un à gauche dans les étagères et un dans l'angle à droite. Allez dans la porte suivante puis tuez les ninjas et prenez le coffre qui renferme une vie de mille dieux (objet très précieux qui vous remonte de la jauge de vie). Pour la suite, il y a un petit renfoncement dans le mur avec un drapeau, découpez-le et entrez dans la prochaine salle en sautant. Tuez tous les ennemis qui arrivent puis prenez la trappe qui se trouve un peu avant le drapeau sur le mur en face. Une fois en bas trouvez le coffre de suite à droite et un autre un peu plus loin vers la gauche avec les crocs de samouraï. Remontez puis avant de prendre le trou sur le sol, trouvez le coffre à gauche. Descendez et allez placer les crocs dans l'armure du samouraï. Vous pourrez alors prendre la clé puis vous devrez retourner dans la pièce où se trouve la trappe. Contournez-la et découpez le drapeau, derrière, vous pourrez sauvegarder et prenez les escaliers. En haut vous utiliserez la clé prise sur le samurai. Dans cette salle vous devrez affronter trois ninjas blancs pour pouvoir passer. Une fois dans la pièce vous serez face à votre premier boss. Pour le tuer c'est pas tout facile, le mieux est de courir sur les murs et d'essayer de le tuer comme ça tout le long. Quand il ne lui restera que quelques centimètres de vie, le combat s'arrêtera.

Chapitre 2 : le village ninja d'hayabusa.

Après le combat, dirigez-vous en dehors de la forteresse, retournez au tout début. Prenez le petit chemin à droite tout en bas puis récupérez « l'art des roues de feu ». Descendez ensuite dans le trou que vient de laisser l'autel puis directement derrière se trouve un coffre. Avancez et vous allez rencontrer trois soldats, tuez-les et prenez le passage à gauche. Descendez la pente et en bas accrochez-vous aux branches pour atteindre la rive. Tuez les soldats puis vous arriverez devant un pont détruit. (Ne cherchez pas il n'y a rien dans l'eau mais il y a un coffre à gauche du point de sauvegarde.) Traversez le pont et entrez dans la ville un peu plus loin.

Tuez les soldats qui vous attaquent et allez tous en bas, prenez la tête qui est au sol puis allez la placer sur les trois statuts au début du village. Allez directement à gauche après l'entrée du village pour récupérer sur le corps un élixir. Prenez le passage un peu au milieu de la pente à gauche, puis montez. En haut, allez dans le trou, puis récupérez l'arc et deux élixirs. Sortez de là et découpez tous les soldats. Prenez les flèches sur le corps puis allez vers la gauche. Vous allez rencontrer des cavaliers, tuez-les en vous aidant de l'arc. Evitez à tout pris le cavalier avec la lance, quand il vous empale ça fait mal. Après avoir tué les cavaliers allez sauvegarder et prenez l'élixir qui se trouve sur le cadavre. Allez sur le ponton pour affronter le deuxième boss. Pour le tuer ce n'est pas très difficile, sautez dans tous les sens tel un ninja et quand il est de dos enchaînez-le. (Vous pouvez également tuer des spectres et quand il vous donne des auras bleus ou rouges faire des supers combos.). Prenez ensuite la technique de contre-attaque au centre puis prenez la porte.

Chapitre 3 : les cieux de la vengeance.

Vous voilà avec un nouveau perso, vous êtes dans une chambre, récupérez l'élixir puis sortez de votre chambre. Prenez la porte d'en face et récupérez un autre élixir. Prenez ensuite la porte plus loin à gauche et encore plus loin à droite, récupérez des élixirs puis affrontez les soldats. Prenez dans la porte1-4 la carte du dirigeable. Allez ensuite ouvrir la porte après avoir tué les gardes et dirigez-vous vers la gauche et entrez dans la pièce. Prenez l'élixir puis allez dans la pièce de droite. Prenez la prochaine pièce et pour franchir celle-ci tuez tous les soldats. Dans ce couloir, prenez l'autre porte et récupérez les documents et votre premier scarabée d'or. Prenez l'ascenseur et en bas reprenez l'autre ascenseur puis, tuez tout le monde. Récupérez la carte d'identité après le massacre puis entrez dans la porte à côté de l'ascenseur pour récupérer dans un coffre une vie des dieux. Remontez dans l'ascenseur et en haut, prenez la porte à droite. Traversez les couloirs puis prenez l'autre porte. Vous allez arriver dans une sorte de hangar, allez ouvrir la porte

et tuez les hommes. Une fois la porte ouverte, sortez puis tuez les soldats de l'autre côté avec votre arc. (Si vous ne possédez pas de flèches il y en a dans une caisse de cette pièce.) Accrochez-vous ensuite au câble et rejoignez l'autre bout. Allez au fond puis passez de l'autre côté, au fond il y a un coffre et vous devez briser la vitre pour entrer. A l'intérieur de la salle des machines, cassez toutes les machines puis retournez sur le vaisseau. Revenez aux côtés du point de sauvegarde puis prenez la porte en haut des escaliers à droite. Une fois dans le couloir, allez prendre la porte au bout puis montez les escaliers pour tuer les deux soldats. Traversez les ponts en prenant le coffre et en tuant les soldats puis grimpez grâce aux caisses. En haut rejoignez l'échelle puis dans le trou, sautez pour atteindre un petit enfoncement sur le côté droit des parois. Au bout de ce renfoncement, ouvrez la vanne et vous pourrez redescendre et prendre l'échelle. Vous allez affronter votre troisième boss, pour le tuer, attendez qu'il se mette en charge et attaquez-le. Faites des roulades pour esquiver ses coups quand il se retourne et ne restez pas trop près de lui sans bouger.

Chapitre 4 : l'infiltration de la cité impériale.

Descendez par la droite, puis éliminez les soldats. En bas vous arriverez sur une cour avec une grande statut qui est placée au centre. A gauche se trouve un coffre dans un petit muret. Partez dans le chemin à gauche et éliminez les trois gardes, prenez la porte puis allez sur le cadavre puis récupérez la technique guillotine. Des gardes vont venir vous attaquer, vous pourrez ensuite prendre la porte avec le rond orange. Tuez les gardes puis allez au fond du couloir et prenez à droite. Récupérez la pierre au bout puis retournez un peu au début et prenez le passage à droite. Allez ensuite à droite, tuez les deux gardes en haut sur des balcons avec l'arc puis sautez sur le premier balcon en marchant sur le mur et en vous aidant des étoiles ou d'un coup de sabre pour vous faire monter plus haut. (Plus simple placez-vous face au mur, courez et accrochez vous au tuyau bleu.) Allez sur l'autre balcon et récupérez la vie de mille dieux. Retournez en haut des escaliers puis prenez le petit tuyau bleu de gauche qui vous donnera accès à un coffre qui comporte une vie des dieux. Prenez ensuite la porte en bas à gauche. Prenez les escaliers à droite puis en haut, éliminez les trois ninjas marrons très durs (bougez énormément sinon c'est la perte assurée), prenez le coffre qui se trouve à gauche puis retournez dans la rue et dirigez-vous à gauche dans le magasin d'armes. Allez récupérer le nunchaku vers le passage de gauche sur un cadavre qui se trouve à droite. Allez ensuite dans la porte avec 5 points verts. Dirigez-vous vers la gauche, et dans une petite ruelle vous pourrez monter sur un balcon qui vous mènera à trois ninjas marrons. Tuez-les et prenez le coffre rempli d'une magnifique surprise. Ressortez et retournez au début de cette porte, à gauche se trouve un bac d'eau avec un scarabée d'or à l'intérieur. Prenez à présent un petit chemin vers la gauche puis une rue étroite qui vous permet de monter sur les toits. Au bout de tous ces toits vous aurez un levier qui vous ouvre une porte. Descendez, prenez la porte et allez devant la porte du bar. On vous demandera une invitation, commencez par prendre la rue à gauche, au fond il y a un scarabée d'or. Petite astuce, l'arme secrète se trouve dans cette rue, pour l'avoir, placez-vous un peu avant la rue et courez sur le mur de droite puis de gauche et sautez un peu vers la droite. Vous allez arriver proche d'un mur, pour arriver en haut placez un coup de katana ou de surikens pour que le saut soit plus haut. Allez ensuite à droite de la porte du bar, il y aura un petit papier qui vous dit où trouver l'invitation. Allez dans le magasin d'armes, achetez quelque chose puis à la fin le vendeur vous donnera l'invitation. Retournez devant la porte et vous pourrez rentrer.

Chapitre 5 : La cité des démons.

Pour commencer, prenez le coffre qui renferme la clé de lys. Prenez le coffre à l'étage du dessous puis sortez de cet endroit. Entre temps, après les premiers soldats de ce niveau, il y a un coffre vers la gauche et sur le comptoir se trouvent une carte et un élixir. Revenez à présent derrière la porte jaune puis prenez la porte avec le dessin du lys sur la porte vers la droite. Tuez les soldats puis au bout du couloir pour parvenir en haut vous devez vous mettre en arrière de deux plans de murs puis courir sur le premier, sur le second et sauter au dessus de la grille. Prenez le coffre puis descendez jusqu'à être face à une porte avec 3 points rouges. Ouvrez-la déjà ça vous évitera des détours. Montez les escaliers et une fois en haut prenez la porte à gauche avec le cercle bleu. Au bout de la rue, il y a un pont avec à gauche la clé Pégase et à droite deux murs qui vous permettent d'atteindre le scarabée d'or dans le coin à gauche. Revenez ensuite dans le tunnel de la porte de lys et ouvrez la grille avec la nouvelle clé. Activez le levier, il abaissera le pont puis traversez-le. En haut des escaliers, il y aura un point de sauvegarde, trois ninjas marrons et un scarabée d'or à droite du point de sauvegarde. Partez par la droite et juste après les escaliers à gauche se trouve un petit enfoncement avec un scarabée d'or et à peine plus loin un coffre avec un élixir. Une fois que vous serez sur la place du monastère, vous devrez tuer tous les soldats pour en sortir. Prenez le chemin qui est tout droit, faites attention au 4 ninjas marrons puis prenez le petit passage à gauche pour récupérer un coffre. Une fois dans la cour intérieure du monastère, vous allez affronter votre troisième boss. Pour le tuer vous devez lui couper les tentacules et quand il ouvre

les yeux vous pourrez le tuer. Conseil quand vous coupez la dernière tentacule concentrez les auras (il vous donne en général des bleus ou des rouges) puis balancez-lui tous dans la tête.

Chapitre 6 : Le monastère.

Commencez par prendre les deux coffres à vos côtés puis allez dans le monastère. Il y aura un forgeron sur la route puis en sortant, vous aurez un coffre et des nouveaux démons. Entrez dans le monastère par la grande porte à gauche puis montez les escaliers et prenez le coffre à gauche. Allez ensuite dans la porte à droite puis tuez les démons pour pouvoir accéder à la salle en haut. Brisez les vitres et prenez le scarabée, l'élixir, les shurikens et la tablette du bas. Prenez également les livres bleus sortant des étagères, puis montez au dernier étage en vous servant du mur à carreau. En haut, récupérez le scarabée puis avec le shuriken incendiaire, tirez dans la fente jaune du mur. Le mur va se briser et quelques démons vous attendent derrière. Une fois hors de cette pièce, vous vous retrouverez en haut de la salle de l'autel. Regardez à droite, il y a un coffre au bout d'une poutre, allez le récupérer puis remontez aux côtés de la porte et faites le tour du demi-cercle. A côté de cette porte se trouve encore une poutre avec un coffre, allez le chercher puis prenez cette porte. Une fois dans cette pièce, récupérez la statue Rapace, dieu des sentiments puis lisez le livre à gauche. Voici les informations que vous allez en tirer : 27,12, Gauche, droite, droite, gauche. Allez sur le petit coffre à droite puis à l'aide des gâchettes, faites tourner la cercle puis validez votre chiffre avec X. Une fois la combinaison faite le coffre s'ouvre. Petit récapitulatif, la combinaison et le chiffre 2 gauche 7 droite 1 droite et 2 gauche, une lumière bleue doit s'allumer pour valider votre chiffre. Une fois que vous aurez récupéré votre livre, retournez à la salle d'autel pour introduire le livre qui vous ouvrira le cercueil. Entre-temps dans la salle des archives, se trouve un défi, vous devez tuer 60 démons et un coffre apparaîtra. Une fois que le tombeau est ouvert, sautez et récupérez le scarabée en bas. Récupérez également le coffre et les shurikens sur le cadavre. Prenez la porte et après celle-ci, vous devrez briser le mur avec un shuriken incendiaire. Après ça la tête va rouler, vous devez éviter les épines en marchant sur les murs. Au bout, vous serez sur des câbles, puis sauvegarder.

Descendez par les contours de la pièce, puis prenez la grille en bas. Après votre descente reprenez la nouvelle grille puis vous allez affronter des démons. Prenez encore la grille à droite puis éliminez les démons volants. Dans la pièce des démons volants se trouvent un scarabée d'or et un coffre avec une vie des dieux. Le scarabée se trouve en bas à gauche, il faut monter un mur pour l'atteindre et le coffre se trouve un peu plus haut, faites un peu d'escalade pour y parvenir. Prenez ensuite le chemin en bas à droite puis une fois en bas de cette pièce, prenez les catacombes. A droite dans une tombe, vous pourrez récupérer un scarabée d'or puis prenez l'échelle un peu plus loin. Vous allez arriver devant un coffre puis prenez à droite. Avec votre sabre, sautez sur le carré au milieu en portant un coup. Vous commencerez alors à descendre en compagnie de démons. Une fois en bas, prenez la porte et de suite à droite il y a un coffre avec une nouvelle arme. Cette arme n'est pas très puissante mais lorsque vous vous trouvez entouré de petits ennemis c'est assez efficace. La prochaine porte vous mènera dans la salle du rituel, vous aurez droit à des démons et des zombies. Vous devrez tuer au total 15 zombies pour pouvoir sortir. Prenez le saint Graal puis retournez dans la pièce précédente, vous aurez là aussi 15 zombies à tuer. Prenez ensuite l'ascenseur puis éliminez les zombies et revenez à la zone où se trouvent les chaînes. Tuez les zombies et pour remonter je vous garantis que ça ne sera pas une partie de plaisir. Vous devez tuer les archers, pour pouvoir monter. Pour y parvenir, protégez-vous un maximum, et tuez les archers un à un au corps à corps en vous protégeant tout le long. Remontez ensuite la petite partie avec des chauves-souris, ouvrez la grille et placez le graal sur le socle à gauche. Le joli squelette qui repose va soudainement se mettre à bouger. Voici un autre boss. Pour le tuer, défoncez ses pattes et évitez à tout prix sa gueule et son double coup de queue.

Chapitre 7 : Le souterrain caché.

Prenez d'abord le petit présent que vous avez reçu derrière vous. Une vie de mille dieux puis sautez sur le squelette en bas. Dans un des tombeaux se trouve un scarabée d'or. Prenez ensuite la porte puis affrontez les archers et équipez-vous chez le forgeron. Plus loin vous pourrez sauvegarder puis dès que vous entrez dans la salle, regardez à gauche et à droite pour prendre un scarabée d'or et une vie des dieux. Allez sur le pont, la chute est inévitable. Une fois en bas massacrez tous ces zombies et prenez la porte bleue pour commencer. On commence par la plus difficile. Tuez le premier archer puis tuez les autres à distance avec votre arc. 4 flèches suffisent à les tuer, quand vous en commencez un, essayez de le finir. Pour passer à présent, tirez avec des flèches sur les petites lumières rouges en haut des boulets. Les boulets ralentiront, tirez ensuite sur le voyant à droite. Il vous fera apparaître un chemin pour arriver à l'autre bout. (Il y a un scarabée d'or au fond derrière un pilier en bas.). Au bout enfoncez l'œil bleu puis

dirigez-vous à la pièce centrale. Allez dans la porte rouge avec 15 flèches et allez tuer les archers. Pour passer, esquivez les boulets et les deux derniers si il vous reste des flèches faites-les ralentir. (Si vous ne possédez plus de flèche vous pouvez vous jeter dans les piques, ça ne tue pas beaucoup.). Appuyez ensuite sur l'œil puis allez dans la porte que vous venez d'ouvrir. A l'intérieur vous retrouverez un vieil ami, mais visiblement il est un peu plus en forme à présent. La technique pour le tuer ne change pas de la dernière fois, prenez ensuite la vie de mille dieux. Ressortez et servez-vous du mur qui vient d'apparaître pour vous placer entre les deux et sauter tout en haut. Prenez ainsi le joyau (il augmente la puissance de vos attaques magiques) puis, prenez la porte à droite. Descendez et tuez tous les zombies puis prenez sur le cadavre la magie de glace. Elle est très efficace, je vous conseille de placer votre joyau sur celle-ci. Descendez et une fois en bas appuyez sur le bouton en haut à droite puis prenez le côté gauche, marchez sur le mur puis sur le petit bloc. Vous pourrez à présent prendre le Loup, dieu de la sagesse et une clé. Prenez à présent la porte à droite puis au bout de ce tunnel vous vous retrouverez dans de l'eau. Prenez le scarabée d'or sous l'eau à droite et vous pouvez aller sauvegarder dans le tunnel. (Obligatoire vu ce qui va suivre.) Prenez ensuite l'ascenseur immergé puis en haut tuez les ninjas. Après avoir tué les ninjas, relisez le livre sur la table, vous verrez la combinaison droite, gauche, droite et gauche puis 14 et 10. Allez à présent sur le coffre et faites le chiffre 1 droite, 4 gauche, 1 droite puis 0 gauche vous obtiendrez une vie des dieux. Passez ensuite par la bibliothèque puis une fois dans la salle de l'autel sautez en bas. Vous allez affronter un des boss les plus difficiles du jeu, va falloir être vif. Il n'y a pas réellement de technique pour la battre, vous devez lui envoyer des coups de sabre quand vous le pouvez et esquivez le plus possible. Faites attention quand elle est proche de vous elle vous place dans une bulle et attention les dégâts.

Chapitre 8 : Tairon en alerte.

Pour commencer ce niveau, entrez dans l'autel puis prenez l'arme de Rachel qui est tombée vers la gauche de l'autel. Ressortez et dirigez-vous dans la cour puis prenez les grands escaliers qui montent. Rejoignez ensuite le pont puis allez affronter les soldats. Prenez ensuite la porte bleue puis au fond, explosez le mur fissuré avec un shuriken incendiaire. Prenez le coffre puis allez à droite. Vous allez ressortir avant les escaliers. Remontez la pente et prenez la porte orange. Dans la cour, tuez les deux hommes sur les tourelles à coup d'arc. Après ça vous aurez affaire à un hélicoptère. Ne vous prenez pas la tête vous ne pouvez rien contre lui. Esquivez ses tirs puis quand il part, tuez l'homme à la fenêtre de l'immeuble en haut. Retournez ensuite dans la porte orange et prenez la porte de crâne à gauche. Prenez le scarabée d'or, prenez le coffre puis placez-vous à gauche et montez le mur, vous serez sur un étage puis répétez cette action vous serez au dernier étage. En haut posez votre arc puis prenez le grand arc. Placez-vous sur la fenêtre puis tirez sur le rond bleu au fond. Allez ensuite dans la porte qui vient de s'ouvrir.

Chapitre 9 : la base de ravitaillement militaire.

Prenez le tunnel puis après la première porte vous devrez tuer trois soldats. Plus loin, dans une cour militaire, il y aura un char un peu plus loin, tuez les soldats à la tourelle avec des flèches quand vous êtes à la sortie du tunnel. Tuez tous les soldats qui sortent puis tuez l'homme à la tourelle de gauche. Il vous laissera une clé, prenez-la et prenez au passage les flèches explosives à droite de la porte de l'entrepôt. Entrez ensuite dans l'entrepôt puis prenez le coffre de suite à gauche. Montez les escaliers à gauche et prenez le premier coffre, il est rempli d'auras. Marchez un peu et des petits robots vont vous attaquer, tuez-les il y en a 20. Prenez ensuite les flèches anti-chars à l'autre bout de la passerelle puis montez allumer les lumières puis au fond le treuil. Avant d'escalader les wagons, descendez et trouvez les deux coffres à détruire puis activez le deuxième treuil. Allez ensuite aux côtés des flèches anti-chars et montez sur le premier treuil. Allez sur la gauche puis encore à gauche, prenez ensuite le scarabée d'or à droite sur le wagon en sautant et en ajoutant un coup d'épée pour sauter plus haut. Dirigez-vous à gauche et prenez le coffre, puis le coffre en haut de l'escalier. Allez dans la salle de contrôle puis prenez la carte et la carte des contrôles des volets. Ressortez et montez sur le toit de la cabane pour récupérer un scarabée d'or. Allez ensuite ouvrir les volets sur la porte du bas puis une fois dehors avec le grand train, éliminez tous les soldats. Allez ensuite à côté du point de sauvegarde pour récupérer le coffre et sauvegardez. Prenez la porte puis vous serez face à deux chars. Pour les tuer, prenez des flèches anti-chars et balancez tout ce que vous avez. Tuez les soldats ça vous facilitera la tâche. Après le deuxième char prenez le coffre à côté de l'ascenseur puis prenez l'ascenseur. Tuez les deux hommes au lance-roquettes puis affrontez l'hélicoptère sur le pont. Prenez des flèches explosives et balancez-lui toutes vos flèches. Attention à ces fusées, c'est très douloureux. Après ce combat, partez à gauche et prenez le coffre puis montez grâce aux deux murs. En haut prenez le scarabée d'or puis prenez la porte. Une fois que vous êtes sur le toit, tuez tous les hommes sur la tour. Prenez les flèches explosives à droite puis détruisez les radars. Il y a 17 soldats au total dans cette zone. Une fois que la tour est détruite, vous pouvez passer par la porte à droite. Dehors, éliminez les petits robots (le shuriken moulin à vent est

pas mal dans ces conditions) et prenez la prochaine porte. A l'intérieur se trouvent trois hommes avec des lances-roquettes, courez sur le mur et tuez-les le plus vite possible afin d'éviter les gros dégâts. Prenez le coffre puis la porte. Dehors prenez le monte-charge, puis la porte et à l'intérieur, tuez tous les hommes. Il vous faut la clé, revenez dans la salle où se trouvent les trois hommes aux lances-roquettes, il y aura trois nouveaux hommes. Tuez-les et l'un de ces hommes aura la clé qu'il vous faut. Revenez alors à la porte en bas et prenez le coffre juste avant de partir de cette pièce. A l'intérieur de cette salle, activez la plate-forme puis vous vous verrez monter dans le train. Vous reprenez la partie dans Tairon, prenez le coffre qui enferme une vie des dieux puis des flèches explosives. Allez dans l'autre partie de la rue et des démons vont sortir de la plaque d'égout (il faut parfois réaliser plusieurs allers et venues dans les deux rues pour que leur arrivée se fasse.) descendez ensuite dans les égouts.

Chapitre 10 : L'aqueduc.

En descendant, tuez les chauves-souris et prenez la porte. Dans ce couloir, tuez les démons puis prenez la porte à gauche. Descendez ensuite les escaliers et au bout récupérez la carte sur le cadavre à droite. Prenez ensuite à gauche la grande porte rouge. Vous allez arriver dans une zone avec 8 démons (une possibilité d'acquérir beaucoup d'auras sans trop de difficultés.) (Personnellement je trouve une grande efficacité au Faucille vigooréenne double dans cette salle.) Prenez ensuite la porte à gauche, au bout vous pourrez trouver un forgeron et un coffre, de quoi se ravitailler un peu. A droite, il y a une pièce avec une clé bleue demandée, retournez dans le couloir avec le cadavre et prenez le passage à gauche. Vous allez arriver dans une salle avec de l'eau jusqu'aux pieds, prenez le passage tout droit puis à droite vous pourrez sauvegarder et récupérer un élixir dans un coffre. Dirigez-vous ensuite à droite de la pièce, il y a un petit enfoncement dans le mur placez-vous dedans et en bas prenez le coffre. Equipement en potion obligatoire vous voilà bloqué à battre 30 de ces petites bestioles qui vont arriver. Vous pouvez y retourner, mais vous devrez cette fois en battre 60 pour obtenir un coffre secret. (Vous pouvez remonter à la surface en revanche dans cette bataille.) Ce coffre renferme un talisman de résurrection, mais vous aurez gagné énormément d'aura à défoncer toutes ces bestioles. Dirigez-vous dans la porte à côté du point de sauvegarde et récupérez le coffre à gauche en courant sur le mur et en vous accrochant à la corniche. Retournez ensuite dans le couloir où se trouvent les 8 démons à vaincre par la porte rouge dans le couloir du cadavre. Prenez la porte à gauche, elle vous demandera la clé que vous avez pris précédemment. A l'intérieur vous avez intérêt à être bien équipé, vous devrez tuer une énorme limace qui fera office de boss assez difficile. Pour le tuer, évitez ses coups circulaires et ne vous placez jamais au centre de vos plates-formes ni dans l'eau. Lorsque vous évitez ses coups circulaires il reste un petit moment immobile, profitez pour le tuer à petit feu. Après sa mort, récupérez le sort de foudre puis allez au fond du couloir. Vous allez arriver dans une grande pièce, avec à droite un coffre rempli d'auras, à gauche un coffre avec la clé rouge puis de l'autre côté à droite un scarabée d'or. Tombez à présent dans la salle avec la statut au centre puis ressortez de cette pièce, dehors allez vers le chemin qui monte en terre. Dans la pièce vous affronterez quelques démons et vous devrez monter grâce au mur proche. En haut placez la clé rouge et récupérez le coffre, le scarabée d'or puis au retour le coffre au fond de l'étage. Dirigez-vous à présent dans la pièce avec le cadavre, vers le début, puis prenez la porte de droite. A l'intérieur récupérez la statue et retournez dans l'aqueduc B3. Juste avant d'arriver dans le chemin en terre à droite se trouve un petit passage, placez la statue prise sur la porte. Entrez, tuez les chauves-souris puis descendez. Prenez le scarabée d'or qui se trouve de suite à droite un peu plus loin, puis prenez le passage de droite en étant extrêmement bien équipé en potion. Une fois après les crocs, vous allez avoir affaire à deux gros vers combattus précédemment. Même technique que tout à l'heure, esquivez le plus possible surtout. Essayez d'abord d'en tuer un en priorité puis occupez-vous du second quand vous serez en tête-à-tête. Une fois que vous les aurez tués, allez dans leurs grottes et récupérez un scarabée d'or puis une vie des dieux. Prenez ensuite le chemin du milieu, prenez le coffre à droite puis au fond grimpez les pierres et récupérez le coffre vers la droite tout en haut et celui juste avant la porte à gauche. Prenez la porte au bout et dans cette salle récupérez le journal de sabu sur le cadavre. Continuez et vous aurez affaire à 12 démons volants et au fond vous pourrez récupérer la clé bleue. Retournez au pied du tas de pierres que vous avez grimpé et prenez le passage tout droit. Prenez sur le cadavre les shurikens incendiaires et allez faire exploser le mur fissuré vers la droite. Au passage, récupérez le coffre puis prenez le passage ouvert. Vous allez ressortir avant les deux gros vers, prenez le passage tout droit et remontez à l'aide des deux murs. Retournez ensuite dans le couloir avec le cadavre et prenez la porte rouge. Tuez les 8 démons et prenez l'autre porte rouge puis allez placer la clé. Récupérez le scarabée qui se trouve au fond de l'eau. Passez ensuite par le passage qui vient de s'ouvrir et une fois dans la salle de la balance, descendez et prenez la porte qui est à présent débloquée.
Après ce passage, vous pouvez si vous le désirez tenter de tuer les 60 démons pour obtenir une vie de mille dieux. Après ce gros carnage, allez ensuite devant la statut et grimpez le mur, pour que vous preniez assez de hauteur et retombez suffisamment fort pour déverrouiller la porte. Traversez cette pièce et dans la prochaine commencez par

prendre la porte à gauche et récupérez le scarabée d'or. Dans cette pièce vous devez réussir à monter tout en haut. Pour ce faire, courez sur les quatre murs en sautant de mur en mur jusqu'à être tout en haut. En haut tirez avec une flèche sur l'interrupteur rouge puis à l'aide du panneau qui vient de descendre, atteignez l'autre bout. Montez les escaliers puis en haut récupérez l'élixir et le scarabée d'or un peu plus loin derrière le poteau. Prenez le fer de la bravoure et revenez dans la grande salle pour le placer sur son empreinte. Vous allez attirer une grosse bête du style ptérodactyle comme boss. Pour la tuer, marchez toujours vers lui et évitez ses lasers. Si il tire verticalement bougez horizontalement et si il tire horizontalement bougez verticalement. Sa vie baisse très lentement mais à un certain moment il se penche de fatigue et vous pouvez lui mettre des coups sur le crâne bien douloureux. Après ce combat vous voilà dehors.

Chapitre 11 : le chemin de Zarkhan.

Commencez par prendre le coffre à droite puis tuez les gros poissons avec l'arc ou même au corps à corps sous l'eau ce qui est plus difficile. Prenez ensuite le scarabée d'or au fond de l'eau à droite puis dans le passage qui est ouvert à travers les barreaux, le médaillon d'or caché dans le coffre. Allez ensuite dans le tunnel au fond à gauche. Quand vous arriverez à la moitié, descendez au fond et relevez le code. (0971) allez ensuite tuer les gros poissons et les deux robots. Passez par le petit passage à droite et ne vous occupez pas du coffre pour le moment, prenez le passage de droite. Récupérez sur le cadavre au fond de l'eau l'œil de chouette puis allez taper la combinaison trouvée sur l'autre cadavre dans le coffre pour pouvoir passer. Quand vous ressortirez de ce tunnel, remontez à la surface respirez un bon bol d'air pur et remontez sur le peu de terre qui se trouve à gauche. Prenez le harpon sur le cadavre (très important pour la suite) puis faites vos achats au forgeron. Allez dans le passage à droite puis quand vous ressortirez de l'eau, tuez les robots, prenez le scarabée d'or sur la plate-forme et prenez le tunnel suivant. Enregistrez et récupérez les deux coffres. Passez ensuite dans le tunnel qui se trouve au fond à gauche dans l'eau. Au bout tuez les poissons et récupérez le scarabée d'or à droite. Prenez le passage à droite et allez dans la coque du bateau pour prendre la manivelle. Allez ensuite sur la partie immergée du bateau et essayez de tuer les robots qui ne vont pas cesser de vous renvoyer dans l'eau, placez ensuite la manivelle dans le treuil. Une trappe va s'ouvrir, retournez dans la coque et montez pour prendre le scarabée d'or et les bouteilles d'oxygène. Allez dans la grande partie de cet endroit et allez dans le tunnel à gauche pour récupérer au fond le médaillon argent. Retournez à côté point de sauvegarde et prenez ensuite le passage à droite, tuez les démons volants puis insérez les deux médaillons. Dirigez-vous ensuite dans la porte que ça a ouvert et dans la prochaine partie et allez dans la fissure à gauche. Vous allez être en compagnie d'une vieille connaissance, prenez la prochaine crevasse puis dirigez-vous à droite au croisement et dans la prochaine salle récupérez le scarabée d'or tout en haut. Prenez ensuite le passage en bas à droite puis au bout du tunnel tuez les poissons et prenez d'abord le monte-charge. En haut, lisez le livre vous relèverez : 12 23 gauche, gauche, droite, gauche. La combinaison devient donc : le chiffre 1 gauche, 2 gauche 2 droite et 3 gauche. Retournez ensuite dans l'eau et prenez le passage à gauche. Au bout sauvegardez obligatoirement et montez sur l'ascenseur. En haut vous affronterez Doku. Pour le tuer il n'y a pas réellement de technique, évitez ses coups, courez dans tous les sens et essayez la magie de foudre c'est pas mal.

Chapitre 12 : Les cavernes.

Commencez par aller dans la salle qui s'est ouverte et récupérez le scarabée d'or puis activez la manette à droite. Allez ensuite sur le premier bloc à gauche et activez la manette. Dirigez-vous sur celle de droite et activez la manette puis montez sur le bloc à droite. Dirigez-vous ensuite sur celui du haut, activez la manette et récupérez le coffre. Activez la prochaine manette et courez sur les murs puis placez un coup de sabre puissant pour réussir à atteindre le bloc du haut (c'est vraiment pas évident au début). Activez la manette puis récupérez les coffres dans les gradins et sur la gauche ainsi que le scarabée d'or. Allez récupérer le scarabée d'or à l'opposée de votre endroit sur le contour de la porte. Montez ensuite sur les gradins au centre en courant sur les murs. Allez ensuite dans la pièce que vous avez pris pour placer les blocs et montez grâce à ces nouveaux blocs. Au bout de ce chemin, tuez les 60 démons pour obtenir une vie de mille dieux. Allez vers la gauche pour sauvegarder, et si vous le désirez vous pouvez retourner dans l'arène où vous avez vaincu Doku pour affronter 60 Dragon rouge, je vous assure que ce n'est pas du gâteau, équipez-vous avant d'y aller. Si vous réussissez à tous les vaincre, pour obtenir le coffre vous devrez passer par l'autre côté des blocs. Placez-vous sur le bloc à côté de la porte et courez sur les murs puis en dernier un coup vertical pour avoir la petite hauteur en plus pour être sur le dernier bloc. Le coffre comporte une vie de mille dieux. Retournez au point de sauvegarde pas loin du lac et prenez à droite. Plongez pour commencer et récupérez le scarabée d'or et la vie des dieux. Ressortez puis prenez le coffre et entrez dans la grotte, vous devez défoncer le mur avec une arme comme le Marteau de guerre (trouvé après le boss de alma vers la gauche de l'autel) ou le Dabilahro que l'on obtient au bout de

20 scarabées d'or donnés au forgeron. Allez dans le trou après ce mur puis prenez la carte sur le cadavre et plongez dans l'eau. Une fois que vous serez ressortis, allez dans le trou et affrontez vos nouveaux démons. Montez, prenez le coffre puis allez dans la prochaine salle, et vous devez à présent trouver une clé. Partez dans la crevasse et montez le mur vers la droite. Une fois que vous serez dans les ruines, récupérez le bouclier et allez l'insérer dans la porte. Dans la nouvelle pièce, prenez la tablette au centre puis à droite le minerai. Evitez les gros monstres et la lave qui fait assez mal, et au bout du couloir, prenez le minerai à droite. Allez ensuite dans le chemin de gauche qui vous amène à des jets de vapeur, accrochez-vous à la petite corniche. Après ce passage de jets de vapeur, prenez le chemin qui mène à une porte avec une tête dessus et récupérez les deux minéraux sur les flancs. Revenez ensuite dans le précédent couloir puis prenez le deuxième passage et défoncez ces monstres. Une fois arrivé dans ce long couloir de lave, activez le bouton avec un coup d'épée et traversez la lave sur les rochers. Au bout rechargez vos élixirs, flèches, améliorez vos armes, tout ce que vous pouvez. Les deux portes sont fermées, tournez-vous face à la lave et à gauche se trouve un passage accessible grâce au mur. Prenez le minerai et tuez ces démons, attention à leurs coups c'est vraiment très douloureux. Prenez ensuite le petit étage à droite. Dans le prochaine salle, prenez de suite à droite le scarabée d'or puis parvenez à la porte en haut en plaçant le plus possible la bascule en bas puis montez de suite en haut. Vous allez arriver dans une fonderie, allez au fond là où se trouve le chaudron et versez votre minerai. (Vous devez placer 4 minéraux.) Retournez dans la salle de la balance et pendant le retour vous pouvez prendre la porte qui se trouve encore au dessus de celle que vous visez en plaçant la balance en bas et en courant pour atteindre le haut. Il y a du minerai et un coffre rempli d'auras. Retournez à présent dans les ruines mais du côté où vous avez trouvé le bouclier. Vous pourrez à présent récupérer la roue que vous insérerez dans la fente de la porte à côté du forgeron. A côté de la roue que vous venez de trouver, prenez le point de sauvegarde puis le scarabée d'or à droite. Au fond de cette grotte se trouve une petite couche de glace, brisez-la pour affronter l'abominable démon des neiges. Il est très facile, à la fin du combat récupérez l'œil de glace et servez-vous en pour sortir de là, par la porte bleue. Dans cette pièce, montez grâce aux deux murs puis une fois en haut placez-vous sur le mur de face et laissez-vous tomber pour récupérer le coffre qui comporte un joyau.
Remontez et allez dans la pièce du haut. Maintenant que vous possédez la roue, retournez à côté du forgeron pour placer la roue dans la porte avec son empreinte. Entrez et récupérez le coffre puis enregistrez. Traversez les couloirs en évitant les jets de flammes et récupérez le scarabée d'or dans le deuxième croisement à gauche. Allez ensuite prendre le coffre et dans la prochaine salle, vous voici face à un ver de feu. Vous connaissez la technique pour le battre alors c'est à vous. Une fois battu, récupérez l'œil de feu puis prenez la sortie. Commencez par prendre le coffre à droite puis activez l'interrupteur et traversez la pièce. Allez ensuite ouvrir la porte rouge et retournez dans le passage de jets de vapeur. Prenez le passage avec la porte au bout, placez les deux yeux et entrez. Prenez la statue et je pense que ça se voit, un boss immense va faire son apparition. Pour le tuer, pas facile, balancez-lui des flèches, des sorts de magie et quand il est à votre portée, placez des coups. Attention à sa bouche, je ne donne pas cher de vous si vous n'êtes pas à fond de la barre de vie et que vous vous faites prendre. Je pense que la magie est la meilleure méthode pour le tuer. Après sa mort, récupérez la vie de mille dieux et sortez.

Chapitre 13 : le réveil démoniaque.

Allez enregistrer puis prenez le coffre. Eliminez ensuite 60 démons volants pour obtenir un talisman de résurrection. Pour monter, courez sur les 4 murs de la pièce jusqu'à être au sommet. Vous allez être dans une grotte déjà visitée, une fois que vous serez devant une grande descente de rochers, prenez le chemin en bas à droite et plus loin vous verrez une cinématique. Continuez et montez la cheminée, vous vous retourverez de nouveau dans les aqueducs. Vous pouvez retourner dans la petite partie en bas avec les cafards en tuer 60 mais seulement pour le plaisir cette fois. Sortez de l'aqueduc en suivant les escaliers montants. Revenez dans Tairon sur le pont-levis pour avoir une surprise chaleureuse. Trois morts vivants démons, ayez de la patience. Prenez le talisman de ressurection qu'ils vous laissent et retournez chez le forgeron qui vous expliquera comment améliorer votre épée au niveau 4 puis dirigez-vous au début devant la grande place et sa grande statue. Placez vos tablettes sur le pupitre et vous serez téléporté (dirigez-vous de suite un peu plus haut et à gauche se trouve un autel fissuré qui cache un joyau, récupérez-le en défonçant la pierre avec une arme lourde). Revenez à l'emplacement de votre deuxième boss, le cavalier, puis dirigez-vous au cimetière par le chemin de gauche. Trouvez la tombe de votre ancêtre et à vous le pouvoir. (Vous devez avoir votre épée au niveau 3 pour pouvoir avoir le bijou). Prenez ensuite la pente qui vous mènera à un autre téléporteur. Prenez tous les téléporteurs jusqu'à arriver devant une grande pyramide. Vous allez affronter Alma à nouveau mais légèrement changée. Elle est beaucoup plus facile que la première fois mais attention elle fait quand même mal. Une fois que vous l'aurez tuée, entrez dans la pyramide en défonçant la porte avec une arme lourde. Commencez par prendre la porte au fond à gauche et déplacez le petit symbole de goutte d'eau d'endroit, il est sur une feuille, placez-le à gauche sur la

goutte d'eau. Combattez ensuite les petits cafards. Dirigez-vous dans la salle avec la feuille comme symboles et prenez la flamme puis allez la placer à côté de la goutte d'eau. Combattez à nouveau 30 cafards puis allez insérer la feuille verte sur son socle.

Chapitre 14 : esprit vengeur.

Récupérez le coffre et la statuette du dieu. Sortez ensuite par la porte centrale avec le rond bleu clair au centre. Allez tout droit et plus loin prenez le coffre, sauvegardez et faites des réserves. Dirigez-vous ensuite vers le téléporteur, il vous amènera au royaume des démons. N'ayez pas peur il faut juste tuer 10 démons, prendre la clé du griffon et partir. Allez ensuite devant la porte du griffon et passez cette porte pour rencontrer des nouveaux monstres. Ils n'ont pas l'air comme ça mais ces petits poissons volants sont insupportables, ils vont vous sauter dessus à la moindre occasion. Le mieux est le sort de foudre qui les tue par dizaine presque. Prenez le coffre qui se trouve dans le passage de gauche. Plus loin, prenez les escaliers et le coffre à gauche puis par la droite un livre sur un cadavre. Prenez ensuite l'autre chemin, passez devant la porte du lion et quand à droite se trouvera un petit étage, montez et au bout vous trouverez la clé du lion. Descendez pour tuer tous vos nouveaux camarades de jeu puis prenez le prochain coffre. Allez vous servir de votre clé sur la porte du lion et prenez à gauche immédiatement, vous trouverez un scarabée d'or. Revenez ensuite au début et prenez à droite puis montez les escaliers, récupérez le coffre et prenez le chemin qui ne mène pas à la porte en bas des escaliers. Vous allez encore rencontrer 45 poissons, et plus loin vous obtiendrez vers la gauche un autre scarabée d'or. Continuez vous affronterez 43 poissons et vous trouverez la clé lionne dans un coffre. Dirigez-vous à présent à la porte lionne et entrez. Vous allez affronter le fantôme de doku, ne vous approchez jamais trop longtemps proche de lui, il y a une technique très puissante qui vous enlève votre vie et qui restaure toute la sienne.

Chapitre 15 : Le coeur.

Commencez par affronter les poissons qui vous arrivent dessus puis allez enregistrer. Récupérez la carte sur le cadavre à gauche et prenez le chemin de droite, il vous conduira à un coffre. Prenez ensuite le chemin de droite et ne prenez pas le passage à droite, continuez à la porte. Récupérez la clé sur le cadavre, et descendez à la porte. Traversez le pont puis prenez la petite rue à droite où se trouve une porte fissurée en bleu. Détruisez-la avec une arme lourde et récupérez le coffre du bas puis celui du haut. Revenez ensuite dans le monde des ténèbres et prenez le chemin de droite. Ouvrez la porte avec le cœur dessiné, dedans, affrontez 8 dragons rouges puis placez une statuette au centre. Sortez et montez les escaliers puis prenez le coffre en haut. Entrez, tuez puis placez la statuette au centre de la pièce. Montez au troisième étage puis recommencez l'action. Prenez ensuite le 4ème étage puis faites toujours de même. Une fois sorti, prenez les escaliers et en haut récupérez les coffres et sauvegardez (obligatoire.). Prenez le téléporteur et commencez votre mission, détruisez les démons puis un boss. Après ce boss, vous détruirez encore des démons puis encore un boss et enfin le chef des ténèbres qui vous cédera la statuette. Une fois que vous la possédez, partez dans le téléporteur et implantez-la dans la pierre. Enregistrez et montez. Prenez les marches en dents et à un moment, vous tomberez et vous vous retrouverez face à un boss immense. Evitez ces magies par le mouvement ou par une de vos magies et tuez-le. Commencez par lui casser les bras puis le torse. Après la mort de celui-ci, un autre apparaîtra, je vous conseille de prendre pour commencer le sort de foudre et des flèches explosives. Lancez le sort de foudre lorsque plein de têtes arrivent sur vous et surtout quand la grosse tête vous arrive dessus, puis avec les flèches, tirez-lui dessus quand il est en mouvement. Vous devriez le tuer sans trop de difficulté.

Chapitre 16 : L'épée du dragon noir.

Enregistrez, grimpez puis récupérez l'épée du dragon noir un peu plus haut. Vous voyez Rachel qui est là pour vous secourir, rejoignez-la en grimpant les rochers. Vous allez enfin voir le visage de cet affreux tirant, malheur il s'agit de murai, faites lui payer sa trahison en le tuant. Une fois que vous l'aurez tué, Ninja Gaiden sera terminé.

UN COFFRE PLANQUÉ

Petite astuce pour le chapitre des catacombes. Juste avant d'arriver dans la salle du ptérodactyle, il y a un petit coffre planqué devant, juste au-dessus de la porte d'entrée. Pour y accéder, courez sur la porte et faites un salto arrière. Vous atterrirez sur la corniche et le coffre sera à vous.

Nos Voisins les Hommes

© Activision / Edge Of Reality 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Range Driver 1	Accomplir 10 Objectifs
Bumper Carts 1	Accomplir 15 Objectifs
Finishing Moves (attack)	Accomplir 20 Objectifs
Race Track 1	Accomplir 25 Objectifs
Range Driver 2	Accomplir 40 Objectifs
Bumper Carts 2	Accomplir 45 Objectifs
Ground Pound (attack)	Accomplir 50 Objectifs
Race Track 2	Accomplir 60 Objectifs
Energy Level 2 (attack)	Accomplir 75 Objectifs
Bumper Carts 3	Accomplir 80 Objectifs
RC Rally 3	Accomplir 90 Objectifs
Energy Level 3 (attack)	Accomplir 110 Objectifs
Bumper Carts 4	Accomplir 115 Objectifs
Race Track 4	Accomplir 125 Objectifs

CHEAT CODES

En cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause puis maintenez LT et RT avant d'entrer les codes suivants.

Y,B,Y,B,X,B	Power golf permanent
Y,B,Y,B,X,Y	Nourriture plus efficace
Y,B,Y,B,Y,X	Dégâts supplémentaires
Y,B,Y,B,B,X	Tous les niveaux
Y,B,Y,Y,X,X	Tous les mini-jeux
Y,B,Y,X,X,B	Toutes les vidéos
Y,B,X,X,B,Y	Comic Book 1
Y,Y,X,B,X,B	Comic Book 2

Obscure

© MC2 France / Hydravision 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

N'oubliez pas qu'une soluce peut faire perdre tout l'intérêt d'un jeu, aussi bon soit-il. Je vous demande donc, de suivre tout d'abord ces quelques conseils, qui vous permettront peut-être de vous sortir d'un mauvais pas, avant d'appliquer à la lettre le guide qui suit. Si vous êtes perdu dans le lycée, n'oubliez pas que vous pouvez consulter le plan pour vous orienter. Il est parfois plus facile d'éviter un monstre que de l'éliminer. Pensez à utiliser les capacités spéciales de vos personnages, elles seront utiles dans de nombreux cas. Cette soluce a été réalisée en mode facile, lorsque vous jouez en mode normal et difficile, vous ne trouverez pas autant de munitions et de trousses de soins.

Prélude : La disparition de Kenny

Après la superbe cinématique d'introduction, vous vous retrouvez seul dans le gymnase. Vous pouvez avancer vers le ballon de basket, et marquer quelques paniers en appuyant sur 'action'. Faites ensuite demi-tour, et dirigez-vous vers le fond du gymnase. Vous entendrez un téléphone sonner. Entrez donc dans les vestiaires en utilisant la porte de droite, avancez tout droit, puis récupérez votre portable qui est posé sur un sac rouge sur le banc.
Lors de votre conversation téléphonique, vous venez de vous faire voler votre sac. Poursuivez le voleur (les cinématiques indiquent le chemin à suivre). Après être sorti du gymnase vous arrivez dans un jardin, devant une vieille maison. Tournez à droite, et entrez dans la cave (une lumière en éclaire l'entrée). Dirigez-vous vers le tonneau qui se trouve à droite, et récupérez le ruban adhésif ainsi que la lampe torche qui sont posés dessus. Cette lampe vous permettra de découvrir un revolver. Suivez les instructions apparaissant à l'écran afin de combiner la lampe torche et le revolver, puis descendez par l'échelle qui est au fond de la pièce. Avancez le long du couloir, suivez les instructions qui vous permettront de dissiper le brouillard noir, et ouvrez la porte du fond. Avancez dans la pièce, puis tournez à gauche juste après la cage ayant sa porte ouverte pour entrer dans une petite pièce éclairée par un néon blanc. Ouvrez la porte qui se trouve dans la pièce, puis prenez la porte de droite pour retrouver un étudiant emprisonné. Ressortez de la cellule, votre nouveau coéquipier récupérera un revolver dans l'armoire. Ressortez par là où vous êtes entré, et dirigez-vous vers la porte de droite. Un monstre surgit de cette porte. Ne tentez pas de le tuer, vous n'y arriverez pas, la fuite est votre seul recours. Tournez à gauche, et fuyez le plus vite possible. Vous pourrez abattre les chiens mutants qui vous attaquent en leur tirant dessus. La porte menant au couloir est bloquée par une cage. Vous devez la pousser afin de libérer la porte. Pour cela, maintenez la touche 'action' enfoncée, et poussez la cage. Une fois que vous avez dégagé la porte, traversez le couloir aussi vite que possible pour atteindre l'échelle. Montez à l'échelle, vous êtes sauvé… enfin presque… quelqu'un vient de refermer la trappe, vous ne pouvez pas vous enfuir…

Après les cours

Vous venez de vous faire enfermer dans l'enceinte du lycée. Dirigez-vous vers la table du milieu afin de découvrir votre première arme : une batte de baseball. Allez ensuite vers les distributeurs de boissons, et fracassez les vitres à l'aide de votre batte pour récupérer une canette d'Energy Drink. Ramassez ensuite le disque sur la table de gauche, et dirigez-vous vers la porte vitrée. Cassez la vitre, et entre dans le cagibi. Récupérez-y la bobine de fil de fer qui est posée sur l'étagère, et ressortez. Utilisez le fil de fer pour crocheter la porte de gauche, puis demandez à l'une de vos coéquipières de vous accompagner et sortez de la salle.

Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite pour entrer dans le hall, puis récupérez le plan qui est accroché au mur sur votre droite. Montez ensuite les escaliers de gauche, vous arrivez à un embranchement. Tournez à droite, et longez le couloir jusqu'à ce que vous arriviez à une porte vitrée. Cassez la vitre pour entrer. Allez devant le bureau du prof et

appuyez sur 'action' pour découvrir une note indiquant qu'un tournevis à été égaré dans cette salle. Dirigez-vous alors vers l'armoire de gauche, et placez-vous entre l'armoire et la carte de l'Espagne afin de la pousser contre le mur de droite. Ramassez ensuite le tournevis et retournez dans le hall. Allez ensuite dans le couloir de gauche, et entrez dans la première pièce de gauche pour y trouver du ruban adhésif. Retournez dans le couloir, et entrez dans les toilettes des garçons (première à droite) pour trouver une bouteille d'Energy Drink, puis allez dans les toilettes des filles, ramassez-y le cd, puis placez-vous devant la grille d'aération et appuyez sur 'action' afin de faire la courte échelle à l'une de vos coéquipières. Utilisez alors le tournevis pour ouvrir la grille, et appuyez à nouveau sur 'action' pour entrer dans le conduit d'aération. Vous ressortez dans les toilettes des professeurs. Ramassez l'Energy Drink sur l'armoire d'en face, et ressortez en utilisant la porte de droite. Vous entrez dans la salle des profs. Tournez à gauche pour récupérer la clé rouillée qui est sur la table, et ramassez la note du ministère de la santé qui est accrochée au tableau de droite. Faites ensuite demi-tour, et montez les escaliers. Allez vers la petite table ronde pour jeter un oeil aux dossiers de Stan, puis allez vers la gauche. Récupérez la clé de la salle des profs dans le tableau à côté de la porte, puis sortez. Vous arrivez dans la salle des archives. Attrapez le cd, puis allez au fond pour prendre la note sur les travaux de l'établissement (elle se trouve sur une étagère). Retournez ensuite en salle des profs, ramassez le disque qui est posé à coté de l'ordinateur, et déverrouillez la porte qui est à côté des escaliers. Vous arrivez dans l'un des couloirs bordant le hall principal. Tournez à gauche, et empruntez ensuite l'escalier central pour monter à l'étage. Récupérez la trousse de secours, puis déverrouillez la porte menant au grenier. Lorsque vous êtes attaqué par les monstres, dirigez-vous vers la fenêtre pour déclencher la cinématique.

Ramassez maintenant la barre de fer près de la fenêtre, ainsi que la bouteille d'Energy Drink, puis ressortez du grenier. Vous pouvez à présent quitter le bâtiment. Pour cela, redescendez dans le hall, et utilisez la porte qui est au fond du couloir gauche.

A la recherche de Friedman

Vous voici dans la cour centrale du lycée. Commencez par demander à votre coéquipière de rester sur place, puis ramassez le cd qui se trouve sur le banc. Retournez ensuite au centre de la cour, puis tournez à gauche. Lorsque vous arriverez sous les arcades, tournez à nouveau à gauche, et avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant le bâtiment B. Entrez dans ce bâtiment, vous verrez deux monstres occupés à grignoter une carcasse. Laissez-les à leur dîner, et passez par la porte de gauche pour retrouver Stan.

Une fois la cinématique passée, dirigez-vous vers les fenêtres. Vous verrez une machine à café sur la gauche. Récupérez trois gobelets en papier, puis le disque qui s'y trouve sur le bureau voisin de celui sur lequel 'travaillait' Stan. Sélectionnez ensuite Stan , et allez crocheter la serrure de l'armoire qui est dans le coin opposé à la machine à café. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et ressortez de la pièce. Récupérez la batte en aluminium qui est par terre en face de la porte, puis fracassez les distributeurs de boissons pour récupérer un peu d'Energy Drink. Récupérez également le plan, qui se trouve juste après la première porte de gauche, puis ouvrez la porte métallique. Vous arrivez dans une remise. Ramassez-y le vieux pistolet, ainsi que les munitions et la lampe torche, puis ressortez. Crochetez ensuite la porte des toilettes, vous serez attaqué par un petit monstre. Abattez-le de deux balles de revolver, puis entrez dans les toilettes. Allez près des urinoirs pour trouver une trousse de soin, puis ressortez. Passez alors par la porte d'à côté pour y découvrir une porte cadenassée. Faites donc demi-tour, et retournez dans le couloir. Tournez à gauche, avancez un peu, et vous serez projeté au sol par un monstre qui vient d'exploser le mur de gauche. Approchez-vous suffisamment près que vos balles l'atteignent, et abattez-le. Passez ensuite par le trou qui vient d'être formé par le monstre, et récupérez tout ce que vous pourrez trouver dans la pièce, puis ressortez et continuez votre progression dans le couloir. Entrez dans la salle du fond à gauche, elle est infestée de monstres. Traversez la salle le plus vite possible, et cassez les fenêtres afin de faire fondre les vilaines bébêtes qui vous sautent dessus. Allez ensuite au bureau du prof pour ramasser la note sur la Mortifia, et le cd. Dirigez-vous maintenant vers le tableau qui est en face, et utilisez un de vos gobelets pour récupérer un verre d'acide. Vous devrez aller verser l'acide sur le cadenas qui bloque la porte menant à l'étage. Attention, vous ne disposez que de 30 secondes avant que le gobelet ne se consume.
Une fois que vous aurez brisé le cadenas, allez chercher Stan, et demandez-lui de vous suivre, puis ouvrez la porte que vous venez de débloquer.

Récupérez le cd et tournez à gauche. Entrez dans la première salle de gauche pour y récupérer l'Energy Drink, ainsi que les munitions de revolver, avec l'aide de Stan. Demandez ensuite à Stan de rester dans cette salle (c'est plus sûr si vous souhaitez le maintenir en vie), et retournez dans le couloir. Continuez à avancer vers la gauche, et entrez dans la

salle qui se trouve après les téléphones. Eliminez les monstres, cassez la fenêtre, et récupérez le sac du professeur Walden qui se trouve sur la table. Vous serez attaqué par 3 chiens mutants. Placez-vous dans l'encadrement de la fenêtre afin que la lumière les fasse fondre. Une fois le danger écarté, ressortez, éliminez les monstres, et dirigez-vous de l'autre côté du couloir. Entrez dans le bureau de Friedman. Récupérez le disque, dirigez-vous vers l'ordinateur, et appuyez sur la touche 'action' pour écouter le répondeur. Passez ensuite par la porte de droite pour entrer dans le bureau de Friedman. Ramassez tout ce que vous pourrez trouver sur le bureau, puis placez-vous devant la carte (mur de gauche), et appuyez sur 'action'. Utilisez vos deux aiguilles de boussole sur cette carte, vous pourrez les tourner grâce aux sticks analogiques gauche et droit. Pour trouver le bon positionnement des aiguilles, vous devrez retourner dans le couloir, et aller dans la dernière salle de gauche. Dans le coin droit près de la fenêtre se trouve une carte. Examinez-la pour découvrir le lieu de destination d'un des voyages de Friedman. Il s'agit d'une petite île située à l'ouest de l'Afrique (coordonnées 20;320). Retournez dans le bureau de Friedman, et pointez les aiguilles de boussole en direction de cette île. Patientez 2 secondes, et le coffre s'ouvre.
Récupérez tout ce qu'il y a à prendre à l'intérieur, puis rendez-vous à la bibliothèque (Bâtiment C).

Utilisez la carte pour vous orienter. Une fois à la bibliothèque, commencez par prendre le plan à côté de la porte, puis allez dans le couloir d'en face. Allez dans la première salle de gauche pour y récupérer un disque, puis entrez dans la salle du fond (éliminez au passage les deux monstres qui vous attaquent). Dans cette salle, récupérez le bout de papier griffonné qui se trouve sur la table contre le mur de gauche. Retournez dans le couloir, et entrez dans la deuxième salle de gauche pour utiliser le bout de papier sur le rétroprojecteur. Vous découvrirez l'inscription 2432. Retournez alors dans la salle où vous avez trouvé le bout de papier, et entrez dans la petite pièce de droite. Allez au fond de cette pièce, et appuyez sur 'ACTION' devant le coffre. Entrez maintenant le code que vous venez de découvrir afin d'ouvrir le coffre, puis ressortez. Crochetez la serrure de la première porte de droite, puis tirez dans les fenêtres afin de dissiper le brouillard. Crochetez ensuite la serrure de l'armoire pour y trouver une lampe torche de bonne qualité. Retournez ensuite dans le couloir, prenez la direction de la sortie, et tournez dans le couloir de gauche. Allez jeter un oeil dans les toilettes, puis descendez les quelques marches pour vous retrouver face à la porte. Ramassez le disque de gauche, et entrez. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le carton (à gauche) pour récupérer un nouvel indice, puis attrapez le disque sur la table de du fond, et tournez à droite pour trouver le directeur. Après la cinématique, ramassez l'indice se trouvant sur le bureau, et dirigez-vous vers la loge du gardien en vous aidant du plan.

Le gardien et l'infirmière

Lorsque vous entrez dans la loge du gardien, commencez par récupérer le fusil à pompe ainsi que les munitions dans l'armoire de gauche, puis avancez vers la dépouille du gardien. Récupérez la lampe torche se trouvant près de la dépouille du malheureux gardien, entrez dans la pièce du fond, et récupérez-y la cassette et la clé du réfectoire. Vous découvrirez que l'infirmière a des ennuis. Visionnez ensuite les deux cassettes à l'aide du magnétoscope de gauche, et ressortez de la loge du gardien pour vous rendre au réfectoire (la porte est juste à côté de la loge).

Entrez dans le réfectoire, éliminez vos assaillants, puis allez vers la porte qui se trouve à l'arrière du comptoir de service. Récupérez le plan, et entrez. Ramassez les objets qui sont posés sur le plan de travail (notamment le pistolet automatique qui est posé sur la table de gauche) et ressortez. Montez ensuite à l'étage via les escaliers de droite. Eliminez les monstres, puis dirigez-vous vers le boîtier électrique qui est à droite. Crochetez la serrure, tuez les monstres qui vous attaquent, puis ouvrez la boîte pour découvrir qu'il manque des fusibles au système. Dirigez-vous alors vers le fond du réfectoire (attrapez au passage la trousse de soin et les munitions de fusil à pompe), puis passez par la porte du fond. Récupérez la trousse de secours et le disque, et passez par la porte au dessus de laquelle brille une petite lumière. Récupérez ensuite les munitions de fusil à pompe, tuez la bête qui hante le plafond, et approchez-vous discrètement du monstre endormi. Malheureusement, vous venez de le réveiller. Abattez-le, et dirigez-vous vers la boîte de fusibles (en dessous de la lampe). Ramassez-la, puis retournez au boîtier électrique. Rétablissez le circuit. Pour cela vous devez résoudre le petit labyrinthe de fils et faire correspondre les fusibles avec leurs ampoules respectives. Une fois que le courant sera revenu, retournez à l'infirmerie, et récupérez les trousses de soins avant de ressortir par la porte de gauche (et de trouver au passage un volant). Direction maintenant l'administration.

Les fous du volant

Vous devez replacer le volant que vous venez de trouver à l'infirmerie au sein du bâtiment administratif. Demandez à

l'un ou l'une de vos coéquipiers de vous accompagner, et entrez par la porte latérale gauche du bâtiment. Entrez ensuite dans les toilettes filles, et grimpez dans la bouche d'aération pour accéder aux toilettes des professeurs. Montez ensuite en salle des profs, et passez par la porte de gauche pour arriver à la salle des archives. Replacez le volant sur le casier du milieu, puis déplacez les casiers de manière à dégager la petite porte du milieu cachée derrière les casiers. Entrez dans cette pièce, et récupérez-y tout ce que vous pourrez ramasser (notamment la bobine de film 23). Ressortez ensuite de la salle des archives, une vidéo s'enclenchera lorsque vous pousserez la porte de la salle des profs. Retournez maintenant au point de ralliement (affichez la carte, puis 'retour au point de ralliement'), laissez-y votre coéquipier, et dirigez-vous vers l'amphithéâtre. Crochetez la serrure de la porte arrière du fourgon garé sur le parking, tuez les monstres qui vous sautent dessus, et entrez dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

Récupérez le cd, le ruban adhésif et le plan, puis entrez par la première porte de droite. Montez les escaliers menant aux gradins, et tournez dès que possible à gauche entre les rangs. Vous arrivez devant un panneau de contrôle. Utilisez-le pour descendre l'écran, puis montez tout en haut des gradins. Récupérez la trousse de soin sur le siège du milieu, puis le ruban adhésif sur le haut-parleur gauche. Redescendez ensuite jusqu'à la scène, récupérez-y la planche de bois, et retournez dans le couloir d'entrée. Tournez à droite, montez les escaliers, éliminez les 2 monstres sur la passerelle, et entrez dans la salle de projection. Récupérez les munitions qui sont sur l'étagère du fond, puis visionnez votre bobine de film à l'aide du projecteur. Ressortez ensuite de la salle de projection, et retournez dans la salle principale de l'amphithéâtre. Ouvrez la porte de droite, récupérez le disque et les munitions, puis poussez la porte de gauche. Récupérez les munitions et la trousse de soin, et appelez l'ascenseur. Vous devez pour cela désactiver la sécurité (levier de gauche). Une fois que l'ascenseur sera là, utilisez votre planche de bois pour maintenir la porte ouverte, et montez à l'étage. Vous voici face à l'un des monstres les plus coriaces du jeu. Placez vous près de son visage (sur la gauche), et tirez-lui dessus lorsqu'il ne se protège pas le visage avec ses mains. Eliminez les vers qui vous attaquent en les éclairant à l'aide de votre lampe torche. Au bout de quelques chargeurs, le mutant sera mort, et une trappe s'ouvrira à gauche. Récupérez alors la trousse de soin, et descendez l'échelle. N'oubliez pas d'enclencher la sécurité lorsque vous serez en bas, puis descendez sous l'ascenseur pour accéder aux sous-sols.

Première visite des sous-sols

Vous voici arrivé dans la chaufferie. Faites le tour de la pièce afin de récupérer tout ce que vous pourrez ramasser, et passez par la porte sur votre gauche. Avancez dans le couloir, tuez les deux monstres, et attrapez la bouteille d'Energy Drink qui est au fond du couloir, et tournez à gauche. Vous arrivez à une seconde porte, puis à un autre couloir. Dirigez-vous vers la porte éclairée en rouge pour trouver un autre couloir contenant un monstre, mais également une trousse de soin et des munitions. Retournez ensuite sur vos pas pour explorer l'autre côté du couloir principal.
Prenez la première à gauche pour atterrir dans une petite salle. Récupérez la lettre de droite, puis poussez la cage de gauche pour trouver le fusil à pompe qui est dissimulé dessous. Poussez ensuite la cage de droite, et entrez dans la cellule. Récupérez le levier sur la table, vous déclenchez une cinématique dans laquelle vous assistez à la mutation d'un prisonnier. Sortez vite de la cellule, et abattez-le. La partie ne sera pas gagnée d'avance, il est coriace le petit… Commencez par vider vos chargeurs sur lui, et évitez ses coups. Attirez-le dans un coin de la pièce, puis filez de l'autre côté le temps de recharger vos armes. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous l'acheviez, et pensez à utiliser les trousses de soin dès que nécessaire. Si vous n'arrivez pas à l'abattre, le dernier recours est de récupérer la grenade lumineuse se trouvant dans sa cellule. C'est une arme précieuse, mais qui vous sortira à coup sûr de ce mauvais pas. Une fois que vous vous serez débarrassé du monstre, ressortez par le couloir d'où vous venez, vous aurez affaire à deux nouvelles créatures. Videz votre chargeur de fusil à pompe sur elles, puis retournez dans la salle des cages pour recharger. Une fois que vous serez à nouveau armé, retournez dans le couloir, et renouvelez l'opération jusqu'à ce que les monstres aient rendu l'âme…
Ensuite, tournez à droite au bout du couloir, et entrez dans la salle du fond. Eliminez le monstre, récupérez la trousse de soin sur la table d'opération, puis le carnet de notes et le cd sur les tables de gauche. Utilisez ensuite le levier dans le boîtier entre les deux tables pour ouvrir le passage secret.
Descendez par l'échelle, récupérez les munitions, et ouvrez la porte de la première salle de gauche pour déclencher la cinématique.

En cage…

Allez récupérer la barre munie d'un crochet qui est contre votre lit, puis prenez le contrôle de Kenny. Placez-vous contre la paroi de gauche, et utilisez la barre que vous venez de ramasser afin d'accéder au panneau de contrôle, et ouvrir les portes des cellules. Reprenez ensuite le contrôle de votre personnage initial, et récupérez la grosse pince que vous utiliserez pour ouvrir le coffre, et récupérer ainsi toutes vos affaires. Vous pouvez à présent, si vous disposez d'une trousse de soin, soigner Kenny, puis quitter la salle des cellules. Eliminez ensuite le monstre qui surgit du couloir de gauche, et attrapez l'échelle avec la barre munie d'un crochet (vous devrez pour cela utiliser un coéquipier, ou monter sur la cage de gauche). Montez ensuite à l'échelle pour regagner l'air libre. Une fois dehors, avancez vers la gauche, récupérez les cd qui se trouvent sur les bancs le long du mur, puis tournez à gauche. Utilisez la pince pour ouvrir la porte, vous voici à nouveau dans la cour.

L'internat

Vous devez à présent vous rendre chez Mme Wilson. Utilisez le plan pour trouver l'infirmerie, et assistez à la triste fin de la belle infirmière. Récupérez ensuite la trousse de soin sur la chaise, ainsi que la lettre qui est posée sur le bureau, et prenez la direction de l'internant (vous devrez couper deux cadenas à l'aide de votre pince coupante).

Une fois à l'intérieur, récupérez le plan et les munitions à gauche, et tuez le monstre. Entrez ensuite dans la pièce de droite, tuez les monstres, et récupérez-y tout ce que vous pourrez trouver (notamment les coupures de journaux sur la table). Retournez ensuite dans le couloir, et entrez dans la chambre d'en face. Ramassez les munitions et la trousse de soin, puis repérez l'emplacement du conduit de cheminée et ressortez. Tournez à gauche, entrez dans les toilettes (côté droit), récupérez-y l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ressortez. Continuez votre progression dans le couloir, tuez le monstre et ramassez les munitions, puis dirigez-vous vers la porte du fond à droite (il est plus sage de sauvegarder avant d'entrer…). Poussez la porte, éliminez les nombreux monstres qui peuplent cette chambre, puis récupérez-y les munitions (notamment la grenade lumineuse qui est sur le lit central). Retournez dans le couloir, puis montez à l'étage via l'escalier qui se trouve à côté de la précédente salle. Récupérez au passage la première statuette qui se trouve sur le palier.

Lorsque vous serez à l'étage, crochetez la porte de droite, puis éliminez les monstres se trouvant à l'intérieur. Récupérez les munitions de fusil à pompe qui sont dans le carton près du fauteuil à droite, puis la trousse de soin. Retournez ensuite dans le couloir, allez tout droit pour prendre les munitions et le cd qui sont au bout du couloir, puis faites demi-tour, et tournez à droite. Vous devrez traverser le couloir en marchant lentement, car il risque de s'effondrer sous vos pas… Arrivé au bout, ouvrez la grande porte. Commencez par récupérer l'Energy Drink en face de vous, puis tuez l'étudiant de gauche, et passez par l'ouverture entre le mur et la porte de droite. Vous arrivez dans une nouvelle chambre. Récupérez la trousse de soin, tuez l'étudiant, et allez crocheter l'armoire du fond. Allez ensuite près de l'armoire, et poussez-la contre le mur. Entrez alors dans la pièce que vous venez de découvrir, prenez la lettre sur le bureau, et ramassez le gros coffret. Ramenez-le jusque dans la pièce où vous avez tué le premier étudiant, et passez par la porte du fond. Dirigez-vous vers le conduit de cheminée de droite, et appuyez sur 'action' pour y lâcher le coffret. Récupérez ensuite le cd et les munitions se trouvant dans cette pièce, et vous devrez vous rendre au rez-de-chaussée pour y récupérer le coffre dans le conduit de cheminée. Ressortez de la chambre, éliminez les deux monstres, puis descendez au rez-de-chaussée.

Une fois en bas, tournez à gauche, éliminez le monstre qui est dans le couloir, et passez par la porte du fond à droite. Vous voici face à un monstre du même type que celui se trouvant dans l'amphithéâtre. Eliminez-le de la même façon que précédemment (les grenades lumineuses sont inutiles face à lui), puis dirigez-vous vers le conduit de cheminée. Le choc causé par la chute a permis l'ouverture du coffre. Récupérez son contenu : la clé de la salle secrète de la bibliothèque, ainsi que les preuves contre Friedman.

Rendez-vous maintenant à la bibliothèque, et entrez dans la pièce derrière le bureau de Friedman. Récupérez-y la statuette, la lampe torche, et la bobine de film 'Archive 24' , puis ressortez. Lorsque vous quittez la bibliothèque, une vidéo s'enclenche dans laquelle vous verrez le prof s'emparer de votre plan des sous-sols, et qui vous enferme à l'intérieur.

Enfermé dans la Bibliothèque

Vous devez trouver un moyen de quitter la bibliothèque. Dirigez-vous vers le couloir se trouvant sur votre gauche, et

prenez la première porte à droite. Montez les escaliers, et poussez la première porte. Vous arrivez sur le balcon dominant la bibliothèque. Récupérez la trousse de soin, puis la statuette qui se trouve dans la petite niche creusée dans le mur du fond. Retournez ensuite dans la cage d'escalier, montez encore, récupérez la trousse de soin, sauvegardez, et ouvrez la porte.
Vous arrivez dans un nouveau couloir. Eliminez les deux monstres, et passez par la porte d'en face à gauche. Ramassez les trois bouteilles d'Energy Drink et le cd, puis ressortez. Entrez ensuite dans la salle de classe, du fond à gauche. Eliminez le monstre, récupérez les munitions et le revolver puissant, puis ressortez. Passez ensuite par la porte en face de vous. Eliminez les trois monstres, récupérez tout ce que vous pourrez prendre dans la pièce, puis poussez l'armoire qui est contre le mur de gauche pour découvrir une nouvelle porte secrète, menant à une autre salle de classe. Tuez les trois monstres, récupérez la trousse de soin, puis la clé et le ruban adhésif se trouvant sur les tables, et allez crocheter l'armoire se trouvant dans le coin droit pour y trouver une grenade lumineuse. Retournez ensuite dans le couloir, et déverrouillez la porte du fond pour retrouver l'air libre.

Rendez-vous ensuite dans l'amphithéâtre. Eliminez les deux monstres du parking, et montez dans la salle de projection pour y lire la bobine d'archive 24, qui contient notamment le code d'accès à la grande porte (0582). Utilisez maintenant le plan pour vous rendre à la grande porte, et entrez ce nouveau code pour ouvrir la porte menant aux jardins…

Les Jardins

Avancez tout droit, et entrez dans la petite cabane qui est en face de vous. Un fusil à pompe est posé sur son toit. Récupérez d'abord les munitions, puis utilisez votre batte pour frapper contre le mur et faire tomber l'arme. Ressortez ensuite, et retournez immédiatement dans la cabane pour y attirer les monstres et les abattre plus facilement (ils auront du mal à passer la porte). Lorsque la voie sera libre, sortez et passez par le chemin de gauche. Avancez, récupérez les munitions, éliminez les deux monstres, puis continuez votre chemin jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Franchissez-la, puis éliminez le monstre. Vous passez sur un petit pont. Eliminez le monstre qui vient de droite, puis prenez à droite pour ramasser une trousse de soin et des munitions. Revenez ensuite sur vos pas, et prenez à gauche devant le pont jusqu'à ce que vous soyez coincé par un mur. Faites-le s'effondrer à l'aide de la batte, passez par l'ouverture que vous venez de créer et poursuivez votre chemin. Vous arrivez à un embranchement. Prenez à droite, récupérez la trousse de soin et le cd, éliminez le monstre qui arrive, puis prenez la statuette qui est sur le piédestal. Eliminez les monstres qui vous attaquent, puis retournez à l'embranchement. Prenez maintenant à gauche, éliminez les deux chiens mutants qui vous attaquent et ouvrez la porte.

Vous arrivez près de la maison. Tournez à gauche pour ramasser une trousse de soin, puis montez les escaliers pour prendre les munitions. Avancez encore un peu, et tournez à droite pour trouver un levier dans l'allée. Retournez ensuite vers la maison, et montez à nouveau les marches pour récupérer l'Energy Drink qui est sur la barrière. Eliminez les deux monstres qui vous sautent dessus, puis passez par la porte éclairée menant à la cave. Une fois dedans, ramassez les munitions et le cd, puis utilisez le levier que vous venez de trouver pour actionner le passage secret contre le mur du fond.

Retour en enfer

Une fois en bas, récupérez les munitions, puis avancez dans le couloir. Tuez le monstre suspendu au plafond, avancez, récupérez les munitions du fusil à pompe se trouvant dans le mur de droite, et éliminez le deuxième monstre du couloir. Passez ensuite par la porte du fond. Avancez encore un peu, vous serez pris en sandwich entre deux monstres. Utilisez une grenade lumineuse pour vous tirer de ce mauvais pas, et continuez votre progression. Récupérez l'Energy Drink et la trousse de soin, puis ouvrez la porte de gauche. Vous voici de retour dans le petit couloir. Ouvrez cette fois ci la porte de gauche., vous arrivez dans une sorte de petit labo. Montez les marches, récupérez le disque, le ruban adhésif et les feuilles, puis passez par la porte de gauche. Avancez, récupérez la trousse de secours et les photos, puis poussez le chariot de gauche pour trouver une nouvelle porte secrète. Entrez dans la petite pièce que vous venez d'ouvrir, éliminez le monstre, et récupérez le laser. Retournez ensuite dans le labo précédent, descendez les marches, et prenez la porte de droite. Eliminez le monstre, et dirigez-vous vers le coin au fond à gauche pour trouver une échelle. Descendez, éliminez le chien mutant, ramassez les munitions, et ouvrez la porte suivante.

Vous arrivez à la salle des machines. Récupérez les munitions et la trousse de soin, éliminez le monstre type amphithéâtre, et placez vos statuettes dans les 4 socles. Vous devez maintenant retrouver le levier qui vous permettra

d'enclencher le mécanisme. Passez par la porte devant laquelle se trouvaient les munitions, et avancez toujours tout droit dans le couloir pour trouver une grenade lumineuse que vous utiliserez pour tuer les deux monstres qui vous attaquent. Ramassez ensuite les munitions se trouvant dans le couloir de gauche, et allez dans le couloir de droite. Passez la porte, récupérez les munitions et le cd, puis ouvrez la porte du fond à gauche. Ramassez le levier et la trousse de soin, puis retournez à la salle des machines. Vous devrez utiliser le levier sur le boîtier se trouvant derrière la carcasse du monstre que vous avez abattu précédemment. Une cinématique montrant l'ouverture de la grande porte s'enclenche. Vous devez naturellement vous y rendre…

Prenez la porte de gauche pour retournez à la salle des cultures, éliminez les deux chiens, puis remontez à l'échelle. Passez ensuite par la porte de gauche pour déclencher la cinématique.

Léonard

Récupérez tout d'abord la sacoche du professeur, puis passez par la grande porte. Vous voici face à Léonard…
Vous devez tirer sur ses branches pour le détruire. Ne restez jamais sur place afin de ne pas vous faire toucher par les cercles de feu sortant du sol. A chaque fois que vous brisez une de ses branches, un cercle de lumière apparaîtra. Placez-vous dans ce cercle pour éviter la vague noire envoyée par Léonard. Lorsque la vague est passée, déplacez-vous immédiatement pour esquiver ses coups, et attaquez vous à une autre branche. Si vous devez vous soigner, ou recharger vos armes, faites-le tant que vous êtes dans le cercle de lumière. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous ayez abattu toutes les branches de Léonard. Le plafond finit par s'effondrer sur lui, mais vous n'en avez toujours pas fini avec ce jumeau infernal. Il se relève une dernière fois. Contentez-vous d'esquiver ses coups jusqu'à ce que le soleil fasse son action, anéantissant à jamais Léonard. Cinématique de fin, félicitation, vous venez de terminer Obscure !

ASTUCES DIVERSES

Les zones obscures

N'oubliez pas d'éclairer tous les recoins sombres avec votre lampe torche. En effet, lorsque un objet se trouve dans le noir complet, votre personnage ne peut pas le ramasser.

Eviter facilement les monstres du bâtiment administratif

Lorsque vous devrez replacer le volant dans le bâtiment administratif, vous remarquerez que le hall est investi par trois monstres. Pour les éviter, il suffit de passer par l'entrée latérale droite du bâtiment, puis de se faufiler dans la bouche d'aération des toilettes. Vous arriverez directement dans les toilettes de la salle des profs, et vous n'aurez pas a affronter les monstres.

DÉBLOQUER LES BONUS DE FIN DE JEU

Le mode spécial
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Le mode Spécial deviendra alors disponible au menu de démarrage.

La batte cloutée
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous trouverez la barre cloutée sur l'une des tables de la cafétéria du bâtiment administratif.

Le lasergun
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Vous récupérerez le lasergun dans le coffre-fort du bureau de Friedman juste après avoir résolu l'énigme des aiguilles de boussole.

Les vidéos
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Vous débloquerez ainsi le making of du jeu et les clips des groupes SUM 41 et Emmancer.

Les tenues
Terminez le jeu une première fois dans n'importe quel niveaux de difficulté. Démarrez ensuite une partie en mode Spécial. Les personnages ayant survécu à la première traversée démarreront l'aventure vêtus d'une autre tenue.

Obscure II

© MC2 France

SOLUTION COMPLÈTE

L'université

Après la scène d'introduction, vous vous retrouvez en compagnie de Meï et Corey dans la chambre de ce dernier. Commencez par sortir pour atterrir dans le couloir. Ceci étant fait, tournez-vous, ouvrez la porte se trouvant derrière vous et, dans les toilettes, allez ouvrir le robinet se trouvant de l'autre côté de la pièce pour connaître le numéro de la chambre de Sven. Ressortez, avancez jusqu'au bout du couloir puis, tournez à droite pour vous retrouver dans un nouveau couloir de l'université. Tournez ensuite à droite, avancez un peu et ouvrez la porte numéro 200 se trouvant sur votre gauche pour déclencher une cinématique.

Le bad-trip

Après la cinématique vous vous retrouvez de nouveau en compagnie de Corey. Pour commencer, avancez et récupérez la batte de base-ball se trouvant sur le sol. Continuez jusqu'aux portes du cimetière (vous verrez Meï se réveiller) puis, entrez et fracassez avec votre batte tous les mannequins vous bloquant le passage. Au bout de ce chemin morbide se trouve une échelle que vous devez emprunter. Une fois en bas, avancez le long de l'immense couloir pour vous retrouver dans un autre couloir légèrement différent. Avancez au bout de ce dernier et observez la fleur se trouvant devant vous. Deux gros monstres (que nous appellerons dans cette solution hommes-arbres) ainsi que plusieurs créatures un peu plus petites (les Progénitures) vous attaqueront.

Vous pouvez résister de la meilleure manière que vous le pouvez mais il est prévu que Meï meurt dans cette scène et ce, pour achever le bad-trip. Vous vous réveillez ensuite dans les toilettes. Sortez, avancez un peu dans le couloir et tournez à droite pour ouvrir la seule porte pouvant être ouverte dans la zone. Une fois dans les escaliers avancez pour enclencher une cinématique puis, montez d'un étage, tournez à droite et sortez par la fenêtre ouverte. Ensuite, tournez sur votre droite, accrochez-vous à la corniche, et une fois que vous l'aurez parcourue lâchez-la et rentrez de nouveau dans l'université par la seconde fenêtre ouverte. Commencez par descendre d'un étage et ouvrez la porte se trouvant en face des escaliers puis, allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche et ouvrez la porte numéro 117 pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

La confrérie

Avec Amy et Kenny

Vous voici devant le bâtiment de la Delta Thêta Gamma. Dépassez les deux statues de Richard Zalino, tournez à gauche et passez par le petit portail se trouvant dans un grand mur de pierres. Ensuite, ramassez la crosse de hockey se trouvant sous une lanterne et placez-la dans l'inventaire d'un de vos deux personnages. Prenez ensuite Kenny, dirigez-vous vers le bout de la cour et tirez la caisse jusqu'au petit porche se trouvant sur votre droite (des rondins de bois on été déposés en dessous). Ceci étant fait, faites monter vos deux personnages sur le toit (vous devez incarner simultanément Amy et Kenny). Continuez ensuite jusqu'à découvrir une petite terrasse. Eclatez la vitre de la fenêtre se trouvant sur votre droite à l'aide de votre crosse de hockey et entrez dans le bâtiment. Après la cinématique vous vous retrouvez dans un petit bureau. Commencez par prendre le club de golf près de la première étagère, puis, contournez-la et faites faire la courte échelle à Amy pour récupérer une petite clé. Incarnez ensuite Amy et dirigez-vous vers le petit bureau de la bibliothèque. Inspectez-le, notez le code qui a été révélé (1873) et sortez par la porte se trouvant sur votre gauche. Après l'animation scénaristique, tournez-vous et cassez la vitre de la vitrine pour trouver une nouvelle petite clé.

Avancez ensuite jusqu'au bout du couloir, éclatez la vitre de la porte se trouvant à gauche et ouvrez-la pour vous retrouver dans la salle de billard de la confrérie. Commencez par aller près du mur de gauche pour trouver un coffre-fort avec clavier numérique. Inscrivez-y le code trouvé sur le bureau puis prenez le pistolet se trouvant à l'intérieur. Après avoir fait ceci, sauvegardez à l'aide de l'énorme fleur noire collée au mur près du bar et sortez. Dans le couloir, vous allez vous faire attaquer par un nouveau monstre (que nous appellerons Ogre dans la suite de cette solution). Tuez-le et récupérez la clé se trouvant près de son coeur. Ensuite, allez ouvrir la porte se trouvant à l'autre bout du couloir avec l'aide de cette clé. Commencez par descendre les escaliers puis, dans le hall, récupérez les munitions se trouvant sur le petit banc et passez par la porte se trouvant en face de vous. Tuez à présent les deux nouveaux monstres s'attaquant à vous (les Béliers) et récupérez la petite clé se trouvant dans la vitrine sur votre gauche. Sachant que vous possédez désormais les trois petites clés, allez à l'autre bout de la pièce et récupérez le stun-gun disponible dans le coffre. Tournez-vous ensuite et ramassez la trousse de soin se trouvant par terre derrière vous. Cette action va déclencher l'arrivée d'un ogre, tuez-le et passez par la porte en métal se trouvant dans la pièce d'où il est apparu (note : vous pouvez recharger votre stun-gun à l'aide du compteur électrique accroché au mur). Après une (nouvelle) découverte macabre, fouillez la cuisine pour récupérer une trousse de soin.

Incarnez Amy et approchez-vous de la petite table en face du cadavre de la jeune femme et examinez les papiers éparpillés pour vous retrouver face à un petit puzzle. Normalement, il ne devrait pas vous poser de problème. Commencez par les bords est la seule technique que l'on puisse vous donner ici. Une fois que vous aurez fini, retournez dans le hall (attention aux deux béliers de la salle du coffre) et continuez d'avancer jusqu'au bout du couloir se trouvant à droite des escaliers. Arrivé au bout, fracassez les chaises vous bloquant l'accès et entrez dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les progénitures puis, à l'aide du document reconstitué dans la cuisine, résolvez l'énigme des étagères sur rails (pensez à incarner Kenny auparavant car lui seul a la force de les déplacer).

Pour simplifier, nous allons nommer les lettres grecques par les figures géométriques qu'elles pourraient représenter :

- Le triangle doit se trouver en haut à gauche.
- Le cercle doit se trouver en bas au milieu.
- Le moitié de carré doit se trouver en bas à droite.

Quand vous aurez fait ceci, une petite cinématique va se déclencher, vous montrant que l'étage supérieur est désormais accessible grâce à un petit escalier métallique. Montez-y et avancez pour trouver une porte. Ouvrez-la et continuez jusqu'à une nouvelle porte pour déclencher une cinématique.

Avec Meï et Corey

Avancez sur le chemin et ramassez la crosse de hockey et la batte de base-ball. Prenez ensuite Meï et allez utiliser votre PAD sur le petit boîtier se trouvant à côté de la porte de la confrérie. Pour ouvrir cette dernière, il va falloir que vous trouviez le nom d'une célébrité. Inscrivez " Mozart " et vous pourrez rentrer. Une fois à l'intérieur, commencez par monter à l'étage et, toujours avec Meï, allez pirater la porte se trouvant juste en face de la vitrine que vous avez cassée avec Amy et Kenny quelques minutes plus tôt.
Cette fois le code à entrer est " Picasso ". Fouillez la pièce pour récupérer une trousse de soin et un chargeur de 9 mm (un compteur pour recharger le stun-gun est également disponible mais il ne vous sert à rien étant donné que vous ne possédez plus cette arme pour le moment). Ceci étant fait, redescendez dans le hall et rejoignez la bibliothèque de la confrérie. A l'intérieur, incarnez Corey et accrochez-vous au sol du second étage à l'endroit où se trouvait l'escalier métallique quand vous êtes venu pour la première fois. Aidez Meï à monter et, après avoir tué le bélier vous bloquant le passage, sortez sur le balcon. Traversez-le et empruntez la porte se trouvant au bout pour vous retrouver dans une nouvelle bibliothèque. Commencez par prendre le chargeur de 9mm se trouvant sur le bureau puis, traversez la pièce, tuez les progénitures, et sortez par la petite porte en bois se trouvant sur la droite.

Descendez ensuite les escaliers en pierres se trouvant devant vous. Après la cinématique vous recevrez une seringue vous permettant de créer des sérums à partir du liquide contenu dans le coeur des ennemis que vous tuerez. Prenez Kenny et Corey (pensez à répartir vos nouvelles armes), sauvegardez et montez le second escalier de la cour se trouvant en face de celui que vous avez emprunté pour venir. Incarnez Kenny et déplacez l'immense pot de fleur vous barrant le passage. Continuez sur le balcon et passez la porte pour atterrir dans le gymnase. Vous voici face à un moment assez compliqué du jeu. Commencez par incarner Corey et prenez place derrière le projecteur se trouvant près de la platine. Ceci étant fait concentrez le faisceau de la lampe sur la caisse noire sur la gauche de la salle. Cela aura

pour effet de faire disparaître l'obscurité l'entourant. Ensuite, prenez Kenny, descendez et tirez la caisse près du bar. Faites attention, des béliers viendront vous attaquer. Vous pouvez si vous le désirez les tuer mais cela utiliserait pas mal de vos précieuses munitions. Histoire d'amener la caisse à bon port sans perdre de vie, alternez entre Corey et Kenny pour concentrer la luminosité du projecteur sur les béliers et leur faire prendre un peu de distance (montez sur la caisse lorsque vous ne dirigez pas Kenny). Une fois la caisse sous le bar, faites très rapidement venir Corey sur la caisse, puis à l'aide de ses talents d'acrobate faites-le monter sur le dessus du bar. Faites-le prendre place derrière le projecteur s'y trouvant et concentrez votre faisceau lumineux sur la porte entourée d'obscurité. Une fois cette dernière clean prenez Kenny et courez l'ouvrir pour vous échapper tous les deux de cet enfer. Une fois dehors, reprenez votre souffle puis après avoir ramassé les munitions de 9mm, sauvegardez si vous le désirez. Ouvrez la porte en fer forgé puis, dans la cour, avancez sur la gauche et passez par le petit portail pour déclencher une cinématique et finir le niveau.

La forêt

Vous voici avec Amy et Corey. Avancez le long du sentier pour atteindre la route. Passez ensuite par la barrière défoncée et prenez le chemin de gauche. Abattez l'ogre vous attaquant, puis, après avoir drainé une partie de sérum depuis son coeur à l'aide de votre seringue, ramassez la boisson énergétique sur le sol et revenez à l'embranchement pour prendre le chemin de droite. Eliminez les béliers vous y attendant puis continuez votre progression jusqu'à un ravin ou une cinématiquese déclenchera. Une fois celle-ci terminée, des béliers et un ogre vous attaqueront. Après leur avoir réglé leur compte, avancez jusqu'à un poteau électrique. Le chemin de gauche étant bloqué par un tronc d'arbre prenez celui de droite. Ramassez la tronçonneuse sur les bûches puis après avoir rechargé votre barre d'énergie au poteau électrifié (la barre est d'ailleurs commune au stun-gun et à la tronçonneuse) utilisez-la pour découper le tronc d'arbre vous barrant le chemin. Avancez un peu puis, à l'aide des compétences d'Amy, inspectez le journal se trouvant sur la gauche du chemin. Continuez ensuite votre progression dans la forêt jusqu'à atteindre un petit pont. Ramassez la trousse de premiers secours sur la gauche puis traversez le pont et allez récupérer le fusil à pompe près de la voiture de Corey. Cette action déclenchera l'attaque de deux ogres. Après les avoir abattus, avancez près du mur en pierres et, la porte étant fermée, passez par la fissure de droite. Sauvegardez grâce à la plante sur le mur puis avancez sur le sentier jusqu'à déclencher une cinématique. Par la suite, deux nouveaux monstres (les volants) vous attaqueront. Occupez-vous d'eux puis avancez un peu pour arriver à un embranchement.

Prenez celui de gauche, tuez les progénitures vous y attendant puis à l'aide du poteau électrique, rechargez votre tronçonneuse. Revenez à l'embranchement, abattez les volants puis prenez le chemin de droite et utilisez votre tronçonneuse pour découper le tronc d'arbre vous bloquant le passage (vous pouvez ensuite retourner au poteau recharger vos armes électriques si vous le désirez). Ceci étant fait, avancez jusqu'à un mur de briques puis passez par la fissure pour vous retrouver sur le parking de l'hôpital. Détruisez les caisses s'y trouvant pour acquérir une trousse de soins et un chargeur de 9mm puis incarnez Corey accrochez-vous au mur éclairé par les phares de l'ambulance. Hissez-vous puis montez sur le générateur de droite. Accrochez-vous ensuite au rebord de droite et progressez le long des rebords. Faites attention, des volants vous attaqueront et vous feront tomber. Abattez-les puis remontez et poursuivez votre progression, jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte. Avant d'y passer, descendez par le trou se trouvant dans le local en tôle et ouvrez la porte à Amy. Après l'avoir hissé sur le toit avec vous, passez par la fenêtre ouverte pour déclencher une cinématique et changer de chapitre.

Sauver Jun

Vous voici en compagnie de Meï et de Sven. Commencez par aller sauvegarder à l'aide de la plante se trouvant à gauche prés de l'entrée de l'université. La porte étant fermée, traversez le parc, empruntez le chemin de gauche puis abaissez le levier sur le mur de droite pour ouvrir le grillage. Avancez tout droit et descendez un peu la pente pour qu'une barre de vie apparaisse. C'est la barre de Jun, celle-ci descendant à grande vitesse, il va falloir lui porter secours rapidement. Prenez contrôle de Sven, puis montez sur le rebord de droite et poussez la caisse vers les marches de l'escalier. Montez ensuite dessus, tournez-vous, grimpez sur le toit en tôle et cassez la vitre pour entrer dans la fac. Ramassez les munitions de 9mm sur le comptoir du bar puis occupez-vous des monstres se trouvant dans le hall et montez les escaliers de droite (si vous en avez besoin, détruisez la vitre du distributeur de sodas pour ramasser la boisson énergisante s'y trouvant). Incarnez Meï et piratez la porte de gauche en y inscrivant le nom de " Freud " (des volants vous attaqueront mais Sven devrait vous défendre). Une fois derrière la porte, ramassez les munitions de 9mm

sur la boîte en carton puis montez les escaliers. Incarnez alors Sven puis déplacez le distributeur de sodas vous bloquant l'accès à la porte. Prenez maintenant le couloir de gauche puis allez ouvrir la double-porte au fond pour enclencher une cinématique. Si vous avez été trop lent, Jun mourra et vous aurez simplement à tuer l'ogre pour déclencher une cinématique et passer au chapitre suivant. En revanche, si vous avez été assez rapide, vous allez vous retrouver face à l'ogre tenant Jun mais cette fois vous pourrez changer les choses au cour d'une petite séquence de jeu bonus.

Séquence bonus

Tirez sur le monstre pour qu'il balance Jun par la fenêtre puis occupez-vous de lui et redescendez dans le hall de l'université (pensez à prendre la boisson se trouvant dans le distributeur des dortoirs). Approchez-vous à présent des écrans de contrôle de droite, derrière le bureau, pour avoir une vision caméra de la cave dans laquelle la soeur de Meï se trouve. Vous allez maintenant devoir diriger Jun en réglant la netteté de l'image. Avancez dans le couloir, ramassez la batte cloutée et passez par la seule porte ouverte. Un ogre se trouvant derrière, prenez rapidement le chemin à la gauche de Jun, puis utilisez votre batte pour dégagez le passage. En faisant attention aux volants continuez votre progression, ouvrez les portes, détruisez les planches et ce, jusqu'à ce que la visibilité redevienne normale. Passez par la porte en face de vous, prenez ensuite celle de droite, puis avancez jusqu'au compteur électrique et utilisez-le pour déclencher une cinématique. Vous voici de nouveau en compagnie de Meï et de Sven. Passez par la porte se trouvant à côté de vous, descendez les escaliers et passez par la porte pour vous retrouver dans la cave. Prenez la batte cloutée sur votre gauche testez-la sur le bélier vous attaquant. Empruntez le couloir de gauche puis déplacez les caisses vous barrant le chemin à l'aide de Sven. Eliminez les béliers vous attendant derrière, puis passez par la porte de droite, avancez un peu dans le couloir pour déclencher une cinématique et clore le chapitre.

L'Hôpital

Vous revoici aux commandes de Corey et d'Amy. Brisez la vitre de la porte de gauche puis empruntez-la pour déclencher une cinématique. Approchez-vous maintenant des écrans de contrôle et interagissez avec pour ouvrir la porte du labo. Occupez-vous des ennemis qui vous attaqueront puis allez récupérer la carte du docteur Herbert West sur le scanner du labo. Prenez ensuite la clé derrière le mur défoncé par un des monstres puis revenez dans le couloir. Passez par la porte automatique de gauche, pour arriver dans une salle de repos. Après avoir pris connaissance du rapport des médecins sur le bureau de gauche allez faire la courte échelle à Amy pour chopper la clé se trouvant en haut des casiers puis contournez-les pour prendre les munitions de 9mm se trouvant à l'intérieur. Contrôlez ensuite Amy et résolvez le petit puzzle sur la table derrière vous (Corey vous protègera) pour obtenir le code de la troisième porte du couloir. Ressortez et inscrivez-y 0108 pour accéder à un nouveau couloir. Occupez-vous en premier lieu des béliers vous attaquant puis fouillez le couloir pour trouver des munitions de fusil à pompe et un document (vous pourrez aussi recharger vos armes électriques). Passez maintenant par la première porte de gauche pour vous retrouver dans une chambre apparemment vide. Poussez tout de même le lit pour récupérer la troisième petite clé du niveau. Après avoir pris l'arbalète dans le coffre de la salle de repos. Continuez votre exploration du couloir ou les béliers vous ont attaqué. Dans celui de gauche se trouve une porte en métal ne s'ouvrant qu'à l'aide de deux cartes. Il vous en manque une pour le moment. Empruntez la porte de droite pour atterrir dans une chambre ayant des airs de scène de crime. Passez par la fenêtre (après l'avoir brisée), récupérez les munitions dans la caisse puis incarnez Corey et agrippez-vous à la bordure de la fenêtre.

Longez le mur et les néons de l'hôpital pour parvenir à des escaliers métalliques. Ouvrez la trappe à l'aide du volant, incarnez Amy, descendez l'échelle puis montez les escaliers. Hissez enfin Amy à l'aide de Corey puis entrez dans la chambre par la fenêtre. Abattez la mère porteuse ainsi que ses progénitures et fouillez la salle pour y trouver une trousse de soins, une fleur de sauvegarde et le pass magnétique de William Klingemann. Ressortez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans le couloir de la porte ne s'ouvrant qu'avec deux cartes. Allez les utiliser puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique. Vous voici à présent dans l'ascenseur, approchez-vous du panneau de sélection des étages sur la gauche pour vous retrouver face à une énigme qu'il va falloir résoudre très rapidement. Il s'agit en fait de raccorder les fils électriques à l'aide de leurs couleurs, voici le plan :

Une fois l'énigme réussie, une cinématique se déclenchera et, à la fin de celle-ci, vous vous retrouverez aux commandes de Meï et de Sven sur le parking de l'hôpital. Tuez les ennemis s'en prenant à vous puis allez dans le sas d'entrée et défoncez la vitre pour pouvoir utiliser la valve et fermer la grille qu'un monstre essaiera de soulever (cette

séquence se fera sous forme de QTE). Dans le hall, rechargez vos armes électriques et passez par la porte à double battants sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous du comptoir en face de vous pour récupérer des munitions ainsi qu'une batterie de plus grande capacité pour vos armes électriques, prenez ensuite la boisson dans le distributeur de soda et incarnez Sven et Meï. Passez par la porte du dispensaire et éliminez les deux béliers vous barrant le chemin. Fouillez ensuite la pièce pour y trouver pêle-mêle une trousse de soins et une petite clé. Approchez-vous de l'écran de contrôle et piratez-le à l'aide de Meï en y inscrivant le nom de Einstein pour découvrir la liste de fabrication de la nitroglycérine.

Récupérez le document dans les dossiers sur la droite puis allez inscrire le code 1634 sur le pavé numérique des réserves à fournitures de la salle de droite. Maintenant que vous êtes en possession de l'acide ascorbique, prenez le contrôle de Sven pour pousser la commode bloquant la porte dans la salle précédente. Empruntez-la, et passez par celle qui se trouve en face de vous. Vous voici dans la morgue, tuez les progénitures s'en prenant à vous et fouillez les lieux pour y trouver des balles de 9mm, une petite clé, des documents et de la glycérine. Allez maintenant dans la salle du fond et après avoir brisé la vitre, récupérez le bloc de glace dans la petite armoire à gauche. Sortez , frayez-vous un chemin à travers les décombres pour arriver dans le laboratoire, récupérez y une trousse de soins, des documents, une petite clé, des munitions de flashball et pour finir la soude caustique et l'eau de javel.
Après avoir sauvegardé, approchez-vous du plan de travail allumé et avec l'aide des indications trouvées dans l'ordinateur, créez de la dynamite. Au cas où vous auriez oublié la recette de la dynamite dans la salle où elle se trouvait, la voici :

1) Eau de javel
2) Acide ascorbique
3) Glace
4) Glycérine
5) Soude
(respectez bien l'ordre)

Maintenant que vous êtes en possession de la dynamite, revenez dans le hall de rassemblement et après avoir récupéré le flashball dans le coffre, remplacez Meï par Corey et allez dynamiter le mur de briques se trouvant près de la sortie. Franchissez-le pour vous retrouver dans un entrepôt. Prenez Sven et descendez les escaliers puis fouillez la salle pour trouver une boisson énergisante et deux trousses de soins dans des caisses. Ceci étant fait, approchez-vous des escaliers et saisissez les caisses empilées se trouvant dessous. Tirez-les un peu sur la droite puis incarnez Corey et, du haut des escaliers, montez dessus. Reprenez à présent Sven et tirez les caisses jusqu'à l'étagère de droite. Maintenant, à l'aide des capacités d'acrobate de Corey, agrippez le rebord se trouvant au-dessus de vous et progressez jusqu'à l'étagère se trouvant en face des escaliers. Montez dessus, prenez les munitions de fusil à pompe sur la gauche puis allez sur le plus haut point de l'étagère, à gauche des balles pour le fusil. Incarnez à nouveau Sven puis saisissez-vous de l'autre empilement de caisses se trouvant près du petit élévateur motorisé et allez le placer en dessous de l'endroit où se trouve Corey.

Prenez maintenant possession de ce dernier, descendez sur les caisses puis, à l'aide de la force de Sven, déplacez les caisses jusqu'aux étagères qu'il y a derrière l'élévateur. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus après avoir repris contrôle de Corey. S'il y a bel et bien une fleur de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre partie sans Sven. Avancez vers la gauche, prenez les munitions de 9mm posées sur le sol puis entrez dans le petit monte-charge et appuyez sur l'interrupteur pour le faire descendre. Malheureusement, celui-ci est cassé et ne descend que de moitié. Qu'à cela ne tienne, incarnez une nouvelle fois Sven et approchez-vous du monte-charge. Reprenez à présent Corey et hissez Sven jusqu'à vous. Remontez maintenant sur l'étagère, sauvegardez puis passez par la porte de gauche pour déclencher une cinématique et arriver face au premier boss du jeu.

La part d'ombre de Kenny

Vous voici aux commandes de Corey et de Meï face à un Kenny quelque peu " différent ". Pas de techniques spéciales pour le tuer ici, tirez lui simplement dessus en évitant ses projections d'obscurité jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, vous jouerez avec Shannon et Stan. Utilisez la même technique qu'avec Corey et Meï pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

Le barrage

Avec Shannon et Stan

Longez la rive et engouffrez-vous dans le petit bâtiment au mur défoncé. A l'aide de Stan, crochetez la porte se trouvant sur la gauche pour entrer dans le barrage. Je n'ai pas vraiment de conseils à donner pour le crochetage si ce n'est de ne pas toucher les bords et d'y aller calmement, le but étant bien évidemment de jouer avec les trous présents dans les verrous pour atteindre celui se trouvant à l'autre extrémité de la serrure. Une fois entrés, fouillez la salle pour trouver des munitions de 9 mm dans une caisse et faites la courte échelle à Shannon pour récupérer une grenade flash sur une armoire. Ceci étant fait, prenez le contrôle de la gothique du duo, montez les petits escaliers en face de vous et approchez-vous de la porte engluée d'obscurité. A l'aide des capacités de Shannon, aspirez les spores pour vous débloquer le chemin. Petite parenthèse sur le mini-jeu se déclenchant, vous avez une barre rouge, un carré d'obscurité et un carré transparent, vous devez simplement en réalisant la QTE indiquée, amener le carré transparent sur le carré d'ombre. Celui-ci se déplaçant de manière irrégulière, il faudra réguler la vitesse de la réalisation de la QTE pour constamment faire correspondre le carré transparent avec le carré d'ombre et faire ainsi baisser la barre rouge. Une fois que vous aurez réussi, franchissez la porte pour atterrir dans un long couloir. Avancez un peu puis débarrassez-vous des quelques progénitures vous attaquant.

Ceci étant fait, défoncez les planches sur le mur de droite et rechargez vos armes électriques à l'aide du compteur (souvenez-vous au passage que le coffre aux trois petites clés se trouve ici). Revenez à présent dans le couloir et continuez d'avancer pour atterrir dans une partie un peu moins éclairée. Prenez le couloir de droite pour ramasser une trousse de premiers soins puis celui de gauche. Malheureusement, des fils électriques vont rapidement vous bloquer le passage. Revenez à présent sur vos pas pour vous faire attaquer par une ogresse et ses progénitures. Tuez-les puis allez fouiller la pièce de laquelle ils sont sortis. Outre une petite clé se trouvant dans une armoire que Stan doit crocheter, il y est également disponible une clé à gorge. Revenez à présent dans la partie éclairée du couloir et utilisez la clé que vous venez de trouver sur la porte en métal pour accéder à ce que l'on pourrait appeler la salle des turbines. Commencez par ramasser la trousse de soins posée contre le grillage de gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle se trouvant près des tuyaux projetant de la vapeur. Comme vous allez rapidement vous en apercevoir, vous aurez beau toucher toutes les entrées et sorties de vapeur possible, il y aura toujours au moins un tuyau qui laissera échapper ce dangereux liquide brûlant. Le mieux est d'alterner entre Stan et Shannon pour que celui qui doit passer entre les tuyaux arrive sain et sauf.

Vous devez donc laisser ouvert le troisième jet en partant du bas, avancer au niveau du deuxième avec votre coéquipier puis actionner le quatrième et avancer au niveau du troisième avant de ré-actionner le deuxième en éteignant le quatrième pour pouvoir passer. Une fois derrière, allez vers la gauche et tournez la petite valve vers la droite pour fermer l'arrivée de vapeur et permettre au second personnage de passer. Maintenant qu'ils sont tous les deux réunis, montez à l'échelle se trouvant en face des tuyaux et passez par la porte en métal au bout de la passerelle. Approchez-vous maintenant du panneau de contrôle en face de vous et ouvrez-le pour déclencher une cinématique.

Avec Corey et Sven

Comme précédemment, longez la rive et entrez dans le bâtiment détruit. Passez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans un lieu familier. La porte étant à nouveau engluée par les ombres, vous allez devoir prendre un autre chemin. Incarnez Sven puis allez dans le petit espace entouré de grilles sur la droite de l'entrée. Poussez la première caisse contre la seconde puis soulevez-la en exécutant l'action contextuelle s'affichant à l'écran. Les deux caisses étant désormais empilées, incarnez Corey et hissez-vous dessus. Agrippez-vous à présent à la gouttière se trouvant au-dessus de vous puis longez-la et lâchez-vous une fois arrivé au bout. Utilisez à présent le levier sur le mur de droite pour ouvrir la porte à Sven. Vous voici dans une salle remplie d'armoires électriques. Commencez par recharger vos armes électriques sur la borne se trouvant en face de vous puis prenez la petite clé sur la caisse de gauche et les munitions de fusil à pompe près des escaliers de droite. Pour finir, sauvegardez et passez par la porte en métal qui se trouve en bas des escaliers. Vous voici dans les égouts.

Descendez dans l'eau puis montez sur le rebord de droite et, à l'aide de la force de Sven utilisez le volant pour ouvrir le volet et récupérer les carreaux d'arbalète. Ceci étant fait, redescendez et, tout en éliminant les créatures s'en prenant à

vous et en récupérant les munitions de fusil à pompe sur la gauche, traversez les égouts jusqu'à une nouvelle porte en métal. Vous voici dans la salle des turbines qui possède des hélices dont les pales sont dangereuses pour nos deux compagnons. Prenez Corey, descendez l'échelle puis, lorsque le timing sera bon, traversez rapidement la passerelle (il manque une pale à l'hélice de droite). Une fois votre personnage en sûreté derrière la première passerelle, montez sur le mur de gauche et allez chercher les munitions de fusil à pompe. Ceci étant fait, redescendez, montez sur le mur de droite et agrippez-vous au petit rebord situé au dessus de vous. Arrivé au bout, lâchez-vous et utilisez le levier sur la gauche pour faire descendre l'échelle. Maintenant qu'il peut passer, faites traverser à Sven les deux passerelles puis, après l'avoir fait monter par l'échelle engouffrez-vous dans le petit conduit carré se trouvant dans le mur derrière vous. Vous voici à présent dans un endroit quelque peu encombré.

Continuez d'incarner Sven et, à l'aide de sa force de Viking, poussez la caisse se trouvant en face de vous. Avancez dans le petit espace qui se trouve sur votre droite puis ramenez la caisse que vous venez de déplacer à sa position initiale. Approchez-vous maintenant des armoires se trouvant sur la droite pour y trouver une grenade lumineuse et des matériaux de soudure. Poussez maintenant la caisse contenant les trois bidons derrière vous pour vous libérer le passage et atterrir dans la salle des tuyaux à vapeur déjà parcourue plus tôt par Shannon et Stan. Cependant, au lieu de monter tout de suite donner les outils de soudure à vos compagnons, revenez dans le couloir à l'aide de la porte en métal se trouvant derrière vous. Tuez les progénitures vous sautant au visage puis, allez dans la partie sombre du couloir, près des fils électriques, et à l'aide de Corey, accrochez-vous au tuyau du mur de gauche. Après avoir traversé la partie électrifiée, lâchez-vous et récupérez la trousse de soins et la petite clé sur la commode.

Maintenant que vous êtes en possession des trois clés, revenez dans le couloir éclairé et récupérez le flare-gun dans la pièce de gauche où se trouve le coffre. Profitez en pour recharger vos armes électriques puis revenez dans la salle des jets de vapeur, montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, sauvegardez à l'aide de la plante sur le mur de droite puis approchez-vous du panneau de contrôle. Après y avoir utilisé le matériel de soudure, récupérez-y la seringue à plus grosse contenance s'y trouvant ainsi que les munitions de 9mm. Appuyez maintenant sur l'interrupteur de l'ascenseur pour déclencher une cinématique et vous retrouver de nouveau face à Kenny.

La part d'ombre de Kenny (seconde partie)

Vous voici au contrôle du duo Corey/Shannon. Très rapidement, allez vous planquer derrière une caisse en bois pour éviter les tirs d'obscurité. Profitez du court instant de " rechargement " de Kenny pour sortir de votre cachette et lui tirer dessus. Au bout de quelques tirs essuyés, Kenny reprendra son souffle. Profitez en pour courir près des deux volants se trouvant sur sa droite et, à l'aide de votre coéquipier(e), réalisez la QTE s'affichant pour lui envoyer une vis de trois tonnes en pleine tronche. Evidemment, cela ne va pas lui plaire et il se peut qu'il vous fonce dessus histoire de vous rappeler qui il est. Comme précédemment, planquez-vous derrière une caisse et arrosez-le de tirs pour l'épuiser à nouveau (attention il peut détruire les caisses si vous restez caché derrière trop longtemps). Ceci étant fait, allez de nouveau actionner les volants se trouvant à sa droite (Kenny aura peut être changé de position) pour lui renvoyer une vis dans la tête. Recommencez ensuite l'opération une dernière fois en évitant les jets de vapeur provenant du sol pour vous débarrasser de votre adversaire et déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Turtle Stone

Avec Shannon et Corey

Vous voici à présent au dehors, toujours en compagnie de Shannon et de Corey. Après avoir sauvegardé, prenez la trousse de soins posée sur le sol en face de vous et les munitions de flare-gun derrière la rambarde. Avancez maintenant sur le pont se trouvant sur votre droite et abattez les deux volants. Ces derniers en voulant vous prendre par surprise ont littéralement explosé la passerelle sur laquelle vous vous trouvez et il est impossible de passer. Prenez Corey et, à l'aide de la brèche dans la rambarde de droite agrippez-vous au pont. Longez-le, puis une fois au bout, remontez et avancez un peu. Jetez un oeil sur la gauche et prenez les munitions de 9mm ainsi que les planches permettant à Shannon de passer. Tuez maintenant les deux ogres s'en prenant à vous et avancez le long du chemin jusqu'à une porte en métal que vous devrez emprunter pour déclencher une nouvelle cinématique.

Continuez votre progression et une fois arrivé près de la petite maison en bois, récupérez les munitions de flash-ball et

les munitions de fusil à pompe disponibles sur le petit balcon. Entrez à présent dans la petite remise et approchez-vous des deux leviers se trouvant à côté de la barque. Après les avoir abaissés, cette dernière sera jetée à l'eau. Maintenant, ressortez, avancez sur le ponton et une fois la barque atteinte, embarquez. Incarnez Corey et ramez en face de vous, entre les bouées, changer de zone et vous faire attaquer par des volants. Faites attention à ce moment là du jeu car, si vous jouez en mode solo, personne ne dirigera Shannon et ces réactions (lorsqu'elle en a) ne sont pas franchement utiles. Alternez donc entre elle et Corey pour pouvoir vous débarrasser des créatures sans perdre trop de vie. Continuez ensuite de ramer jusqu'à la grosse bouée lumineuse puis allez amarrer au ponton abrité se trouvant sur la gauche. Rechargez votre arme électrique grâce au générateur puis avancez sur le ponton et suivez le chemin tout en éliminant les quelques progénitures que vous croiserez. Au bout d'un moment, vous arriverez à un embranchement, prenez le chemin de gauche pour récupérer une grenade lumineuse posée près de gros rochers puis revenez et prenez le chemin de droite. Tuez les progénitures, ramassez les munitions pour le flare-gun sur la droite et, à l'aide de votre tronçonneuse, découpez le tronc d'arbre vous bloquant le chemin. Après avoir rechargé vos armes électriques au générateur du ponton, continuez votre progression derrière l'arbre que vous avez sournoisement dépecé pour arriver dans une sorte de minuscule arène où une mère porteuse vous attaquera.

Après lui avoir fait passer l'envie de vous manger, occupez-vous des progénitures qui auront survécu et fouillez un peu le contenu des caisses qu'il y a dans le coin pour trouver une boisson énergisante. Ceci étant fait, incarnez Corey et escaladez le mur qui se trouve en face du chemin par lequel vous êtes arrivé. Aidez à présent Shannon à monter puis prenez en le contrôle et allez absorber l'obscurité vous bloquant l'entrée de la grotte. Continuez d'avancer le long du chemin puis allez sous les fondations de la maison sur la gauche. Grâce au petit rocher, faites monter tour à tour vos deux personnages sur la terrasse et, après y avoir récupéré les carreaux d'arbalète et les munitions de flash-ball, sauvegardez à l'aide de la plante se trouvant près du réfrigérateur. Progressez ensuite sur la terrasse, descendez les escaliers et avancez jusqu'au bout du ponton pour déclencher une cinématique.

Avec Sven et Amy

Vous revoici en barque. Passez par la petite ouverture de gauche puis ramez jusqu'au ponton se trouvant sur la berge de droite. Après avoir rechargé vos armes électriques, occupez-vous des progénitures s'approchant de vous et avancez sur le ponton. Fouillez la barque bleue sur la droite pour y trouver une boisson énergisante puis revenez sur le chemin et avancez vers les grilles du cimetière qu'il y a en face de vous. Tuez le bélier puis prenez le contrôle de Amy et examinez la stèle de pierre en morceaux près du grillage. Une fois que vous l'aurez reconstituée au cours d'un nouveau mini-jeu " puzzle ", allez vous placer derrière la croix trouée sur la droite du cimetière et regarder à travers le trou. Comme vous pouvez le voir à présent, les tombes de ce cimetière sont quelque peu étranges. Non seulement elles peuvent rentrer ou sortir du sol si vous appuyez sur les dalles se trouvant devant chacun d'entre elles, mais en plus, elles comportent toutes un petit dessin semblant en former un gros si on rétracte les mauvaises et laisse les bonnes ouvertes. Vous l'aurez rapidement compris, vous allez devoir pour résoudre cette énigme, reconstituer, avec les pierres tombales, le motif de la stèle.

Pour cela rien de plus simple, abaissez simplement les tombes suivantes :

-Celle représentant une queue de poisson (à gauche)
-Celle qui nous montre une queue avec une petite tête de diable et une moitié de corps de lion (au milieu)
-Celle sur laquelle figure une queue se finissant par deux corps s'entrelaçant (au milieu)
-Celle ayant pour motif une tête de loup (à droite).
-Celle nous montrant une tête de barbu (à droite)
-Celle nous exhibant un homme avec un fouet (à droite)

En gros, de gauche à droite depuis le trou de la croix trouée, vous devez avoir cette combinaison :

-Tête de barbu avec des cornes
-Dragon mordant une partie de corps animal
-Queues normales se chevauchant
-Queues normales s'entrelaçant
-Tête de diablotin avec mains griffues
-Première moitié d'oiseau

-Seconde moitié d'oiseau

Maintenant que vous avez résolu l'énigme, passez par la porte que vous venez d'ouvrir pour vous retrouver dans le jardin d'une maison. Après avoir sauvegardé à l'aide de la fleur ayant poussé sur le mur à gauche de l'entrée, approchez-vous un peu de la maison. Si tout se passe bien, des monstres devraient vous attaquer. Occupez-vous de leur cas puis incarnez Sven et allez déplacer le lave-linge vous bloquant l'accès à la porte en métal de droite. Empruntez-la ensuite pour atterrir dans une serre. Fouillez-la pour y récupérer une boisson énergisante et des munitions de 9mm puis ouvrez la porte en métal se trouvant en face de vous pour enclencher une cinématique.

La maison du fou à la tronçonneuse

Vous voici en compagnie de Shannon et Stan sur le ponton que vous avez déjà parcouru auparavant avec Amy et Sven. Rechargez vos armes électriques puis progressez un peu pour déclencher une nouvelle cinématique. Immédiatement après, deux hommes-arbres s'approcheront de vous. Eliminez-les puis traversez le cimetière. Arrivé au jardin de la maison, tuez les créatures s'y trouvant et ramassez les munitions de fusil à pompe à droite de l'entrée du jardin. Si vous avancez vers la porte de la serre, un monstre en sortira en faisant tout s'effondrer derrière lui. Abattez-le puis montez sur le porche de la maison et, à l'aide des capacités de Stan, crochetez la serrure et entrez. Tournez à droite pour atterrir dans ce qui ressemble vaguement à une salle à manger. Commencez par aller récupérer la boisson énergisante sur la table ainsi que la petite clé sur la commode près de la fenêtre puis réglez leur compte aux progénitures faisant interruption dans la pièce. Incarnez ensuite Shannon et allez absorber les spores engluées sur la porte en bois à droite. Entrez et, après la cinématique, faites la courte échelle à votre coéquipière près de l'armoire pour acquérir la seconde petite clé du niveau.

Ceci étant fait, prenez le document sur le canapé où est assis Corey puis échangez Shannon contre ce dernier. Revenez à présent dans la salle à manger et donnez un coup de batte sur les planches barricadant la cheminée pour découvrir un passage secret. Incarnez alors Corey et montez sur le mur surélevé pour trouver une petite croix en fer forgé. Revenez à présent dans le couloir où sont réunis les personnages et passez par la porte se trouvant à côté des escaliers. Fouillez la pièce pour y trouver pêle-mêle des munitions pour le flare-gun, des carreaux pour l'arbalète et la troisième et dernière petite clé de ce chapitre. Revenez maintenant dans la pièce de rassemblement et utilisez vos trois clés sur le coffre pour récupérer une lampe torche surpuissante, fonctionnant comme la tronçonneuse et le stun-gun avec de l'électricité. Remplacez maintenant Corey par Amy puis montez les escaliers et ramassez la grenade lumineuse posée sur le sol dans le couloir de gauche. Empruntez maintenant le côté de droite et, avec Stan, crochetez la serrure de la porte. Vous voici dans un couloir bien étrangement décoré. A l'aide de votre batte de base-ball, défoncez la vitre de la porte de gauche puis déverrouillez-la et entrez.

Fouillez la chambre pour trouver un document sur la table de nuit et une seconde croix en fer forgé dans l'armoire. Ressortez de la chambre et empruntez la porte en bois en face de vous pour atterrir dans une salle de bains. En plus d'une trousse de soins, vous y trouverez une photo que les capacités d'Amy vous permettront de déchiffrer et qui vous servira pour la suite. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux document, redescendez dans le couloir de rassemblement et empruntez la porte en bois se trouvant près du canapé et des masques africains. Vous voici dans la cave de la maison, commencez par descendre les escaliers (ne sauvegardez pas pour le moment) puis fouillez la salle pour acquérir un document, deux trousses de premiers secours et une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil à la porte vitrée, vous vous apercevrez rapidement que Sven se trouve prisonnier de l'autre côté. Malheureusement, pour l'atteindre (et ce ne serait pas drôle sans ça), il va vous falloir résoudre une petite énigme. Comme vous pouvez le constater le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est composé de 25 trous carrés. Sur trois de ces dalles figurent un piédestal sur lesquels sont accrochées des mains. Une de ces mains tient une croix. Evidemment, il va vous falloir mettre les deux autres croix que vous avez trouvées dans la maison dans les mains restantes.

Ceci étant fait, reprenez la photo que vous avez dénichée dans la salle de bains et regardez bien le décor derrière le petit garçon y figurant. Il s'agit de la cave et les piédestaux y sont à la bonne place. Il ne vous reste donc plus qu'à tout remettre dans l'ordre en prenant bien en compte le fait que la photo fut prise depuis la porte vitrée (en effet l'escalier figure sur la photo, derrière les trous et les piédestaux). Pour cela, vous allez devoir utiliser le crochet suspendu à l'aide du panneau de contrôle situé sous l'escalier.

Voici le schéma qu'il faut respecter pour que la porte s'ouvre :

- - - - -
- +- - -
- - +- -
- - - - -
- - - +-

Une fois l'énigme réussie, allez sauvegarder à l'aide de la plante collée sur le mur puis passez par la porte que vous avez déverrouillée.
Une cinématique se déclenchera alors. En plus de vous révéler un moment important de l'intrigue, elle clôturera ce chapitre.

Retour à Leafmore

Vous attaquez ce niveau en compagnie de Stan et Shannon. Avancez un peu dans la galerie et éliminez les béliers s'y trouvant. Ceci étant fait, rechargez vos armes électriques avec le compteur disponible sur une des planches de droite puis fouillez un peu la galerie pour trouver une boisson dans une caisse et un volant sur des bidons. Arrivés au bout, donnez un coup de batte dans le mur de planches sur votre droite puis passez dans le couloir suivant. Progressez un peu puis, une nouvelle fois, détruisez le mur de planches vous bloquant le chemin. Abattez ensuite l'homme-arbre vous attendant au coin du couloir et, une fois n'est pas coutume, cassez les planches de bois vous empêchant de passer. Devant la porte en métal, utilisez le volant trouvé dans la galerie pour l'ouvrir. Pendant que vos personnages et vous-même commencez à trouver cet endroit familier, allez ramasser les munitions de flash-ball se trouvant dans les caisses sur la droite. Passez ensuite le chemin de gauche et tuez les créatures vous attaquant.

Une fois à l'intersection, prenez par la droite et, en joignant les forces de vos deux coéquipiers au cours d'une QTE, abaissez le levier permettant d'ouvrir le petit volet. Récupérez la trousse de soins s'y trouvant puis revenez à l'intersection et défoncez le mur de planches. Malheureusement le chemin est bloqué par des décombres. Si vous jetez un oeil à la poutre derrière vous, vous verrez qu'elle est " peu solide ". Donnez quelques coups de batte dessus puis revenez un peu sur vos pas pour pas vous prendre l'étage du dessus sur la tête. La voie étant désormais libre, montez au niveau supérieur. Faites attention, vous allez vous faire attaquer par des volants, réglez-leur leur compte puis allez dans les toilettes, montez sur les pierres et atteignez le conduit d'aération. Prenez la boisson énergisante sur la droite, sauvegardez et sortez des toilettes. Brisez la vitre de la porte devant vous, entrez dans cette nouvelle pièce, éliminez les ennemis et récupérez les munitions de flash-ball. Après avoir rechargé vos armes électriques, revenez dans le hall, prenez les munitions de fusil à pompe sur les bidons et tuez les trois semi hommes-arbres vous y attendant.

Ceci étant fait, fouillez les alentours pour trouver des munitions de 9mm et une boisson énergisante. Montez ensuite à l'étage supérieur à l'aide des décombres entreposés sur la gauche, près de l'entrée. Avancez le long du balcon puis cassez les planches et sortez dans la cour par la double-porte vitrée de droite. Après la cinématique, parlez au professeur pour acquérir une batterie électrique de plus grande capacité. Echangez maintenant Stan contre Corey et allez charger vos armes à énergie à l'aide de la borne sur le mur de derrière. Défoncez ensuite le mur de planches se trouvant juste à côté pour trouver la première petite clé du niveau.

Ceci étant fait, ouvrez le portail de gauche pour atterrir dans une nouvelle petite cour. Abattez la mère porteuse et les progénitures s'y trouvant puis jetez un oeil aux alentours pour trouver des munitions de 9mm, une boisson énergétique et une nouvelle petite clé (sur une brique, derrière les barrières de droite). Passez maintenant par l'ouverture dans le grillage de gauche puis approchez-vous de l'engin de démolition et prenez-en le contrôle. A l'aide des indications montrées à l'écran, accrochez le boulet se trouvant sur le sol et, en lui donnant de l'élan, faites s'effondrer la façade du bâtiment de gauche. Une fois que vous aurez libéré le passage, entrez pour vous retrouver dans un autre lieu familier, la bibliothèque du lycée.

Dégommez les deux hommes-arbres vous y attendant puis, montez les escaliers de gauche et, avec Corey, agrippez-vous à la corniche située au-dessus de votre tête. Après être monté, avancez jusqu'à vous retrouver face à un trou. Faites alors s'accrocher Corey à la corniche inférieure puis exécutez un saut latéral sur la droite. Ceci étant fait, remontez et fouillez le balcon sur lequel vous vous trouvez pour y récupérer une boisson énergisante et une pince monseigneur. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux outil, revenez au point de rassemblement et échangez Corey avec Stan. Après avoir sauvegardé la partie, à l'aide de la fleur collée sur une colonne de gauche,

avancez un peu dans l'allée se trouvant derrière et, à l'aide de votre pince, coupez la chaîne maintenant la grille fermée. Empruntez cette dernière pour " découvrir " une nouvelle petite cour. Ramassez les munitions de Flare gun ainsi que la trousse de soins s'y trouvant puis, approchez-vous de l'engin de démolition.

Malheureusement, il n'y a pas, dans les environs, de boulet permettant de l'utiliser pour le moment. Avancez donc sur le chemin de droite et faites entrer vos deux coéquipiers dans la nacelle fixée contre le mur de gauche.

Réalisez l'action contextuelle pour monter et, une fois en haut, grimpez sur le toit. Prenez la petite clé posée sur le sol, sur la gauche, puis empruntez la porte. Ramassez le document sur la droite puis passez par la porte de gauche et tuez l'homme-arbre vous attaquant. Fouillez à présent le couloir pour y trouver une canette de soda et une fleur de sauvegarde. Cela étant fait, avancez vers la brèche ouverte par l'homme-arbre en vous attaquant et descendez par le trou. Vous voici dans la salle de chimie. Abattez les deux créatures volantes s'y trouvant puis approchez-vous de l'étagère près de la fenêtre et récupérez le bâton de dynamite. Mettez-le à présent dans l'inventaire d'un des deux personnages puis utilisez-le contre le mur tout craquelé sur la gauche de la salle. Après l'explosion, sortez dans le couloir et éliminez toutes les créatures y ayant élu domicile. Avancez un peu, puis après avoir ramassé la boisson sur la droite, approchez-vous des casiers de gauche, sous le mur éventré. Crochetez la serrure à l'aide des capacités spéciales de Stan pour acquérir une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil au tractopelle, vous vous apercevrez que celui-ci possède le boulet que vous recherchez mais qu'il n'est pas utilisable en raison de son manque de carburant. Continuez donc votre progression dans le couloir puis une fois au bout, incarnez Shannon et débarrassez-vous des spores collées à la porte de droite.

Donnez à présent un coup de batte dans la vitre de la porte et entrez dans la salle de classe. Commencez par prendre les munitions de fusil à pompe sur les tables de gauche puis, à l'aide de vos trois petites clés, allez récupérer la Mini SMG dans le coffre. Allez maintenant près de l'armoire de droite et, à l'aide de la pince monseigneur, brisez la chaîne vous empêchant de l'ouvrir. Prenez le jerrican de carburant s'y trouvant puis revenez dans le couloir précédent et approchez-vous du tractopelle. Versez dans le réservoir l'essence que vous venez de trouver puis prenez le contrôle de l'engin et, à l'aide des indications, amenez le boulet à l'extérieur. Ceci étant fait, donnez deux ou trois coups de batte dans les encombrants vous bloquant la porte au bout du couloir et sortez. Vous voici de nouveau au lieu de rassemblement. Après avoir troqué Shannon contre Corey, retournez dans la petite cour où vous avez déposé le boulet. A l'aide de l'engin de démolition, agrippez-le et défoncez la face du bâtiment de droite. Entrez à présent dans ce dernier puis avancez dans le tunnel. Une fois que vous aurez récupéré les pages de journal près de la gouttière, montez sur la corniche supérieure avec Corey. En haut, hissez Stan, ramassez les munitions de fusil à pompe puis, après avoir impérativement sauvegardé, utilisez les capacités de cambrioleur de votre compagnon pour ouvrir la porte de droite. Lorsque vous aurez réussi, une cinématique se déclenchera.

La famille Friedman

Vous voici face aux deux boss de fin, rassurez-vous, même s'ils sont impressionnants, la technique pour les tuer n'est pas très difficile. Commencez par recharger vos armes électriques à l'aide de la petite borne sur votre gauche puis, en faisant attention à ses attaques, tirez un maximum de munitions sur le fou à la tronçonneuse. Au bout d'un moment, il ira se cacher à l'intérieur de la plante. A partir de ce moment, c'est elle qui vous attaquera. Soyez mobile pour l'éviter puis lorsque vous le pourrez, arrosez de tirs l'endroit où se cache le fiston. Après quelques salves bien placées, Friedman père laissera tomber sur le sol une de ses branches. Sélectionnez votre tronçonneuse et allez la découper le plus rapidement possible. Répétez cette opération encore deux fois en pensant à bien recharger la batterie de la tronçonneuse et en vous débattant si jamais les branches de Friedman senior vous agrippent un pied pour déclencher une cinématique.

Une fois celle-ci terminée, une QTE assez longue et relativement difficile s'enclenchera. Effectuez-la correctement pour déclencher une cinématique et... finir le jeu ? Et bien non, profitez bien du générique se présentant à vous, l'aventure continue encore un peu juste après.

Retour à la confrérie

Après la cinématique, vous vous retrouverez en compagnie de Shannon et Stan dans une bien mauvaise position. En effet, la totalité de vos armes et items de soins a disparu et le seul objet se trouvant dans votre inventaire est un étrange

médaillon qui nous servira pour la suite du niveau. Allez sauvegarder grâce à la fleur collée au mur de droite puis avancez un peu pour déclencher une petite cinématique. Sortez maintenant du tunnel et progressez sur la route pour vous faire attaquer par des béliers. Attention, n'ayant aucune arme sur vous, vous ne pourrez pas vous défendre ! Pour vous sortir de cette galère, empruntez rapidement le chemin de droite et courez jusqu'à trouver une ouverture dans un mur. Vous voici une nouvelle fois dans l'enceinte du bâtiment de la confrérie Delta Thêta Gamma.

Commencez par vous approcher de l'ambulance sur la gauche et récupérez la boisson énergisante et la trousse de premiers soins s'y trouvant. Entrez à présent dans la confrérie puis passez par la porte en bois sur la droite. Faites gaffe, un ogre va vous attaquer. Traversez rapidement la pièce puis passez par la porte en métal près de la borne électrique pour atterrir dans les cuisines. Incarnez Stan et crochetez la porte de droite. Une fois derrière, évitez les attaques des progénitures ainsi que celles de la mère porteuse et montez sur le bloc de gauche. Montez ensuite une nouvelle fois et reprenez votre souffle. Ramassez la trousse de soins sur le petit meuble en bois puis sortez par l'unique porte de cet étage. Traversez à présent le balcon puis descendez les escaliers. Approchez-vous du cadavre étendu contre le mur et récupérez les quelques objets traînants à ses pieds, à savoir une batte de base-ball, un Flare gun et un deuxième médaillon. Maintenant que vous êtes en possession de ces deux médaillons, avancez-vous vers la grande porte sculptée sur la gauche et introduisez-les dans les deux compartiments circulaires. Si vous examinez les médaillons après les avoir placés dans la porte, vous allez rapidement vous apercevoir qu'il va vous falloir résoudre une énigme pour pouvoir passer.

L'énigme de la double-porte

N'ayez crainte, cette énigme est beaucoup moins difficile que ce que l'on pourrait croire au premier abord. Tout d'abord, faites correspondre le cercle extérieur avec le petit triangle gauche pour former le sigle Delta Thêta Gamma.

Pour celles et ceux ayant du mal avec les lettres grecques :
-Delta = triangle
-Thêta = rond avec trait à l'intérieur
-Gama = Lettre R en minuscule (r)
(au cas où vous auriez du mal à les différencier, un panneau les représente sur votre gauche).

Ainsi, sur le cercle extérieur du côté gauche de la porte, vous devez faire correspondre le r (Gama) inscrit sur le petit triangle avec le Thêta (le petit rond) et le Delta (le triangle) pour que ce soit bon. Ceci étant fait, tournez le médaillon interne de façon à ce que les traits le composant concordent avec les rayons du cercle externe. Une fois que vous aurez réussi, faites ok et passez à la partie droite de la porte. L'opération est ici la même que précédemment à l'exception que le signe du petit triangle externe est le Delta (un triangle) et non plus le Gama (r). Faites donc correspondre avec le Thêta (rond) et le Gama (r) puis faites de nouveau concorder rayons de médaillon externe avec traits de médaillon interne pour déverrouiller la porte. Une fois derrière, avancez un peu puis incarnez Shannon et allez aspirer les spores vous bloquant le chemin.

Occupez-vous ensuite des béliers vous sautant dessus et fouillez la petite cour dans laquelle vous vous trouvez pour y récupérer une petite clé (derrière le deuxième mur de droite) et un disque avec le symbole Delta. Montez ensuite les petits escaliers et passez par la double-porte pour atterrir dans une immense salle de cérémonie. Commencez par monter les escaliers sur la gauche de vos personnages et prenez la petite clé sur le rebord de fenêtre. Redescendez ensuite puis traversez la salle pour atterrir face à une nouvelle double-porte qui... surprise... ne s'ouvre pas. Ce n'est pas grave, prenez la petite clé sur le pilier de droite puis tournez-vous, traversez à nouveau la salle et empruntez la porte en bois de droite. Vous voici dans une espèce de petit musée étrange, avancez un peu puis après avoir tué les créatures faisant irruption dans la pièce, fouillez les lieux pour trouver quelques documents, une trousse de soins et un deuxième disque représentant la lettre Thêta. Avant de revenir dans la salle de cérémonie, approchez-vous du coffre à gauche de l'entrée et placez-y vos trois clés. Si jamais vous avez loupé un coffre au cours de l'aventure, l'objet s'y trouvant ne sera qu'une arme. En revanche, si jamais vous n'en avez manqué aucun, vous aurez accès à une petite vidéo qui intéressera à coup sûr les personnes ayant fait le premier Obscure ;).
Revenez ensuite dans la salle de cérémonie et montez les escaliers sur la droite de vos personnages pour accéder à un petit balcon et à une nouvelle énigme.

L'énigme de la salle de cérémonie

Vous voici face à trois petits supports, sur celui de droite figure un disque avec le symbole Gama. Placez les deux autres sur le support de gauche et sur celui du milieu. Maintenant que les trois disques sont en place, approchez-vous de celui de gauche (Delta) et tournez-le le plus vite que vous le pouvez. Le signe Delta devrait illuminer la salle de cérémonie. Si vous regardez le disque, vous verrez que, lorsqu'il est en rotation rapide un point rouge se trouvant en fait derrière, jouera avec votre oeil et viendra s'incruster dans le symbole du disque. Une fois que vous l'aurez repéré, appliquez ce point aux colonnes de la salle de cérémonie. Pour le symbole Delta, il s'agit de la colonne du milieu, dans la rangée la plus haute.

Réitérez cette opération pour les deux autres disques et vous devriez obtenir ce schéma :

Descendez maintenant voir ces colonnes de plus près. Vous devrez rapidement vous apercevoir qu'un petit cadran avec un chiffre se trouve sur chacune d'elles.

Notez les chiffres correspondant aux colonnes révélées par les points rouges des disques pour obtenir le schéma suivant :

A présent que vous êtes en possession de ces précieux chiffres, approchez-vous des trois petits cadrans se trouvant à gauche de la double-porte au fond de la salle et inscrivez la combinaison correspondant à Delta-Thêta-Gama, à savoir 6-3-8, pour la déverrouiller. Ceci étant fait, empruntez-la pour vous retrouver dans une bibliothèque. Fouillez cette dernière pour trouver quelques documents et une boisson énergisante sur un bureau à gauche puis, arrivé au bout, détruisez les chaises vous bloquant l'accès à la petite porte en bois de droite. Une fois derrière, avancez un peu sur le chemin puis ramassez le sac se trouvant près du cadavre étendu sous un lampadaire. Ce dernier contenant plein d'armes, prenez une petite trentaine de secondes pour les répartir entre vos deux personnages (petit conseil rapide, privilégiez les armes à feu et laissez tomber les armes blanches qui ne vous seront d'aucune utilité pour la suite du niveau). Continuez ensuite votre descente le long du chemin et, une fois au bout, empruntez la double-porte en métal. Vous voici sur le parking du stade. Allez sauvegarder à l'aide de la fleur collée au mur de droite puis, lorsque vous vous sentirez prêt, soufflez un grand coup et entrez dans le stade pour l'affrontement final.

La part d'ombre de Kenny (dernière partie)

Après la cinématique, vous vous retrouvez une nouvelle fois aux commandes de l'inséparable duo Shannon/Stan. Comme lors de votre deuxième rencontre avec lui, vous débarrasser de Kenny se fera en plusieurs étapes. Commencez par lui envoyer un maximum de tirs dans la tronche en pensant à bien rester mobile pour ne pas recevoir ses attaques (boule d'obscurité ainsi que coups avec sa queue). Une fois que vous l'aurez bien amoché, Kenny se protégera avec sa queue et ne bougera plus. Profitez-en pour courir vers les deux leviers se trouvant à côté de lui et, en joignant les forces de vos personnages au cours d'une petite action contextuelle, abaissez-les. Cela aura pour effet de légèrement faire descendre les projecteurs du stade. Kenny devrait alors reprendre des forces et aller vers un autre côté du terrain. Continuez à lui envoyer quelques tirs au visage pour qu'il s'énerve et vous ouvre sans le faire exprès les portes protégeant deux autres leviers.

Après l'avoir de nouveau affaibli en lui tirant dessus (faites au passage attention, lorsqu'il est en hauteur, il est intouchable) allez abaisser ces leviers pour faire de nouveau descendre légèrement les projecteurs du stade. Vous devez encore répéter cette opération deux fois pour éliminer Kenny mais faites attention, les deux leviers suivants seront bloqués par de l'obscurité (pour le premier) et par une porte dont la serrure doit être crochetée (pour le second). Lorsque vous aurez réussi, la cinématique de fin se déclenchera. Il ne vous reste plus qu'à l'apprécier, avec le second générique, ils symbolisent tous deux la fin de votre long et dangereux périple dans Obscure 2.

Oddworld : La Fureur de l'Etranger

© Electronic Arts / Oddworld Inhabitants 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Durant le jeu (sans mettre la pause !), branchez une deuxième manette puis retirez-la et faites X, X, Y, Y, B, B, A, A sur la première manette pour activez le Cheat Mode. Un son confirmera la validité de la manip. Entrez ensuite les codes suivants.

Invincibilité

X, Y, A, B, X, Y (la barre de vie devient jaune)

$1000

Faites une pression sur le stick analogique gauche deux fois, sur le stick droit deux fois, sur le stick gauche deux fois et sur le stick droit deux fois. Vous pouvez répéter ce code pour gagner encore plus d'argent.

AVOIR ACCÈS AU MARCHÉ NOIR

Apres avoir battu le premier boss de la troisième ville (X'plosif), allez récuperer votre prime mais ne prenez pas de nouvelle mission. Sortez et parlez aux habitants, vous leur demenderez où X'plosif recuperait ses armes. Sur le côté de la route, vous verrez une femme. Si vous lui parlez, elle vous donnera le mot de passe pour le marché noir. Le marché est situé en haut de la rue principale. Vous pourrez y acheter de nouveaux objets...

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une nouvelle partie et entrez **©@®&** (Copyright, Arobase, Registred Trademark, And). Un menu s'ouvre et vous permet de choisir le niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

La Voie du Chasseur

Cette première partie n'est en fait qu'un tutorial vous permettant de vous familiariser avec les commandes du titre. Laissez-vous guider par les instructions, et goûtez aux fabuleux graphismes de ce soft, mis en place par une introduction d'une beauté fulgurante. Poursuivez jusqu'au véritable début de votre aventure.

Peu après, un Etranger arrive en ville

Vous entrez de ce fait dans Gésiers, la ville des poulets/canards aigris et complètement débiles. Votre première tâche est de vous rendre au bureau des primes (suivez la pancarte) afin d'aller chercher... votre prime. C'est également là que vous trouverez les différents contrats à effectuer, dans le but d'engranger de l'argent pour votre opération mystérieuse. Une fois votre salaire versé, un écran s'affiche et vous donne le choix d'une proie. Choisissez Floyd les Mains Salles.

Floyd les Mains Salles :

Maintenant, rendez-vous à la Porte Nord de la ville, correspondant au passage vers le Col de Poulemorte. Une fois la porte ouverte, avancez, et déclenchez le mécanisme bleu à l'aide d'un tir de Zap chargé. Poursuivez ensuite jusqu'à un cabanon, et là, prenez direction Poulemorte à l'aide des panneaux. Passez sur les rochers à droite pour traverser le pont écroulé, et continuez jusqu'à apercevoir deux ennemis sur votre radar. Avancez furtivement dans les herbes, et visualisez le mécanisme bleu. Tirez dessus avec le Zap comme d'habitude, et un rocher s'écrasera sur eux. Pensez bien à vous servir de l'environnement. Avancez jusqu'à une maison abandonnée et capturez les Bolamites vous permettant de capturer des bandits sans les blesser. Ouvrez la porte suivante, et faites attention au garde présent. N'oubliez pas de prendre la corde juste à côté de ce dernier afin de monter sur la corniche un peu plus haut pour de ramasser de l'or dans un tonneau. Continuez, et avancez prudemment dans le but de prendre vos ennemis par surprise. Capturez-les vivant si possible, et rentrez dans l'espèce de long couloir. Ensuite, débarrassez-vous de vos adversaires en prenant garde à leurs attaques assez meurtrières (utilisez les écureuils afin de les attirer vers vous), puis prenez la corde sur la maison à gauche. Capturez les Fuzzles à l'étage, et continuez votre ascension. Là, avancez sur la passerelle de bois, jusqu'à apercevoir le camp de caravanes. Descendez alors discrètement et servez-vous des Fuzzles pour semer la panique. Capturez les deux bandits puis avancez sur vos gardes. De nombreux ennemis restent encore à capturer. Commencez par rejoindre l'espèce de bâtiment sur la gauche, et montez au sommet en utilisant la corde. Là, cassez quelques vitres histoire d'attirer quelques bandits à l'intérieur. Disposez des Fuzzles et attendez. Dès qu'ils seront au prise avec vos animaux, assommez-les ou lancez des Bolamites pour les capturer. Exécutez la même manoeuvre pour ceux restants, mais à l'extérieur. De ce fait, lancez les Fuzzles au lieu de les disposer. Servez-vous également des caravanes pour vous cacher.

Une fois ce petit monde au calme, vous allez affronter Floyd. Commencez par vous abriter derrière la caravane dans le but d'éviter les tirs de Floyd. Là, tirez des balles de Zap vers ses hommes de main dans le but de les attirer à vous. Attendez bien d'être à couvert pour les assommer et ainsi avoir des captures vivantes. Une fois le champ libre, repérez le rocher derrière lequel se cache Floyd. Avancez en évitant ses assauts et remarquez l'espèce de large boîtier de ferraille surmonté de deux leviers, juste devant lui. Allez vous cacher derrière. Maintenant tirez-lui dessus à coup de Zap, et revenez vous planquez dès qu'il commence à vous attaquer. Associez Fuzzles (qui le feront tituber et sortir de sa cachette) et Zap, jusqu'à ce que sa barre de vie soit dans le rouge. A ce moment lancez une Bolamite et courez vers ce dernier ligoté pour rapidement le capturer. S'il se libère avant, relancez une toile et recommencez la capture. Maintenant cherchez l'or dans les tonneaux autour, et revenez en ville par la Mine. Malheureusement, un pont s'écroule et vous chutez. Là, faite le plein de Fuzzles et sortez. Une fois dehors, observez la scène, et préparez-vous à combattre. Longez la colline sur les hauteurs et une fois au bout, caché dans les herbes, lancez un écureuil derrière le "moulin". Capturez les idiots qui seront venus voir avec vos Bolamites. Puis occupez-vous des restants à coup de Fuzzles. Repérez les deux derniers adversaires, planqués dans la maison en contrebas. Tirez une munition de zap dans le gros bidon au centre du bâtiment. Admirez l'explosion et allez récupérer votre or. Montez également à l'étage pour en trouver dans la caisse. Allez tout droit en ville et prenez votre prime. Maintenant en route pour traquer Looten Duke.

Looten Duke :

Avant d'aller affronter ce chacal, commencez par vous rendre à l'épicerie. Là, achetez les jumelles, qui pourront vous éviter des problèmes de guet-apens, mais également un objet vous permettant d'emporter plus de munitions au total, toujours pratique. Maintenant, dirigez-vous vers la Porte Ouest menant à la Station de Pompage.
Avancez, chassez vos munitions et activez le mécanisme pour prendre l'ascenseur. Une fois sur le plateau, récupérez les Armadillos, sorte de grosses mouches, qui feront d'excellentes munitions pour sonner les ennemis. Puis, avancez jusqu'à une corde, vous permettant de grimper plus en hauteur. Attention, car une fois au premier pallier, un sniper va

vous tirer dessus. Tuez-le de votre place en essayant de vous abriter derrière les rochers, puis continuez de monter. Une fois en haut, un second tireur vous attend au détour du gros rocher devant vous. Abattez-le et continuez. Vous apercevez alors une fosse. Ne tombez surtout pas dedans, elle est emplie de piques. Repérez plutôt la petite cible sur le tuyau d'à côté (gauche). Tirez dedans et un pont se formera. Continuez et vous allez tomber sur une place forte ennemie. Commencez par descendre doucement d'un étage. Attirez les gardes en faction devant la porte principale, derrière le petit rocher sur la droite un par un afin de ne pas alerter tout le monde. Ensuite approchez-vous de la grande porte en bois correspondant à l'entrée et fracassez-la rapidement afin de créer l'effet de surprise. Une fois dans la place forte, repérez les mécanismes bleus sur les hauteurs. Occupez-vous d'abord des ennemis à terre en les attirant hors du fort, de manière à bénéficier des cachettes naturelles. Une fois cela fait, rentrez une nouvelle fois, et titrez sur les interrupteurs bleus. Cela aura pour effet de faire pencher les corniches de métal et ainsi faire tomber les guetteurs dans des fosses garnies de piques et de ventilateurs géants.

Occupez-vous des comiques restants à l'aide vos fuzzles et profitez-en pour en capturer quelques-uns. Ensuite, une fois que tous les subalternes seront morts, vous aurez à faire avec la garde personnelle de Looten. Composée de deux imbéciles dotés de lance-roquettes, le meilleur moyen de la battre est de se terrer dans l'un des miradors disposés prêt de la maison d'où vos ennemis font office de mortiers vivants. Bien à l'abri des bombes, utilisez vos armadillos et quelques fuzzles pour tuer ce duo explosif sans aucune retenue. Puis Looten daigne se montrer. Pour arriver à le capturer sans le tuer, il va falloir un peu de stratégie. Tout d'abord, grimpez encore vers l'un des miradors, plutôt celui de gauche et tirez sur Looten d'ici. Dès qu'il réplique, reculez, afin que les pontons en fer vous protègent. Puis réavancez et ainsi de suite. Le mieux est de faire feu avec des armadillos afin de faire tomber cette vieille fripouille puis enchaîner avec des décharges. Attention toutefois à ne pas le faire tomber dans les ventilateurs. Continuez sur ce rythme, puis utilisez les fuzzles lorsque vous n'aurez plus d'armadillos. Une fois sa barre dans le rouge, descendez de votre cachette et défiez-le à terre. Là, faite bien attention à ses assauts, et repliez-vous dès qu'il fait feu. Arrosez-le avec le zap, puis lorsqu'il ne lui reste presque plus de vie, allez au corps-à corps très rapidement et lancez-lui une ou deux toiles afin de le maîtriser, en le capturant immédiatement après le lancer de bolamite. Une porte s'ouvre alors. Mais avant, rentrez dans la maison. Prenez les cordes une à une, et montez le plus haut possible. A ce moment, vous devriez être sur une petite plate-forme. Là, regardez en face de vous sur l'espèce de tuyau. Vous voyez un coffre. Sautez vers lui pour le saisir, et descendez alors d'un niveau. Repérez un nouveau tuyaux et admirez un second coffre. C'est que ça commence à faire un beau petit pactole tout ça. Une fois riche, sortez par la porte, en direction d'une caverne. Capturez des Chauves-Souris et poursuivez. Avancez paisiblement et lorsque vous chuterez dans la deuxième étendue d'eau, il vous suffira de dénicher la corde sur la droite pour remonter. Poursuivez alors en avant. Sortez du tunnel et en route pour la ville en faisant attention aux ennemis présents sur la route, surtout les trois snipers dans le canyon. L'un est à votre gauche, l'autre un peu plus vers le centre, et le troisième juste en face. Continuez et à vous la prime. Allez ensuite voir le docteur sans oublier de passer à l'épicerie. Après une sublime cinématique, un nouveau contrat s'offre à vous.

Boilz Bounty :

Cette fois-ci, vous n'aurez pas à bouger. En effet, Boilz vient tenter de libérer son frère à grands renfort d'hommes de main. Vous allez vivre une vraie guerre civile. Commencez tout d'abord par vous trouver une cachette, le mieux étant derrière le mur d'une maison proche de l'allée centrale. De là, commencez à lancer quelques fuzzles et tirez des zaps pour ralentir la progression des "troupes". Ensuite, attirez des groupes entiers vers vous et lancez une chauve-souris explosive au milieu de ce beau monde.
Vous pourrez facilement tuer 5 ou 6 ennemis d'un seul coup de cette manière. Continuez à vous occuper des sbires de Bounty, tout en vous méfiant de ce dernier qui vient aussi au contact. Ce n'est pas une mauvaise chose en soi, car vous pourrez lui préparer une chauve-souris lorsqu'il sera entouré de quelques uns de ses hommes. Une fois seul, Boilz s'énerve et vous traque dans toute la ville à grands coups de fusil à pompe. A ce moment, n'essayez pas de le capturer vivant c'est quasiment peine perdue. Préférez sauver votre vie. Jonglez de ce fait entre vos fuzzles pour le distraire, et vos armadillos pour l'assommer. Pour finir en beauté, vous pourrez également essayez de l'attacher avec les bolomites, afin de le ralentir et de disposer quelques fuzzles autour de lui. Terminez avec quelques coups de Zap et à vous la prime. Mais n'oubliez pas surtout durant le combat d'éradiquer en premier lieu les hommes de main, et surtout de vous servir de l'environnement (les bidons en particulier). Pensez également à repérer différents points de replis au cas où, ainsi qu'à briser des barrières afin de dénicher des caisses de munitions. Restez mobile, évitez les cul-de-sac et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Maintenant, sortez par la grande porte affichant la direction de Buseville. Sur le chemin, vous allez croiser deux fermes tenues par des paysans de fortune. Longez chacune d'elle bien près des murs

afin de découvrir 5 trésors, remontant quelque peu vos finances. Fouillez dans les caisses pour récupérer un peu d'or, et continuez tout droit.

Chirurgie Mensonges et Hors-la-loi... La chasse aux 20000 dollars

Continuez votre chemin, et vous allez tomber sur un traquenard au niveau d'un petit pont en bois. Tuez les ennemis porteurs de lance-missiles, et poursuivez dans la direction de la Ferme des Pomz. Vous arrivez alors en ce lieu peuplé de poulets encore plus idiots qu'auparavant, vous indiquant même l'endroit où leur or se trouve dissimulé. Descendez alors tout droit dans le village et vous tomberez sur une grande maison. Pensez à attraper des munitions dans le même temps. Une fois dans la maison, montez au premier et fouillez l'étage pour dénicher des caisses de munition à droite de l'escalier principal, en passant sur le rebord est de la maison, à l'extérieur. Ensuite, prenez la corde centrale, et une fois au sommet, sautez sur le rebord juste derrière vous. Prenez alors la planche vous permettant de traverser au-dessus de la pièce centrale, et ouvrez le coffre d'un coup de tête. Là, ramassez tous les sacs d'or éparpillés dans les étages suite à l'explosion du coffre. Une fois votre méfait accompli, fuyez du village dans lequel l'alarme vient de se déclencher. De ce fait continuez en direction de la ville, en suivant les panneaux. Une fois arrivé, allez faire un tour à l'épicerie pour augmenter votre stock de munitions, puis rendez-vous au bureau des primes pour travailler un tant soit peu. Ramassez votre argent, et choisissez de secourir Eugène le Génie.

Eugène le Génie :

Accédez à l'Epicerie afin de discuter avec le professeur, qui vous indiquera où se trouve Eugène. Rejoignez alors la porte qui vient de s'ouvrir derrière l'endroit où vous vous trouvez. Il suffit en fait de suivre l'indication "Vers la Vallée du Temple". Rentrez donc dans le tunnel et avancez prudemment. Brisez la barrière et emparez-vous des abeilles, qui seront votre nouvelle arme. Puis faite attention, car de nombreux ennemis vous attendent dans la pièce suivante. Commencez par éliminer les deux gardes près de la barrière avec le zap, pour ensuite vous occuper de ceux descendant de la colline. Faites surtout très attention à l'espèce de colosse qui sera désormais l'un de vos nouveaux ennemis. Il nécessite plusieurs tirs de zap chargés. Une fois tout ce petit monde à terre, grimpez sur la colline d'où arrivaient certains opposants et de là, sautez sur le premier pylône blanc devant vous. Accrochez-vous à la corde au-dessus et avancez. Vous arrivez en vue des ruines. Continuez et vous remarquez un véritable camp retranché rempli d'ennemis. Pour commencer, neutralisez les deux comiques au sol, et profitez en pour remarquer la tonne de dynamite sous l'échafaudage où se trouve tous leurs amis. Tirez donc dessus avec votre zap et regardez le résultat. Cependant, méfiez-vous, car deux des opposants présents sur la construction vont survivre. Assommez-les et capturez-les vivants de préférence. Puis prenez la direction de la caverne juste un peu en aval, sur la gauche, près de la machine abandonnée. Vous dénichez alors des Putois, bien pratiques pour étourdir un groupe d'ennemi durant quelques secondes. Une fois dehors, vous arrivez sur un aplomb rocheux d'où vous pouvez remarquer la ronde d'une sentinelle. Approchez-vous avec prudence, et n'oubliez pas la caisse de chauves-souris près de cette dernière. Neutralisez donc le garde, et avancez sur la petite pente à côté de la caisse. Faites bien attention à ce que personne ne vous voit, et sautez dans le camp. Une fois en bas, occupez-vous de l'ennemi opérant sa ronde devant, et cachez-vous derrière la maison. Déplacez-vous un peu à droite, et remarquez les bidons sur la plate-forme en face. Laissez-vous aller. Puis continuez avec tous les bidons aux alentours afin de faire un vrai massacre. Une fois ce petit monde calmé, occupez-vous des ennemis restant et avancez prudemment vers un petit cabanon sur la droite du village. Là, utilisez un putois pour semer le trouble et capturer ce trio gagnant. C'est dans cette même cabane que vous trouverez le trésor des brigands. Avancez et utilisez les caisses pour passer au-dessus de la baricade. Vous voyez alors un grand bâtiment de plusieurs étages en construction. Et bien sûr des caisses d'explosifs. Faites sauter le premier niveau, et tirez sur les barils au sol juste devant la structure afin de vous débarrasser des gêneurs. Ensuite attirez ceux restant à terre près des autres explosifs, ou alors sous le rocher de l'espèce de machine que vous déclencherez astucieusement. Puis, commencez votre ascension dans le bâtiment. Eliminez chaque intervenant en vous dissimulant derrière les épaisses caisses, pour créer la surprise ou vous protéger.

Une fois près du sommet, prenez grand soin à vous dissimuler derrière des caisses afin de contrer les tirs d'un sniper fourbe, placé sur la montagne d'en face, mais ne restez pas trop sur place afin d'éviter la venue d'un molosse.
Si celui-ci arrive, faite demi tour et mettez-vous en sûreté pour le neutraliser. Puis avancez derrière les caisses afin d'éviter le sniper et progressez jusqu'à pouvoir le viser. Là, tirez, et montez vous cacher derrière l'espèce de grand stalagmite à gauche. Un autre sniper vous surveille. Faites comme auparavant, et réglez-lui son compte. Une fois

celui-ci anéanti, montez tout en haut à gauche du niveau, et vous trouverez des pierres précieuses à ramasser. Puis, redescendez vers le pont suspendu sur la droite dans le but de continuer votre aventure. Ramassez les munitions et préparez-vous au combat. Dès le départ, faites vous bien remarquer, et attirez tout ce beau monde vers le bidon près de l'entrée. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez mettre à bas cinq ou six ennemis, dont un molosse (le plus important à neutraliser). Privilégiez les chauves-souris bien entendu. Ensuite, servez-vous des obstacles comme cachette et éliminez l'opposant se servant d'un lance-roquettes. Puis, laissez la tension retomber et abattez les deux ou trois comiques restants en essayant de ne pas vous faire voir. Maintenant, montez à l'étage par l'intermédiaire des plaques de tôle au milieu de la salle. Eliminez le garde et libérez Eugène. Ce dernier vous fait alors tomber maladroitement dans les catacombes. Continuez à avancer dans l'ombre. Avancez jusqu'à ramasser un cristal vert, et vous chuterez une nouvelle fois. Vous parvenez du coup dans un campement près du Temple. Là, les habitants s'enfuient à votre vue. Ne cherchez donc pas à leur parler, et avancez sur le premier toit, devant vous. Sautez en face sur une autre toiture, et continuez. Vous arrivez dans un endroit plein de tonneaux. Brisez-les pour obtenir de l'or, et empruntez la corde juste à côté. Cassez encore des tonneaux sur le mur, et avancez vers de nouveaux combats. Une fois à hauteur de la barricade et du panneau signifiant "chien" méchant, tirez sur les trois petits monstres à travers les barreaux sans les relâcher, sinon gare à vous. Puis faites de même dans l'autre enclos. Continuez dans la mine, et vous arrivez en ville. Direction le bureau des primes après être passé à l'épicerie. Une nouvelle traque commence.

Jo'Momma :

Allez parler au responsable des égouts, juste devant la porte de ce dernier, qui est indiquée par un panneau. Il vous laisse entrer de bonne grâce. A vous la descente olfactive. Prenez la corde juste devant vous, et une fois en bas continuez jusqu'à arriver dans le coeur des égouts, une sorte de grande station de pompage. Cassez les tonneaux pour un petit peu d'or et avancez vers la roue que le gérant des égouts a bien voulu arrêter pour vous. Dès votre arrivée près du bord, trois "chiens" vous attaquent. Laissez le premier vous sauter dessus et se noyer, puis revenez vers le bord et abattez les deux suivants avec le zap. Montez jusqu'à la corde, et là tournez-vous. Tuez les deux monstres en face, et repérez la tôle juste en bas. Servez-vous de cette dernière pour arriver en face. Cassez les tonneaux, puis avancez. Vous voyez alors une alcôve sur la droite. Rentrez-y, brisez les caisses, et emparez-vous du coffre, caché juste derrière. Revenez maintenant à la corde et grimpez. Une fois au sommet, vous voyez deux rampes en métal. Prenez celle de droite pour aller en face, mais méfiez-vous des ennemis présents. Abattez-les avant de vous lancer. Une fois arrivé, fouillez les tonneaux aux alentours, sans oublier le pont sur la gauche et prenez la corde. Dès votre arrivée, des chiens sont lâchés. Tuez-les avec les abeilles, puis empruntez une autre rampe de tôles. Attention car ce passage est délicat. En effet, il va falloir que vous sautiez vers la corde tendue vers vous avant de tomber dans le vide. De ce fait, bondissez juste un peu après le milieu de la rampe afin de saisir la corde et de ne pas vous cogner à sa base. Restez en vue externe pour faire cette acrobatie, vous aurez une bien meilleure appréciation. Montez, et avancez tranquillement en capturant des munitions. Vous arrivez à une autre rampe. Descendez au premier niveau, et faites un peu de ménage entre les chiens juste en contrebas. Une fois à peu près tranquille, descendez tout en bas, et brisez la barricade servant à libérer les monstres. Retirez-vous derrière la seule barrière debout, un peu en amont si vous désirerez vous protéger et faire un carnage. Une fois dans l'arène, détruisez les tonneaux pour de l'or, puis sortez par le passage sur la gauche, en faisant attention aux chiens bien entendu. Continuez en cassant les tonneaux, puis, une fois un peu plus en hauteur, vous voyez une corde. Tuez la bête qui vous attend, et grimpez. Une fois en haut abattez directement les chiens courant vers vous. De nouveaux toutous sortent des caisses devant vous.
Tuez-les et poursuivez par le tunnel sur la gauche un peu plus loin. Abattez les deux gardes juste à la sortie du conduit en vous faisant discret. Une fois dehors, tuez les ennemis près des bords des plate-formes en hauteur pour les faire tomber et se noyer. Ensuite, de là où vous êtes, visez les barils d'explosifs un peu plus loin afin de faire un massacre. Maintenant, prenez la corde près de l'entrée pour grimper sur la coursive. De là, méfiez-vous des ennemis encore en vie et de ceux situés un peu en aval, que vous soignerez à grands coups d'explosions de barils. Dans le pire des cas, restez caché derrière des obstacles durs afin d'éviter les tirs et de contre-attaquer au bon moment. Suivez ce chemin jusqu'à un autre tunnel. Avancez jusqu'à un second conduit, juste après une corde. Faites vos provisions et passez par le tunnel de gauche pour arriver dans une plaine. Eliminez les deux premiers gardes, dès votre arrivée, puis courez vous cacher derrière un rocher. Attirez les deux autres vers vous et détournez-les avec un écureuil afin de les prendre à revers avec des fuzzles. Puis avancez.

Neutralisez le sniper juste en face, et procédez comme auparavant pour les deux comiques restants. Poursuivez et vous arrivez devant Jo'Momma. La première chose à faire est d'éliminer les deux molosses présents en les attirant derrière les divers barils disséminés sur le site. Ensuite, occupez-vous des ennemis restants à l'aide de fuzzles et du

zap en vous dissimulant derrière les nombreuses épaves. Puis, une fois le ménage effectué, activez l'interrupteur bleu tout au fond de la "salle", sur la droite, qui va avoir pour effet de faire descendre un ascenseur. Prenez-le, et ayez bien soin de tuer les deux tireurs qui vont apparaître sur les ordres du boss, juste à votre gauche dans les deux orifices. Utilisez des chauves-souris de préférence. Une fois au sommet, courez vite vous cacher derrière la palissade, afin d'éviter les attaques de Jo. Eliminez les ennemis l'accompagnant à coups d'armadillos, puis occupez-vous maintenant d'elle. Commencez par égrainer sa barre de vie grâce au zap, puis enchaînez avec des armadillos restant et des abeilles. Une fois sa barre à la moitié, utilisez une ou deux chauves-souris afin de bien l'affaiblir. Immédiatement après, visez l'interrupteur bleu juste à côté d'elle qui permet de retirer l'électricité du câble au-dessus de vous. Dès que Jo se relèvera, elle essaiera immédiatement de remettre le courant. Donc, montez sur la petite marche derrière-vous, prêt à sauter sur le fil, et tirez sur le boss n'importe quelle munition tant que cela le détourne de l'interrupteur. Puis actionnez ce dernier. Enfin lancez trois ou quatre fuzzles de sorte que Jo ne puisse pas rallumer le courant. Suivez la corde et vous arriverez au niveau de votre cible. Là, tirez encore quelques abeilles et des coups de zap, puis utilisez deux ou trois putois. Tirez encore une fois avec le zap, et pendant que Jo'Momma vomit et tente de se relever avec peine, capturez-la vivante. Maintenant, empruntez les portes qui viennent de s'ouvrir plus bas, vous menant à la ville. Là, en route pour le duo épicerie/bureau des primes. Maintenant en route pour...

Meagly McGraw :

Le trajet est simple, retournez simplement à la Ferme des Pomz, désormais sous le contrôle de Meagly. Attention car l'endroit est truffé d'ennemis. Dès le début allez vous cacher dans les herbes juste au-dessus de la grange, sur la gauche. De là, descendez le brigand dans cette dernière. Capturez-le sans vous faire voir, puis attirez deux hors-la-loi patrouillant devant le bâtiment, derrière le moulin, grâce à un écureuil. Suivez-les discrètement et entourez-les de toiles de bolamite afin de les capturer. Le mieux est ensuite d'attirer tous les autres imbéciles dans la grange un par un ou deux par deux afin de profiter du fait que vous pouvez les prendre à revers et vous cacher dans les herbes. Une fois la garde de McGraw liquidée, approchez-vous de la grande maison. Vous allez encore devoir livrer un combat contre les hommes du comique de service. Tout d'abord, n'essayez pas d'être discret, ils sont trop nombreux pour ça. Tentez simplement de ne les combattre que deux par deux maximum en vous servant du fait que la maison possède un étage, plusieurs entrées et sorties. Variez les stratégies, et surtout n'hésitez pas à vous replier à l'extérieur afin de profiter d'abris naturels. Une fois débarrassé de ses hommes de main, Meagly va sortir violemment de la maison, juché sur un de ses compagnons, armé comme un véritable tank. A ce moment là, je vous conseille de sauter par la fenêtre la plus proche et de courir vers la corde derrière l'espèce de moulin abritant une presse. Montez au premier niveau, et attendez.
Vous allez pouvoir faire feu sur McGraw sans danger. Dès que celui-ci tentera de vous toucher, il vous suffira, soit de reculer, soit de vous cacher derrière le mur du moulin. Réavancez ensuite dès que vous avez besoin de tirer et le tour est joué. Privilégiez les chauves-souris, les armadillos et les fuzzles, associés à de nombreux coups de zap. En effet, il faut d'abord détruire la monture, peu importante. Donc, point de retenue. Ensuite, dès que Meagly se retrouve seul, il part se cacher dans la grange en haut du village. Le meilleur moyen est de rester près d'une fenêtre de la maison donnant sur cette même grange. De là, repérez les va-et-vient du boss, et shootez-le dès qu'il tente de rentrer dans la maison. Une fois à l'intérieur restez devant la fenêtre et tirez-lui dessus dès qu'il passe devant vous. Continuez ce petit manège à coups de zap et d'armadillos, que vous pouvez récupérer derrière la demeure, et une fois que ce dernier affiche un quart de sa barre de vie, rentrez dans la maison en même temps que lui, et lancez-lui des toiles de bolamite. Puis essayez de le coincer en lui lançant des armadillos, dans le but de le clouer au sol. Rapprochez-vous de lui dès qu'il est à terre, et s'il se relève avant votre arrivée, relancez-lui un armadillos. Continuez jusqu'à parvenir à l'aspirer en étant suffisamment proche. Faites attention tout de même à ne pas le tuer à force de le maltraiter. Veillez à bien vous assurer de sa barre de vie. Allez donc chercher votre prime et vos améliorations, puis partez en chasse de Packrat Nazbrok.

Packrat Nazbrok :

Tout d'abord, rendez-vous dans les égoûts, afin de rencontrer Scuzz, qui vous donnera le mot de passe pour pénétrer dans le repère de Packrat. Suivez ensuite la direction de la Vallée Mongo et, une fois arrivé devant le vieux derrick (pas l'inspecteur, tout aussi vieux d'ailleurs) de la ville, suivez la pancarte indiquant la Décharge. Avancez tranquillement entre les cactus, puis sautez par-dessus le précipice une fois arrivé au pont. Donnez alors le mot de passe à l'entrée des terres de Nazbrok. Cassez bien les caisses et les tonneaux pour prendre un peu de monnaie, et descendez dans le puits par l'espèce de rampe en tôle. Ici, les lieux sont fortement peuplés. De ce fait, il vaut mieux agir prudemment. Du

coup, servez-vous de vos écureuils, tout en restant caché dans les nombreuses touffes d'herbes de la zone. Attirez les ennemis derrière les différentes carcasses métalliques, et neutralisez-les avec le zap sans éveillez les soupçons. Dans le cas contraire, vous pourrez toujours vous dissimuler et attendre la fin des hostilités. Une fois le bas de la zone libérée, montez sur la pente tout à gauche. Cassez les tonneaux pour récupérer des sacs d'or. Revenez alors à la porte tout en bas, et ouvrez-la. Deux ennemis équipés de bombes se jettent sur vous. Tuez-les afin qu'ils explosent au loin, et méfiez-vous des sentinelles au-dessus de vous. Abattez-les une fois les "human-bomb" détruits. Puis avancez prudemment dans la prochaine zone. Le mieux est d'appliquer la technique précédente tout en vous méfiant des ennemis piégés. Si cela tourne mal, prenez un petit chemin ascendant près du pont des sentinelles afin de monter sur ce dernier et tirer sur les opposants en face de vous sur une autre barricade afin de les faire chuter. Occupez-vous des derniers résidents avec une ou deux chauves-souris si vous êtes submergé, et ouvrez la seconde porte à coups de poing. Cachez-vous ensuite dans les herbes sur la gauche et faites le plein de fuzzles par la même occasion. Observez le pont relevé devant vous. Le principe est le suivant. Envoyez des fuzzles sur les ennemis près de l'interrupteur bleu afin de les occuper pendant que vous actionnez ce même mécanisme. dans le cas contraire, ces derniers pourraient annuler votre action en appuyant sur un bouton non loin d'eux. Une fois sur le pont, courrez et relancez des fuzzles pour vous couvrir. Eliminez en priorité le porteur de lance-missiles, puis les deux suivants. Avancez en vous dissimulant, et éliminez les deux premiers gardes en les attirant un à un avec les écureuils. Puis des porteurs de bombes surgissent lorsque vous approchez des tonneaux. Tirez dans celui du milieu afin de détruire les trois en même temps. Cassez ensuite les tonneaux en question afin de récupérer de l'or, et avancez en faisant le plein de munitions. Mettez-vous derrière les herbes, et attirez les ennemis les plus proches afin de les capturer. Puis, abattez le tireur sur la pente de droite. Rendez-vous sur les lieux, aspirez-le, puis tuez son compagnon qui ne se doute de rien juste un peu plus haut. Maintenant redescendez, et cachez-vous derrière les carcasses métalliques afin d'accentuer votre furtivité.
Capturez les deux comiques restants, puis avancez jusqu'à apercevoir un feu de camp. Là, brisez les tonneaux pour récupérer de l'or, et repérez les chauves-souris sur la gauche du brasier afin de refaire votre stock. Montez ensuite à la corde, et actionnez l'interrupteur. Dans la zone suivante, commencez par vous occuper des hauteurs en vous dissimulant derrière les pentes et les obstacles sans oublier de ramasser les sacs dans les tonneaux, puis descendez par la droite afin de prendre le petit monde d'en bas à revers. Attirez les à vous, tout en faisant attention aux porteurs d'explosifs. Eliminez l'ensemble des opposants, fouillez les caisses, et passez par la palissade à droite près de là où vous êtes descendu. Avancez paisiblement et éliminez les deux premiers gêneurs grâce aux fameux écureuils, en restant bien caché à gauche. Attention au troisième larron qui nécessite deux charges de zap et qui possède une mitraillette. Prenez la corde, et de l'autre côté, ramassez toutes les munitions. Cela n'augure rien de bon. Et effectivement voici le boss. Le combat n'est pas très difficile si vous ne tenez pas à le capturer vivant.

Dans le cas contraire vous allez avoir de gros problèmes. Premièrement, dès votre entrée, vous voyez deux grilles près de l'endroit où se trouve le boss, qui vous serviront de protection contre les missiles que ce dernier va vous lancer. Néanmoins, à côté de chacune se trouve un lance-roquette qui vous fera de sérieux dégâts, même caché derrière votre grillage. Commencez donc par détruire ces véritables plaies avant de vous en prendre au boss. Une fois cela fait, remarquez les quatre interrupteurs bleus de chaque côté du comique de service. Pour pouvoir le toucher, il faut bien évidemment désactiver ces derniers. Attendez de ce fait que Nazbrok vous envoie trois missiles plus un dernier pour sortir de votre cachette grillagée et activer un ou deux interrupteurs à la fois. Recommencez de l'autre côté, et une fois le boss sans protection, envoyez-lui un ou deux fuzzles afin de l'occuper et de vous laisser du temps avant qu'il ne remette le courant. Sur ce servez-vous de votre zap et des armadillos pour bien l'affaiblir. Puis, votre opposant active sa protection et vous envoie deux hommes de mains. Ne cherchez pas à les capturer, vous vous feriez toucher par les missiles. Tuez-les avec le zap, de plusieurs coups chargés une fois qu'ils sont à terre. Puis réitérez l'opération précédente jusqu'à ce que Nazbrok n'ait plus qu'un tiers d'énergie. Là, il va vous envoyer non plus des bandits de bas étages, mais un garde équipé d'un lance-flamme à chaque tour. Pensez bien à utiliser vos abeilles contre ce dernier, afin de l'éliminer définitivement. Attention à bien reculer de façon à ce qu'il ne vous brûle pas. D'un coup le boss va se mettre également à tirer du mortier. Planquez-vous de fait au niveau du grillage de droite, qui est couvert.
Dépêchez-vous alors de faire baisser sa santé afin d'éviter de subir trop de fois ces assauts. Une fois quasiment mort, il va sauter de son piédestal et venir au corps-à-corps en vous lançant des missiles à bout-portant et sans arrêt. Si vous désirez le capturer il vous incombera de trouver une bonne cachette et d'enchaîner rapidement les tirs de zap chargés, tout en sachant que le boss courra vers vous afin de vous déloger. Sinon, restez mobile, servez-vous des obstacles du terrain pour éviter les projectiles, et varier les plaisirs en utilisant les armadillos, voire le zap combiné avec les abeilles. A noter que vous trouverez des munitions à l'entrée de la zone et près du boss, cette fois sous la forme de caisses, sans oublier le fait que Nazbrok ne craint pas du tout les toiles d'araignées. D'où la difficulté à l'attraper en vie. Une fois celui-ci décédé, ramassez les sacs d'or aux alentours, puis cassez les tonneaux près de la sortie pour trouver de

l'argent. Revenez alors en ville par le tunnel. Passez par l'épicerie, puis le bureau des primes. Vous verrez alors une belle cinématique vous indiquant de vous rendre dans une autre ville afin de trouver d'autres contrats et de rechercher un Steef.

La route de la Vallée Mongo :

Allez parler à Eugène qui se trouve juste à côte de la porte menant à la Décharge. Ce dernier va alors vous ouvrir la voie vers la Vallée Mongo. Pénétrez dans le tunnel, et n'oubliez pas de prendre le cristal vert à votre gauche, à peine arrivé. Avancez jusqu'à un tronc d'arbre vous servant de pont, et prenez l'émeraude à son pied. Grimpez, et attrapez le cristal sur l'un des "piliers" de la salle suivante. Continuez votre avancée, et vous arrivez dans la forêt. Vous repérez trois bandits près d'un feu. Lancez deux fuzzles pour semer la panique et occupez-vous du plus dangereux en premier (le bleu).
Puis neutralisez les suivants. Ensuite, commencez l'ascension du grand tronc central et tortueux afin de mettre la main sur un cristal, une fois arrivé au sommet. Redescendez et prenez la route caverneuse sur la droite, montant un tantinet. Avancez et vous entendrez le bruit d'une cascade. Continuez et vous voilà devant une magnifique chute d'eau. Effectuez une belle ascension bucolique, en faisant attention aux trous et vous servant du tronc d'arbre en tant que passage. Une fois au sommet, laissez-vous guider.

Maquis, masques et traîtrises : L'ombre du Steef

Pénétrez dans l'épaisse forêt et repérez le tireur sur votre radar. Approchez-vous assez près en vous cachant derrière les arbres, et descendez-le d'un seul coup. Faites de même pour les trois suivants, et continuez tout droit en suivant le panneau Bangcoq. Faites le plein de munitions diverses et poursuivez votre exploration sur la piste principale. Abattez encore deux tireurs, puis courez droit devant vous jusqu'à une grotte. Traversez-la et vous arrivez sain et sauf dans la ville de Bangcoq. Passez à l'épicerie, puis faites un tour du côté du Bureau des Primes.

McGee l'Explosif :

Rendez-vous de l'autre côté de la ville, afin de prendre l'ascenseur menant sur les hauteurs de la Vallée Mongo. Une fois arrivé, suivez la longue caverne jusqu'à rencontrer vos premiers opposants. Avancez prudemment jusqu'à ce que vous soyez en vue d'un interrupteur bleu commandant une grue. Attendez que personne ne soit proche de vous, et lancez un écureuil sous le rocher que porte la grue. Dès qu'un ennemi s'aventure pour voir ce qui se passe, déclenchez le mécanisme, ce qui aura pour effet de l'écraser. Les trois autres viendront alors voir ce qui arrive. Attendez que la pierre se relève, et réitérez l'opération. C'est triste d'être un ennemi bien débile. Faites alors le plein d'abeilles et montez dans le chariot. Vous allez effectuer une descente à la Indiana Jones très dynamique. Pensez bien à chaque fois à tirer un grand coup de zap dans les bidons explosifs, de manière à vous débarrasser des ennemis le plus vite possible. Abattez ceux qui vous font face et laissez-vous transporter au gré des mines. Une fois arrivé, deux opposants vont venir vous trouver. Tuez-les, et emparez-vous des recharges de munitions dans les caisses. Montez à la corde, mais arrêtez-vous avant d'arriver au sommet. En effet un garde patrouille. Dès qu'il s'éloigne, grimpez et sautez sur le pont en bois. Là, laissez-vous tomber derrière le mur le soutenant, sur la gauche. Attirez un garde et capturez-le. Puis allez juste sous l'escalier devant vous, et lancez un écureuil sur la droite. L'ennemi à la mitraillette s'y rend, ce qui vous donne l'occasion de le capturer. Enfin, en restant discret, tirez deux fois avec un zap chargé sur le colosse. Remontez alors sur le pont et continuez dans l'autre sens. Avancez prudemment et tirez sur l'"homme" à la mitraillette avant que celui-ci ne vous voit. Dans le dos pour être plus précis. Puis effectuez une opération commando si personne ne sait où vous vous trouvez. Avancez près de la porte fermée, et tirez sur l'un des deux gardes. Sautez et enchaînez directement le second. Aspirez-les dans l'ordre et activez l'interrupteur bleu non loin de vous. Cela ouvre deux portes, dont une près de l'endroit où vous êtes arrivé. Faites attention à l'ennemi porteur d'explosif, derrière la porte proche de vous, et revenez à celle au niveau de la caverne, gardée par un molosse et un fou furieux à mitrailleuse. Avancez doucement, et lorsque vous pensez que les deux acolytes peuvent vous voir, lancez un écureuil au même endroit que précédemment. De ce fait, revenez sous l'escalier et relancez un écureuil à l'identique un peu plus à droite, afin que l'ennemi leurré ne revienne pas sur ses pas. Capturez-le, puis occupez-vous du second. Prenez alors la sortie. Avancez jusqu'à un croisement. Là, faites exploser le baril lorsqu'un ennemi s'approche et avancez avec prudence. En effet, un lance-flamme vous attend juste dans l'angle. Cachez-vous avec le mur et tirez-lui cinq ou six coups de zap en vous retirant à chaque coup porté. Tenez aussi compte des ennemis qui se jettent sur vous. Neutralisez-les en priorité. Puis une fois ce piège détruit,

capturez les opposants, et avancez jusqu'à un interrupteur. Vous êtes alors pris à parti par un gus armé d'un lance-flammes. Reculez tout en lui envoyant des décharges, et assommez-le avec un armadillos avant de le capturer définitivement. Occupez-vous ensuite des deux comiques encore debout.

Montez alors dans le wagonnet. Durant la descente vous allez être attaqué par des myriades de bandits. Utilisez la même technique que précédemment, mais faites attention aux ennemis qui prennent des wagons pour vous suivre. Soit vous leur tirez dessus précisément afin de les faire tomber, soit vous attendez qu'ils passent devant des bidons pour les faire exploser. Une solution violente mais bien plus pratique. Une fois arrivé, suivez le chemin et vous débouchez à l'extérieur. Capturez les deux ennemis en train de discuter en profitant de l'effet de surprise, puis cachez-vous derrière les rochers, afin d'éviter les tirs du sniper que vous pourrez tuer en vous déplaçant sur la gauche pour viser.
Avancez ensuite en tirant sur les bidons en hauteur afin de faire du ménage dans les rangs des tireurs. Cassez la barrière, et repliez-vous devant les combattants vous sautant dessus dont l'un ayant un lance-flammes. Expédiez-le ad patres comme précédemment. Ensuite, explosez les imbéciles près des bidons, et ne cherchez pas à capturer le premier ennemi à mitraillette. Tuez-le avec des abeilles. Puis capturez son homologue moins proche de vous juste après. Montez aux cordes de chaque côté de la porte pour ramasser de l'or, puis avancez en brisant encore une barrière. Eliminez les deux belligérants vous fonçant dessus, puis faites exploser les bidons en hauteur, comme d'habitude. Détruisez ensuite un autre adepte du lance-flamme, puis avancez doucement en vous planquant derrière un rocher afin de surprendre l'ennemi en bleu. Avancez tranquillement en rechargeant vos munitions, puis observez les nombreux ennemis sortant d'une mine. Attendez qu'ils soient tous rassemblés pour lancer une ou deux chauves-souris afin de régler leurs problèmes une fois pour toutes. Tous ne seront pas morts, faites attention. Capturez-les vite, et utilisez le zap pour les récalcitrants. Rentrez dans la mine et, en vous dissimulant derrière les caisses, abattez le molosse. Capturez-le et cachez-vous en attendant que son collègue se calme. Ouvrez alors la porte. Derrière elle se trouve un lance-flammes. Laissez l'ennemi à côté s'approcher de vous afin de le neutraliser loin du jet de l'arme à feu. Puis rouvrez la porte et détruisez le cracheur de feu. Continuez et descendez par la corde non loin de là. Une fois en bas, dépêchez-vous de vous cacher derrière un pilier. Trois ennemis surviennent dont un avec un lance-flammes. Surgissez de votre cachette par surprise, et tirez-lui un ou deux armadillos, puis un coup de zap chargé, voire deux. capturez-le très rapidement, car les deux autres larrons vous tirent dessus. Utilisez ensuite les murs pour vous protéger et régler leur compte à ces idiots. Rechargez vos munitions dans les caisses, et avancez. Voici ce que l'on pourrait appeler un boss qui pique.

Dans la première phase McGee est sur son wagonnet, roulant autour de la zone en vous lançant des roquettes. Déjà ça commence bien. Heureusement, dès le départ, cachez-vous sous les deux escaliers au milieu. Là, attendez quelques instants, et un ennemi armé d'un lance-flammes va descendre de la rampe juste en face de vous. Laissez-le venir en l'orientant vers la droite, puis faites exploser les bidons près de lui. Et un de moins. Tant qu'à faire, faites également exploser les bidons près des sniper aux quatre coins de la zone, sans oublier les ennemis à mitraillette qui apparaîtront juste en face de votre cachette au but d'un certain temps. Une fois à terre, finissez-les avec des abeilles. Maintenant, comment s'occuper de McGee ? Et bien tout simplement en gérant l'aiguillage et en évitant dans le même temps ses missiles. Le principe est en fait de tirer sur un interrupteur bleu dès que celui-ci commence à clignoter et à faire un bruit caractéristique. Si vous tirez juste avant que le wagon n'arrive, vous allez dévier l'aiguillage et donc forcer McGee à descendre d'un cran. Continuez ce petit manège jusqu'à ce qu'il arrive à votre portée, et là, c'est le drame. En effet, une fois sorti de son chariot, le boss va sauter sur vous armé de son lance-roquettes, entouré de dizaines d'hommes de mains d'élites et d'une mitrailleuse lourde balayant la zone de jeu. Désolé de vous faire peur, mais c'est la réalité. De ce fait, foncez rapidement sous l'escalier et équipez-vous des chauve-souris. Là sortez votre nez dehors et lancez-en deux d'entre elles sur le canon lourd afin de le faire exploser, tout en essayant de ne pas vous faire toucher. Dépêchez-vous car McGee rapplique on ne peut plus rapidement. prenez vos jambes à votre cou, et allez vous cacher derrière le rocher droit, juste derrière votre cachette. De là, lancez des chauve-souris sur les porteurs de mitraillettes, et profitez-en pour faire exploser le bidon dans l'espèce de salle un peu plus loin, tout en restant caché. Relancez des chauves-souris sur les cadavres afin de vraiment détruire ses êtres dangereux, et servez-vous des abeilles pour les récalcitrants en faisant bien attention que McGee ne vous prenne pas à revers. C'est ensuite entre lui et vous, si vous êtes encore vivant. La meilleure solution est de rester toujours à distance de lui en essayant de vous dissimuler derrière des obstacles et en bougeant sans cesse afin de ne pas lui laisser le temps de vous rattraper. Esquivez ses missiles en sautant, et déchaînez-vous sur lui à coup d'armadillos, de chauves-souris, et d'abeilles. Puis, une fois bien affaibli, si vous voulez l'avoir vivant (ce qui n'est pas le plus simple), utilisez beaucoup de fuzzles dispersés sur son chemin, que vous enchaînerez avec des coups de zap.
Dès qu'il commence à avoir des étoiles rouges au-dessus du crâne, essayez les bolamites associées à quelques coups

de zap, puis l'arme ultime, lancez des fuzzles devant lui, puis complétez avec un ou deux putois. Finissez avec un armadillos ou un zap, et si cela ne lui suffit pas, réitérez cette stratégie. Une fois à terre et très près de mourir, capturez-le. Attention, la marge est fine et vous risquez facilement de le tuer. Puis sortez par la porte du hangar au fond de la zone en faisant attention au lance-flammes. Allez droit devant, ramassez le trésor assez conséquent et continuez. Vous arrivez directement dans Bangcoq. Passez au Bureau des Primes. Le patron vous demandera alors d'aller acheter un ticket pour circuler sur la rivière, les autres proies étant en amont. Allez l'acquérir à l'épicerie, avec quelques améliorations bien sympathiques.

Lugnutz le Gaucher :

Avant de vous rendre à sa poursuite, commencez par effectuer une petite quête annexe, eh oui. Allez vers la sortie nord de la ville et repérez un très long bâtiment. Juste au début de celui-ci, sur la gauche de la rue, vous allez apercevoir une corde. Maintenant, regardez bien en face. Une poule reste là à parler d'un certain marché noir. Allez la voir et demandez-lui des précisions. Elle vous indique l'endroit où il se trouve, ainsi que le mot de passe pour y rentrer. Rejoignez alors la corde, montez, et sautez sur la balustrade. Avancez, jusqu'à trouver une porte. Là, essayez d'entrer et le gérant vous demande le mot de passe. Recommencez la conversation, et vous lui répondrez ce qu'il veut entendre. Entrez alors dans le magasin et dévalisez-le. A vous une puissance décuplée, et une résistance sans égal ! De plus, vous trouverez une nouvelle arme terrifiante. Ressortez et en route pour Lugnutz. Allez tout d'abord derrière l'épicerie, sur la gauche, afin de trouver le chasseur de Sleg qui vous donnera le truc pour imiter le cri de cet animal, à une condition cependant. Il va falloir d'abord aller trouver la créature dans la rivière Mongo. Allez donc à la capitainerie et demandez à ce qu'on vous ouvre la porte. Montez alors à l'étage, et sortez dans la nature sauvage. Vous voyez un panneau juste devant vous, indiquant deux directions. Suivez le Mongo Sauvage. Avancez tout droit dans des paysages magnifiques, et vous finirez par tomber sur le Sleg géant accompagné de ses petits. Pour éviter de vous faire tuer en deux coups, commencez par sauter à l'eau afin de vous rendre sur la petite île juste en face, dans le but de vous cacher derrière le rocher. D'ici, faites le plein de super bolamites à gauche, et commencez par éliminer les petits Slegs en évitant les tirs de la mère. Une fois ceux-ci morts, tirez une dizaine de coups avec votre zap sur cette dernière et approchez-vous jusqu'à avoir de l'eau à la ceinture. De là, tirez une toile. Paralysé, le Sleg ne peut plus vous attaquer. Courez donc vers lui, et tirez-lui dessus avec le zap tant qu'il est à terre. Tous les deux ou trois tirs environ, relancez une toile afin d'être tranquille, puis continuez ce manège jusqu'à sa mort. Retournez maintenant voir le chasseur de Sleg en ville.

Maintenant en route pour dénicher Lugnutz. Partez en fait vers la droite de la zone, vers le pont couvert que vous pouvez voir au loin. Traversez-le, et cassez les barils une fois de l'autre côté. Vous obtenez des sacs d'or à foison. Vous pouvez également sauter dans l'eau d'ici et vous laissez porter par le courant sur la rive opposée, un peu en aval, afin de tomber sur d'autres tonneaux et deux coffres au trésor bien remplis. En revanche vous devrez remonter toute la rivière malgré le courant violent. A vous de voir. Pensez à rester du côté droit, où vous aurez moins de mal à évoluer, et à adopter la vue externe (ça évite de ne nager qu'avec un bras). Une fois de l'autre côté du pont donc, avancez et brisez la palissade. Continuez à ce rythme, et vous finirez par arriver en vue d'un gros rocher sur lequel est disposé un coffre et deux tonneaux. Montez alors sur la pierre à droite du chemin et d'ici, sautez sur le rocher. Descendez, et juste après, vous apercevez une pierre très haute, construite comme une sorte de tour. Là, repérez une saillie rocheuse juste devant vous, près des caisses. Sautez dessus, et de là, bondissez juste un peu plus haut pour commencer l'ascension. Faites le tour du rocher, et vous trouverez des petits amas vous servant de marches. Continuez à sauter jusqu'au sommet et vous verrez sur la droite une plate-forme avec deux coffres bien alignés. Prenez-les et poursuivez. Capturez ensuite des chauves-souris et avancez jusqu'à apercevoir des caisses pleines de ces bestioles. Faites donc le plein de munitions, et continuez. Vous arrivez alors au cimetière.
Là, appuyez sur "X" pour lancer l'appel du Sleg près des tombes. Et hop, un boss. Dès le départ, allez vous cacher derrière l'arbre tout en bas à gauche. En effet, très courageux, Lugnutz envoie ses sbires pour vous faire mordre la poussière. Commencez par tirer un coup de zap au loin, afin de rameuter quelques petits comiques, puis lancez une chauve-souris dans le tas afin de faire de gros dégâts. Finissez les ennemis restants avec le zap et des abeilles, puis allez rapidement vous cacher derrière une tombe. En effet, Lugnutz va apparaître tout en haut de la zone, sur son piédestal, et vous tirer dessus avec son fusil de précision. Faites bien attention également à un sniper qui va apparaître dans un des trois postes de tirs (deux devant vous, et un à droite) et qu'il vous faut tuer au zap immédiatement. Ocuupez-vous ensuite de Lugnutz en ne sortant de votre cachette que pour faire feu. Attention à changer de planque souvent, car ce dernier peut briser les tombes aisément. Une fois blessé par vos tirs d'armadillos et de zap chargé, Lugnutz se déplace sur l'un des points de tirs, et vous renvoie un autre sniper. Descendez-le et faites très attention à

l'endroit où apparaît le boss grâce à votre radar. S'il arrive à votre droite, courrez vous abriter derrière le rocher près de la rivière. Encore quelques coups violents et il disparaît en vous renvoyant des sbires. Réitérez donc la stratégie précédente, tout en vous méfiant des rigolos adeptes de la mitraillette. Veillez à les attirer assez près pour les atteindre sans trop perdre de vie. Une fois débarrassé de cette racaille de la même manière qu'auparavant, mettez fin au règne des hauteurs de Lugnutz.

Bombardez-le de coups de zap chargés, couplés à des chauves-souris en pagaille afin de le faire tomber rapidement, dans le but d'éviter de subir une nouvelle fois ses snipers et ses hommes. Désormais à terre, Lugnutz est enragé et adopte une cadence de tir furieuse. Cachez-vous derrière le rocher près de l'eau, et ne montrez votre nez que pour tirer sur ce boss hargneux. Liez armadillos et zap pour l'affaiblir et adoptez ensuite la technique du putois. Maintenant, une fois que votre opposant voit sa barre de vie réduite au 1/3, n'utilisez plus que le zap. Il va falloir être vif et très précis. Chargez le zap, et sortez rapidement de votre cachette afin de décocher un tir immédiatement sur Lugnutz. Cachez-vous, et ressortez pour tirer. Le truc est en fait de ne pas hésiter une seconde, et surtout d'éviter autant que possible de vous faire toucher. Si vous conservez un bon rythme (c'est très faisable, et vous pouvez même vous réserver des moments de soins), la jauge d'endurance de Lugnutz va rapidement baisser, tandis que sa vie restera à peu près stable. Dans les derniers instants, lancez une toile en même temps que le zap, et vous finirez par venir à bout de sa résistance. Lancez une dernière bolamite pour l'enrober, et capturez-le vivant. Maintenant, faites le plein de munitions, et sortez par la porte désormais ouverte. Prenez le tunnel, et vous retomberez sur le chemin forestier menant à la rivière, puis à la ville.

Elboz Liberty :

Après être passé au bureau des primes et à l'épicerie, rendez-vous à la Capitainerie pour sortir de la ville. Là, remontez la Vallée Mongo dans le sens du Mongo Sauvage jusqu'à arriver à une retenue d'eau située sous un aplomb rocheux. Une fois sur ce dernier, sautez sur le rocher en contrebas, et rejoignez la rive gauche de la rivière. Là, avancez et rejoignez la rive droite, lorsque vous ne pourrez plus aller plus loin. Des ennemis s'affichent sur votre radar. Commencez par vous approcher du premier, bien tranquille devant son rocher, pour l'étourdir d'un armadillos avant de le capturer grâce au zap. Avancez un peu, et de là où vous êtes vous devriez voir l'autre rive avec un ennemi posté devant des barils. Descendez-le avec votre nouvelle arme, la guêpe, puis attendez. Deux autres ennemis viennent voir ce qui se passe. Réservez-leur le même sort. Poursuivez votre progression, et vous tombez une nouvelle fois devant un rêveur derrière un rocher. Utilisez la même technique que précédemment, et continuez à couvert des fourrés. Vous apercevez des bidons juste sur la berge en face de vous. Faites-les exploser de votre place pour éliminer la résistance, et attendez que le second ennemi à côté se calme pour détourner son attention avec un écureuil. Maintenant, traversez la rivière et allez vous cacher derrière un des rochers ancrés dans les flots. Relancez un leurre, et utilisez un arbre pour vous dissimuler. Neutralisez le garde, et continuez à avancer sur la gauche. Là, prenez bien garde à attirer les ennemis près des bidons avec un écureuil, de façon à faire exploser plusieurs opposants d'un seul coup.
Puis cachez-vous afin de laisser passer l'alerte et recommencez. Une fois le gros de la troupe neutralisé, finissez les derniers avec la tactique du leurre, mais sans les explosifs. Ramassez les bolamites sur le chemin et prenez garde aux ennemis derrière l'espèce de petite maison près du fleuve. Disposés sur la droite, à flanc de colline, ils nécessitent une dure ascension pour être atteints. Commencez à faire exploser le baril visible sur la petite corniche, puis cachez-vous en attendant que les collègues de vos victimes se calment. Mettez-vous sous le toit de la maison pour éviter le mortier. Maintenant grimpez par la corde. Une fois au premier pallier, regardez au loin. Vous voyez des coffres. Allez les chercher et revenez ensuite en cet endroit. De nouveau au premier pallier donc, regardez la corniche en haut à gauche. vous voyez un bidon. Faites tout sauter et poursuivez votre ascension. Vous arrivez au sommet de la colline. Là, passez par l'entrée grillagée, et cachez-vous derrière le premier rocher. D'ici, vous allez pouvoir attirer trois ennemis un par un juste en face de vous afin de les capturer. Une fois cela fait, équipez-vous en munitions, et rendez-vous derrière le rocher justement près duquel vous lanciez les écureuils. De là, propulsez un de ces derniers vers les bidons explosifs. Dès qu'un ennemi porteur de bombe s'approche, faites tout exploser. Plus aucun survivant à l'horizon. Montez alors à la corde, seul preuve restante d'une vie en ces lieux. Une fois que vous avez atteint la cime de cet enchaînement de cables, sautez à terre, et tirez immédiatement sur la remorque remplie d'explosifs. Cela va attirer d'autres ennemis, dont des "human-bombs " que vous pourrez repousser sur leurs alliés d'un petit coup de poing ou simplement détruire près d'eux. Lancez des fuzzles pour semer la panique, puis profitez-en pour neutraliser les hommes aux mitraillettes à coups de zap ou d'armadillos dans le pire des cas. Une fois au calme, avancez et hop un vieux boss.

Elboz n'est pas très résistant et fait partie des boss les plus simples à battre, n'ayant personne pour lui porter

assistance. Dès votre entrée dans l'arène, vous apercevez plusieurs plates-formes et des bouches d'air chaud. Le principe est le suivant : chaque ouverture propulsant de l'air vous permet d'effectuer un bond sur une plate-forme proche de vous. Dès que vous posez le pied dessus, Elboz manipule un interrupteur juste derrière vous, au rez-de-chaussée, afin de la faire basculer, et vous avec. L'astuce est donc de tirer sur lui, et de sauter juste après sur l'une des plates-formes entourant la vôtre. En effet, ne portant pas d'armure sur le dos, le boss n'est atteignable que si vous lui décochez un tir dans le dos justement. Et le seul moment possible pour cela est lorsqu'il décide de vous faire tomber grâce au mécanisme décrit ci-dessus. Sautez donc de plates-formes en plates-formes et visez son dos durant tout le combat. Si malgré tout vous veniez à tomber, dépêchez-vous de remonter sous peine de prendre un coup de poing magistral et meurtrier. Si vous désirez le capturer vivant, il va falloir avoir un très bon timing. En fait, restez toujours en vue FPS, de manière à charger continuellement votre zap. Dès que Elboz actionne une machine, tirez dans son dos et sautez immédiatement dans un endroit sûr. Restez ciblé sur lui, et réitérez l'opération en ne perdant pas une seconde et surtout en "estimant" le retour de la plate-forme baissée, afin d'atterrir juste quand elle se remet en place, dans le but de raccourcir le temps de réflexe d'Elboz. Si vous mettez trop de temps à tirer, la barre d'endurance du boss se rechargera et vous ne pourrez alors que le tuer au bout du compte. Et un conseil, évitez de tomber plus de quatre ou cinq fois si vous désirez avoir votre proie en vie. Maintenant passez par la trappe qui vient de se libérer, et continuez tout droit en amassant des munitions jusqu'au village. Là faites des emplettes, passez au bureau et...

Bouffi McBouboum :

Le patron du Bureau des Primes vous indique que vous allez devoir trouver un certain Joe Cabine, qui pourra vous emmener, grâce à son téléphérique, jusqu'à la cache de Bouffi. Vous le reconnaîtrez facilement, c'est le seul poulet à porter un haut-de-forme. Après lui avoir raconté la blague des cinq doigts et du visage, dirigez-vous vers la télécabine à l'entrée de la Vallée Mongo. Empruntez cette merveille de technologie, et une fois de l'autre côté de la rivière, avancez lestement jusqu'à ce que votre radar indique des ennemis. A ce moment là, cachez-vous derrière le rocher le plus proche, et lancez un écureuil. Une fois les trois compères réunis contre votre leurre, lancez une chauve-souris dans cet attroupement et continuez votre chemin jusqu'à une petite cabane.
Là, cachez-vous à sa droite, et attirez les ennemis présents à l'intérieur sur les marches de cette dernière, juste devant. Neutralisez-les, puis entrez afin de récupérer un trésor et de l'or dans un tonneau. Descendez alors par la rampe un peu plus loin. Une fois en bas, allez sur la droite pour récupérer des munitions, puis revenez dans le chemin principal, visiblement occupé. Mais avant de rentrer dans le bâtiment, prenez la corde juste à votre droite, près des rochers. Montez sur les diverses plates-formes présentes afin de récupérer tous les coffres (n'oubliez pas d'aller sur la droite), puis redescendez. Cassez la barricade de gauche, dans la petite alcôve, afin de découvrir des munitions et de l'argent. Avancez vers le bâtiment, et lancez un écureuil afin d'alerter les deux gardes du bas. Dès qu'ils se jettent sur le pauvre animal, servez-vous d'un putois, et capturez les deux imbéciles d'un coup de zap. Montez deux étages et vous apercevez deux ennemis sur votre radar. Attirez-les à votre niveau, et utilisez le même stratagème que précédemment. Continuez alors votre ascension, en prenant bien garde à ne pas vous faire repérer par le tireur embusqué en passant devant la porte. Attendez qu'il se tourne, et montez. Prenez les trois coffres, cassez les caisses et utilisez la corde. Redescendez alors au niveau de la porte vers l'extérieur, et montez dans le wagonnet juste devant vous. Tirez sur les quelques comiques essayant de vous arrêter et descendez immédiatement du wagon dès que celui-ci s'arrête. Vous allez en effet devoir faire face à une meute d'ennemis enragés. Le seul conseil que je peux vous donner est de vous cacher le plus souvent derrière des rochers en lançant des fuzzles de manière à ralentir vos opposants, et surtout d'attirer tout ce beau monde près des barils explosifs. De même n'oubliez pas les snipers en hauteur, justement près des bidons. Une fois libéré de ce comité d'accueil, faites le plein de munition. Vous remarquerez d'ailleurs un empilement de caisses sur la droite de la zone. Servez-vous en pour atteindre une corde et de là, accéder à une réserve de guêpes, bien pratiques. Revenez alors au niveau de votre chariot, et continuez sur sa droite, dans le défilé rocheux. Commencez par descendre jusqu'au petit rocher. Cachez-vous et attirez le garde non loin de là afin de le capturer. Puis, rejoignez les hautes herbes en-dessous.

De là, décalez-vous un peu sur la gauche et vous apercevrez une structure métallique. Faites exploser le bidon à son sommet et lancez un écureuil près de l'arbre en face de vous afin de faire venir une partie des idiots restants. Projetez un putois, et profitez de cela pour assommer les ennemis présents. Attention toutefois aux molosses, bien moins atteints par les putois. Néanmoins, vous vous ferez remarquer. Remettez-vous alors à couvert et réitérez l'expérience. Puis avancez, jusqu'à une autre structure que vous détruirez comme la première. Une fois arrivé à la porte, prenez la corde afin de ramasser de l'or dans les caisses, puis refermez derrière vous. Avancez vers le rocher central, et voici un boss. Vous allez avoir de gros problèmes à le capturer vivant, avec son lance-missiles très rapide. D'abord, il va vous

falloir liquider sa bande de joyeux drilles. Le principe est tout bêtement de survivre ! Commencez par disposer des fuzzles enragés autour de vous afin d'éliminer le gros du premier assaut, et utilisez le zap, non pas pour assommer mais pour tuer. Servez-vous également des chauves-souris en essayant de ne pas blesser le boss tout de suite. Vous aurez quatre vagues d'ennemis à supporter avant que Bouffi ne soit seul. Résitez donc ardemment, et n'hésitez pas à vous replier près de la porte par laquelle vous êtes arrivé afin de reprendre de l'énergie et de capturer des munitions. De plus, vous devez savoir que Bouffi n'arrêtera pas de vous lancer des missiles si vous le défiez en sortant de votre cachette. Il faut donc bien prendre en compte que vous éloigner pour combattre des opposants lointains est quasiment du suicide. En outre, écoutez bien le boss, car deux de ses paroles signifient qu'il s'apprête à bondir sur vous, vous causant de nombreux dégâts, et enchaînant par un tir de roquette. Méfiez-vous donc des "Tu vas mourir", et "Banzaï". Dès qu'il prononce ces mots, collez-vous au rocher pour qu'il se cogne dessus et reste étourdi un instant. Là, reculez et tirez des décharges de zap pour le faire fuir. Une fois seul contre lui, adoptez la même stratégie lorsqu'il décide de vous attaquer au corps-à-corps. Puis tout en évitant ses missiles essayez de lui décocher des tirs de zap sans faiblir et surtout rapidement afin d'abaisser sa barre d'endurance. Restez derrière le rocher, et visez bien Bouffi.
Tirez dès que vous sortez sur l'un des côtés, et dès que le zap est plein recommencez. Essayez de ne pas le rater trop souvent afin de ne pas entamer sa jauge de vie, et poursuivez à ce rythme jusqu'à le voir s'écrouler. Bien entendu, profitez du fait qu'il s'approche de vous pour utiliser divers putois et armadillos afin d'accélérer sa fatigue. Pour plus de proximité, mais en prenant plus de risques, vous pouvez également vous poster derrière l'arbre juste un peu en aval du rocher, sur la droite. Une fois Bouffi capturé, prenez tout l'or sur place, et sortez par la porte qui vient de s'ouvrir. Prenez les coffres et l'or dans les caisses dès le début du tunnel puis continuez. Vous sortez alors par la grande cascade. De là, si vous ne l'avez pas déjà fait, retournez dans la tanière du Sleg afin de mettre la main sur un cristal, et allez juste à gauche de la chute d'eau, sous l'espèce de structure métallique, pour trouver deux autres pierres précieuses. A présent, retournez au village toucher votre prime.

Le Docteur :

Maintenant il va falloir que vous remontiez la rivière jusqu'à son cabinet. Allez parler au conducteur de la barge, au bord de la rivière, que vous avez d'ailleurs dû croiser en revenant. Une fois à destination, vous vous apercevez que quelque chose ne tourne pas rond. En effet, l'homme de main de Sekto vous attend de pied ferme. Détruisez quelques-uns de ses sbires en vous cachant bien derrière la maison sur la gauche et le combat s'arrête. Vous êtes fait prisonnier.

Secret, Griffes et Ennemis : L'Etranger entre en Action

Après une scène cinématique révélant votre vrai visage, vous allez devoir vous défendre sans arme. Essayez tout bonnement de jeter vos adversaires dans le feu, ou assommez-les d'un coup de poing tournoyant et vengeur. Attention à trouver un endroit sûr (derrière le pilier gauche par exemple) afin d'être protégé des tirs et d'envoyer la majorité des ennemis dans le feu par un coup tournoyant. Soignez-vous dès que vous avez un moment de libre, et gardez toujours un oeil sur vos opposants afin de conserver le contrôle de cette situation un peu désespérée. Une fois seul avec le boss, rouez-le de coups afin de le projeter dans le feu le plus longtemps possible, jusqu'à causer sa mort. Ensuite, fuyez par la planche qui vient de s'affaisser et ne vous arrêtez jamais. Renversez les ennemis vous barrant la route, et foncez jusqu'à la ville. Cassez la vitre d'un hangar et sautez à l'intérieur. Puis continuez. Cavalez dans la ville, et dès que les portes se ferment, prenez la rampe de droite allant vers les toits. Là, brisez encore une grande vitre. Une fois à l'intérieur, cassez la porte et filez tout droit. Mais trop fatigué, vous vous endormez.

Mythes, Vestiges, et Allées : Retour des Choses

Avancez toujours tout droit et vous débouchez dans un village primitif que vous connaissez fort bien. Là, les villageois vous accueille comme un dieu, et vous avouent que ce sont eux qui vous ont sauvé. Ils vous remettent alors une armure ayant appartenu à vos ancêtres, ainsi que votre arme avec peu de munitions. Faites le tour du village pour vous réarmer correctement (notez que si vous montez à la pointe du village, sur la gauche, vous trouverez une corde vous menant à des chauves-souris et des guêpes), puis dirigez-vous vers la Centrale des Wolvark, en continuant droit en face du village. Vous arrivez au bout de quelques instants, devant un lac. Longez-le sur la gauche, et nagez jusqu'à une petite île près du bord. De là, descendez la sentinelle faisant les 100 pas en face de vous avec une guêpe, et sautez de votre île vers la rive menant au barrage. Dès le début, vous allez apercevoir un mirador. Reculez suffisamment afin de voir la

sentinelle et tuez-la. Maintenant, montez au sommet et regardez les espèces de containers suspendus. Attirez quelques gardes dessous et tirez sur les interrupteurs bleus afin de les écraser sous les tonnes de ces immenses "cubes". Réitérez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un ou deux opposants trop lointains pour entendre les complaintes de l'écureuil. Redescendez et avancez entre les caisses. Prenez bien garde au canon automatique. Cachez-vous derrière un des containers et détruisez-le avec le zap en sortant rapidement pour tirer et en revenant vous cacher aussi promptement. Une fois cela fait, dirigez-vous vers l'interrupteur et actionnez-le afin de descendre le pont. A ce moment là, des ennemis vont surgir derrière vous. Allez vite vous cacher derrière une caisse, et d'ici, tirez sur le bidon explosif derrière eux avant qu'ils ne s'en éloignent. Puis terminez le travail en lançant des fuzzles. Aspirez-les et maintenant, au lieu de gagner de l'argent, vous empocherez des munitions. Maintenant abaissez une nouvelle fois le pont, et avancez jusqu'à l'angle du mur sur l'autre rive. Là, attirez les ennemis sous une grosse caisse et laissez-la choir sur eux. Une technique décidément utile. Continuez à avancer et vous arrivez dans le dos de trois autres comiques. Réservez-leur le même sort, et poursuivez en vous dissimulant derrière le premier container après la grue. Repérez les nouveaux containers suuspendus. Une nouvelle fois, attirez du beau monde dessous et faites-vous plaisir. Si certains résistent, il vous reste le choix du bidon explosif juste à côté, qui attirera tous les opposants du coin. Maintenant faites descendre l'autre pont. Eliminez tout d'abord les deux "canards" menant la garde, puis allez immédiatement vous cacher derrière l'une des caisses de manière à éviter les tirs du canon au fond de l'allée. Tuez les deux comiques que vous aviez assommés afin qu'ils ne vous ennuient pas, puis attendez qu'un troisième arrive (normalement). Occupez-vous en, puis détruisez le canon. Cachez-vous derrière la petite caisse devant vous, et attirez le garde en contrebas près des bidons à votre droite. Faites-le exploser et avancez vers lui. Là, une porte s'ouvre et des ennemis en sortent. Jetez une chauve-souris dans le tas, et recommencez si certains se réveillent avant que vous les ayez aspiré. Ensuite, descendez là où se trouvait la sentinelle que vous avez attiré, et actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la grille. Puis remontez et avancez tout au bout de la passerelle. Vous trouvez un autre mécanisme qui vous donne accès à l'intérieur du barrage.

Intérieur du barrage :

Une fois à l'intérieur, brisez les caisses pour prendre des munitions, puis empruntez la porte tout à droite, après l'avoir brisée. Avancez prudemment, et une porte s'ouvre. Revenez sur vos pas et cachez-vous. L'ennemi qui est apparu est capable de lâcher des chiens à votre poursuite. Eliminez-le donc en premier et lancez des fuzzles sur les autres. Assommez-les tous et aspirez-les dans l'ordre où vous les avez abattus. Puis, passez par la porte avec un signe sur la droite.
Cinq ennemis sortent d'un coup. Lancez quelques fuzzles afin de les ralentir, et neutralisez-les à coups de zap. Frappez d'un coup de poing circulaire les plus récalcitrants afin de ne pas subir de heurts dans le dos. Une fois dans la pièce, sautez sur les caisses de droite collées contre le mur, sans vous faire voir des sentinelles. Du haut de ce mur, neutralisez ces deux dernières, puis approchez-vous de la porte en bois. Brisez-la en arrêtant de frapper dès que le garde derrière se doute de quelque chose. Une fois détruite, attirez ce dernier dans la salle où vous vous trouvez et neutralisez-le.
Puis, sortez et cachez-vous derrière le tuyau près de la porte vitrée. Attendez que les opposants derrière cette dernière se soient calmés, et entrez avec fracas. Lâchez des fuzzles et terminez par une chauve-souris afin d'assurer vos arrières. Prenez la porte à droite et sautez par dessus les caisses afin de poursuivre votre avancée. Vous arrivez alors dans les toilettes. Délogez les deux ennemis qui s'y trouvent à l'aide de fuzzles, et capturez-les. Puis avancez jusqu'à la porte en bois. Vous arrivez dans une salle gorgée d'hommes de main. Commencez par faire exploser le bidon de droite, et essayez d'avancer un petit peu. Lancez deux ou trois chauves-souris, pour dégager le passage, puis vous repérez un autre bidon un peu plus loin. Faites-le exploser, et continuez à utiliser une ou deux chauves-souris (vous en trouverez une caisse non loin). Méfiez-vous des chiens que vous abattrez d'un coup de poing, et faites également attention à l'ennemi ayant une mitrailleuse. Tirez des fuzzles si vous perdez le contrôle. Puis brisez la porte en bois. Vous arrivez dans un couloir. Approchez-vous du coin du mur à droite, juste avant le début de la longue ligne droite du corridor. Repérez un enfoncement sur la gauche, et jetez-y un écureuil. Les trois gardes vont se jeter sur lui, vous laissant le temps de les prendre au piège avec une toile. Une fois neutralisé, tirez-leur un coup de zap, commencez par capturer le premier assommé, puis mettez un coup tournoyant dès que les deux autres tentent de se relever. Continuez à avancer jusqu'à la sauvegarde automatique (après les caisses). Vous allez voir quatre gardes sur votre radar. Procédez avec un écureuil comme la fois précédente, en le projetant juste en face de vous. Une fois cela fait, ouvrez la porte d'un coup de poing rageur. Vous arrivez dans une immense pièce pleine de caisses. Avancez tout droit, et cachez-vous derrière le premier container sur la gauche que vous apercevez. En effet, un wolvark garde le fond du couloir. Décalez-vous un petit peu et abattez-le d'une guêpe. Son collègue va venir le voir. Un petit coup de zap et c'est réglé. Puis continuez jusqu'à une bifurcation. Là, attirez vos proies comme auparavant avec un écureuil, et réglez leurs comptes. Puis, si le

lanceur de chien n'a pas été pris par le chant de l'écureuil, faites exploser les bidons à côté de lui. Montez les rampes et brisez la porte une fois au sommet. Avancez jusqu'au bout du couloir, puis surgissez pour neutraliser les deux gardes dans le coin gauche avec une toile. Attendez que les renforts arrivent, en vous cachant derrière l'un des gros tuyaux afin d'éviter les tirs, et réservez-leur le même sort. Commencez votre ascension, et vous rencontrez encore deux ennemis. Abattez-les en les attirant près des explosifs disposés non loin de vous, puis poursuivez. Neutralisez ensuite les deux gardes restant, en les surprenant d'un coup de zap rapide. Puis, une fois au sommet de l'édifice, passez la porte. Vous arrivez à l'extérieur.

Extérieur du barrage :

Commencez par avancer dans le long couloir. Repérez l'ennemi et cachez-vous derrière une caisse. Là, attirez-le et capturez-le dans la foulée. Si par malchance un seul vient vers vous, recommencez la manoeuvre avec le second. Continuez à avancer jusqu'à une bifurcation. Vous allez avoir un sacré comité d'accueil. Tout d'abord commencez par envoyer des fuzzles au loin afin de semer la panique, puis utilisez les chauves-souris en vous approchant sur les lanceurs de chiens et les wolvark en armure. Relancez des fuzzles, utilisez le zap, et surtout servez-vous des caisses comme abris. N'hésitez pas à utiliser l'attaque tournante pour éviter les assauts des ennemis qui se réveillent et continuez dans le jet de chauves-souris à répétition. Il n'y a pas vraiment de méthode, mais tant que vous suivez ces conseils de base et que vous restez mobile, cela devrait bien se passer. Avancez jusqu'à la cascade, et prenez le tunnel. Récupérez des munitions, puis continuez jusqu'à une corde. Une fois en haut, admirez la séquence narrative, puis dans le but de sauver le village, prenez la direction de la grotte derrière le bateau Steef. Prenez les munitions sur le chemin, et préparez-vous à un grand combat.

Le village assiégé :

Là non plus pas vraiment de stratégie, si ce n'est une précaution à prendre dès le début. En effet, commencez par courir sur les hauteurs du hameau en empruntant les divers escaliers. Une fois en haut, éliminez les adversaires les plus proches avec le classique fuzzles/zap, puis planquez-vous derrière un mur ou un rocher. Là, posez des fuzzles autour de vous en embuscade, afin de ne pas vous faire surprendre, puis dès qu'un ennemi se profile, servez-vous de vos super armadillos pour le tuer à courte distance, ou l'assommer de loin.
S'il n'est toujours pas mort, prenez une chauve-souris pour terminer le travail, sinon quelques coups de zap et d'abeilles. Au bout d'un moment, dès que vous aurez éliminé tous les gardes, des renforts vont arriver. De votre place surélevée, commencez par sniper ceux sans armure avec vos guêpes, puis ralentissez les autres avec le zap. Disposez des fuzzles une nouvelle fois, et tenez bon. Cette guerre civile et bientôt terminée. Notez que les wolvarks "CRS" ne sont sensibles qu'une fois découverts. Si l'un d'entre eux s'approche de vous, donnez-lui des coups de poings jusqu'à ce qu'il baisse son bouclier afin de l'envoyer au loin. Lorsque ces derniers se trouvent éloignés par contre, visez la tête avec l'un de vos armadillos, étant donné que ceux-ci s'avèrent obligés de baisser leur garde en courant. Continuez à ce rythme jusqu'à la fin de cette armée de pacotille. Un combat difficile mais qui vous vaudra l'admiration de vos compagnons. Maintenant retournez au bateau, et dirigez-le jusqu'à l'embouchure de la rivière. Remontez alors le courant sur la rive gauche. Vous allez apercevoir un petit camp de wolvarks. Approchez-vous et commencez par tirer sur les bidons près des premiers gardes, puis sur ceux juste derrière. Les deux explosions auront sans doute bien entamé les ennemis, et le canon de votre bateau achèvera les survivants. Puis, une fois ces massacres perpétrés, continuez vers le nord. Vous arrivez face à un bateau. Tirez sur l'ensemble des bidons présents sur le pont pour provoquer des explosions en chaîne, et ainsi couler ce frêle esquif et ses occupants avec. Puis continuez vers la rive juste en face. Utilisez les guêpes pour éliminer les guetteurs sur la grande porte, puis attirez ceux restants près des bidons que vous ferez exploser. Une fois ce petit monde décimé, avancez jusqu'à cette porte justement. Attention, car trois wolvarks vous attendent de pied ferme juste un peu à droite de la porte, dans les fourrés. Lancez quelques fuzzles, et cachez-vous dans un recoin du rocher juste un peu avant leur position. Tirez quelques coups de zap pour faire tomber les deux premiers dans l'eau du haut de la falaise, et capturez le troisième. Traversez alors le pont, et activez l'interrupteur situé derrière l'un de ses piliers. Cela a pour effet d'ouvrir les grandes lamelles de fer qui vous bloquaient la route. Continuez jusqu'à rencontrer des habitants des environs (alias les rebelles). Ils vous diront alors que leur chef est enfermé dans un temple par delà la rivière. A vous donc d'aller le délivrer courageusement.

Le Temple :

Continuez donc votre incursion fluviale, et vous arriverez en vue d'une île et d'un bateau. Comme précédemment titrez

dans les bidons pour faire de la place sur le lopin de terre, et faites couler le bateau. Revenez ensuite au niveau de l'île, et éliminez les wolvarks restants avec vos abeilles désormais surpuissantes. Reprenez votre barque, et poursuivez votre remontée de la rivière. Vous tombez une nouvelle fois sur un bateau. Faites-le sombrer, puis dirigez-vous à sa droite, vers l'aplomb rocheux. Vous découvrez alors une corde. Grimpez et une fois en haut prenez garde aux ennemis. Abattez les deux premiers grâce aux guêpes en observant les pas de ces derniers dans les fourrés, puis occupez-vous des deux suivants en prenant garde au fait qu'ils possèdent des armures. Attendez que chacun court vers vous afin de les frapper lorsqu'ils auront baissé leur bouclier pour pouvoir se mouvoir aisément. Passez alors de l'autre côté et appliquez ce principe une nouvelle fois. Puis, actionnez l'interrupteur bleu qui va vous ouvrir le passage vers vos prochaines aventures.

Gardiens, Voleur et Commerce : La lutte jusqu'au Bout

Vous arrivez en plein débarquement des forces wolvarks venues en très, très, mais alors très grand nombre. Dès le départ, sautez de votre bateau dès votre arrivée sur la plage, tout en le laissant près de la rive afin qu'il vous couvre. Servez-vous alors des espèces de murs pour vous protéger des attaques des wolvark et utilisez gaiement vos armadillos ainsi que vos abeilles. Tirez pour tuer, et ne cherchez pas à juste assommer les adversaire, sans quoi vous auriez de très gros problèmes au bout d'un moment. Fonctionnez un peu comme dans le village assiégé, et vous devriez vous en sortir. Puis, dès que la porte s'ouvre, éliminez les troupes s'extirpant avec une chauves-souris et des abeilles, et pénétrez dans l'enceinte. Là, tirez une toile sur les trois ennemis présents, puis enchaînez avec des abeilles et un petit explosif. Avancez, faites le plein de munitions, et rejoignez la sortie. Alors là, c'est vraiment la guerre ! Commencez par éliminer le sniper en face de vous. Une fois cela fait, cachez-vous au niveau du mur et attendez que les autres comiques arrivent. Tuez-les et jetez-vous dans la bataille. Dans ce long corridor, il est impératif de se servir des murets, d'une part pour se protéger des snipers, et d'autre part pour éviter de subir trop d'assauts simultanés. Placer des fuzzles et utiliser des armadillos liés aux abeilles ainsi qu'aux chauve-souris lorsque la pression est trop forte, est votre seule chance de victoire. Faites attention à vos points de vie, et courez vous dissimuler au loin dès que vous le pouvez. Méfiez-vous fortement des adversaires en armure et réservez-leur quelques bons coups de poing. Puis, éliminez les snipers avec vos guêpes afin de ne pas prendre trop de risques. Passez désormais par la grande porte et récoltez des munitions. Puis poursuivez votre chemin juste après la côte, et faites attention au sniper en face de vous et à celui juste derrière vous une fois arrivé à l'angle de la rue. Montez l'autre petite pente, et vous voilà face à un car troupes d'élites wolvarks. Lancez quelques chauves-souris de votre position, et descendez dans l'arène en projetant des fuzzles et des abeilles. Allez vous cacher derrière le pan de mur à gauche de l'endroit où vous atterrissez, puis tenez les soldats à distance avec des armadillos.

Finissez ce beau monde avec une chauve-souris, puis continuez. Vous arrivez en haut d'une petite pente. Vous allez de nouveau rentrer dans un conflit meurtrier. La technique se rapproche un peu de celles utilisées dans des phases similaires précédentes. Tentez d'attirer les ennemis vers vous et de les détruire avec des armadillos ou des chauves-souris. Dans le pire des cas, si vous vous trouvez submergez, arrosez la zone de fuzzles et avancez tout en vous cachant derrière les murets. Finissez les ennemis à terre avec les abeilles, puis avancez toujours prudemment et en assurant vos pas de fuzzles. Prenez surtout bien garde à ne pas être pris à revers, et n'hésitez pas à vous replier si par exemple des sortes de CRS se jettent sur vous. Entraînez-les à l'arrière et assommez-les de plusieurs coups de poing, nécessaires à la destruction de leur bouclier. Prenez également bien garde au "lanceur" de chiens qui se situe vers le fond de ce long terrain de combat. Avancez vers lui rapidement, et gardez une chauve-souris pour lui. Tirez sur les chiens avec le zap ou les abeilles et partez vous dissimuler des ennemis restants en les criblant une nouvelle fois d'abeilles. Une fois tout ce petit monde défait, vous allez voir arriver une machine terrifiante. Commencez à attirer les wolvarks vers vous en reculant loin de cet engin qui vous envoie des décharges électriques. Servez-vous de quelques fuzzles pour semer le trouble, et abattez les ennemis un par un, en vous abritant de la machine derrière les murets. Une fois cette dernière seule, continuez cette stratégie de cache-cache derrière les murs en ruines, afin d'éviter son tir surpuissant. Si par malheur vous veniez à être touché, courrez à l'opposé de la zone afin de vous restaurer, et afin de vous dissimuler à son regard. Utilisez des tirs de zap et des abeilles, que vous pourrez dénicher en haut à droite du terrain, ou des chauves-souris, à l'opposé. Continuez à suivre la stratégie suscitée, et vous devriez venir à bout de cette boule sur roulette sans trop de heurts, malgré sa résistance. Maintenant, assommez le wolvark qui la pilotait et passez par la porte ouverte tout au fond de la zone.

Les canons :

Vous arrivez alors dans un autre terrain. Dès votre entrée en matière, commencez par assommer l'un des wolvarks, juste un peu plus loin que le muret placé devant vous, sans vous faire voir. Cela va attirer ses collègues. A ce moment, lancez vos nouvelles chauves-souris. L'explosion va créer l'alerte. Utilisez alors ces dernières sur chaque vague de combattants, de manière à ralentir les seconds et éliminer les premiers (il faut en effet deux munitions par ennemi). Si par malheur certains passent ce tapis de bombes, rouez-les de coups de poing et finissez-les grâce aux abeilles. Avancez prudemment jusqu'à arriver à une bifurcation. Là, observez bien la muraille près du petit feu, et vous verrez un nid de chauve-souris. Faites le plein, et n'oubliez pas les putois juste un peu plus loin. Juste au coin du prochain virage, vous verrez quelques wolvark en patrouille. Cachez-vous et envoyez un putois au milieu. Une fois tous ces gardes rassemblés, lancez vos chauve-souris et éliminez de la même manière les renforts. Avancez jusqu'à un arbre contenant lui aussi des chauves-souris, puis décimez les deux pauvres wolvarks situés un peu plus loin. Vous rentrez alors dans les couloirs des fortifications. Une fois en vue des habitants des lieux, suivez-les à l'extérieur et préparez-vous au combat. Eliminez les wolvarks de la même manière que précédemment, tout en prenant des munitions dans les caisses et accompagnez les autochtones jusqu'aux catapultes. Une fois ces derniers sauvés et contents d'avoir détruit l'issue bloquée par l'ennemi, prenez votre barque et remontez le courant vers le nord. Vous parvenez au bout de quelques temps à un barrage bloquant la voie. Remarquez alors la fissure dans la falaise à gauche. Pénétrez dans cette grotte, et avancez au creux de cette fabuleuse ambiance jusqu à aboutir au coeur du barrage.

L'intérieur du barrage :

De là où vous vous trouvez, commencez à préparer le terrain en snipant cinq wolvarks. Puis, approchez-vous de la plate-forme de gauche en essayant de ne pas vous faire repérer. Là, commencez par actionner des caisses afin de les faire tomber sur les pauvres gardes gravitant au-dessous. Si cela donne l'alerte, ce qui risque d'arriver, continuez le combat en attirant les gardes à vous et en les éliminant de deux chauves-souris, ou d'abeilles. Méfiez-vous énormément des canons tirant des missiles au loin, près de la grande porte. Abritez-vous grâce aux containers et faites bien attention à ne pas vous exposer bêtement en tentant de tuer un ennemi. Restez bien abrité et décidez d'un point d'où vous anéantirez les troupes. Evitez également de rester près du bord droit de la plate-forme, sans quoi les soldats disposés sur cette dernière vous prendront pour cible. Une fois le côté gauche nettoyé, faites de même sur la droite, en faisant attention aux mêmes dangers, profitez du fait d'être au bord de l'eau pour y jeter les sbires de Sekto d'un coup de poing. Une fois les deux côtés vierges d'opposants, cachez-vous derrière les piliers disposés chacun devant les deux terminaux nécessaires à l'ouverture de la porte. A gauche, anéantissez le canon de gauche en vous servant du mur comme protection, et effectuez la même action à droite. Puis, enclenchez les deux mécanismes. Prenez alors votre bateau et voguez vers l'aventure. Une fois entré, vous êtes aussitôt assailli par des dizaines de wolvarks. La solution est simple, tirez sur les bidons disposés de chaque côté du canal afin de déclencher deux explosions monstrueuses qui auront tôt fait de réduire toute résistance à néant. Eliminez ensuite le dernier survivant, puis continuez. Vous arrivez alors à une écluse. L'eau monte et vous vous retrouvez enfin dans les entrailles du barrage. Là avancez et montez sur la berge. Une fois sur la terre ferme, lancez un écureuil dans la pente juste devant vous. Une fois que les soldats viennent voir ce qu'il se passe, tuez-les d'un grand coup de chauve-souris. Réitérez l'opération un tout petit peu plus haut pour neutralisez les gardes restants en tout furtivité. Une fois cela fait, avancez et cachez-vous derrière la grande caisse juste en face de vous afin d'éviter les tirs de la mitrailleuse disposée sur la gauche en arrivant. De votre cachette, lancez des tirs de zap sur cette arme massive afin de la détruire, sans subir de heurts. Prenez des munitions, et montez à l'étage supérieur sur la rampe à gauche de la mitrailleuse fraîchement brisée. Une fois au premier étage, cachez-vous dans l'angle de la pente montant au second. Là, lancez un écureuil, et anéantissez les gardes venus voir ce qu'il se passe. Montez sur la plate-forme et prenez bien garde d'éliminer le sniper situé sur le bâtiment d'en face, tout en haut, grâce à une ou deux chauves-souris.
Puis, occupez-vous des soldats gravitant juste au-dessous en faisant exploser les barils situés sur leur chemin de ronde. Si leurs tirs vous atteignent trop, revenez au premier, et cachez-vous derrière le côté d'une fenêtre. De là, vous pourrez les avoir facilement et aurez une cachette assez sûre. Maintenant, remontez au second, et éliminez le wolvark faisant sa ronde si tant est qu'il ne soit pas venu tenter de vous régler votre compte précédemment. Suivez naturellement le chemin. Une fois sur les hauteurs, vous allez soudainement être victime d'un guet-apens. Allez donc vite vous cacher derrière l'une des poutrelles métalliques soutenant la structure.

Commencez par vous occuper du sniper situé juste un peu avant l'espèce de pièce vitrée tout au bout de la zone. Puis, lancez de nombreux fuzzles dans cette même pièce en faisant attention au tir ennemi très fourni. Associez cette

manoeuvre à l'envoi de chauves-souris afin de nettoyer un peu l'endroit. Prenez bien soin d'éliminer le lanceur de chiens dans les hauteurs de cette pièce à grands coups de zap, et surtout de prendre soin de vérifier le calme des lieux en passant devant les fenêtres une fois la bataille terminée. En effet, vous allez devoir sauter du chemin principal à travers l'une des vitres pour arriver dans la pièce en question afin de poursuivre votre chemin. Notez que si vous chutez, vous trouverez toujours une corde pour vous permettre de remonter. Continuez de fait votre chemin, et actionnez l'interrupteur au bout de votre marche. Une porte s'ouvre. Sautez à l'eau pour récupérer votre bateau, puis empruntez-la. L'eau monte une nouvelle fois. Une fois arrivé à destination, commencez par rallier la plate-forme de gauche en éliminant son occupant, tandis que votre bateau s'occupe de celui du milieu. Ramassez les munitions et dirigez-vous vers la rive juste en face de vous, près du grillage. Là, prenez l'une des deux cordes, et passez derrière ces grilles. Vous êtes alors directement attaqué par un sniper. Restez collé à la paroi gauche afin de ne pas subir ses tirs et occupez-vous par contre du lanceur de chiens arrivant par la pente que vous apercevez au loin. Ensuite, dirigez-vous vers le gros bloc du milieu afin de vous cacher. Descendez le sniper qui s'est planqué sur la gauche, près des barils explosifs. Vous savez donc quoi faire. Puis allez actionner les deux interrupteurs de chaque côté de la pièce. D'abord le vert, puis le bleu. Faites bien attention car chacun d'eux est gardé par un bataillon contenant deux tireurs forts puissants, un CRS et un lanceur de chiens. De fait, attirez-les vers vous avec un écureuil et utilisez une bolamite. Puis, lancez une chauve-souris, ou tirez quelques salves de zap sur les ennemis les plus proches. Capturez en une partie, puis occupez-vous ensuite de ceux restants non sans vous mettre à couvert si vous commenciez à perdre pied. Attention cependant en passant de l'interrupteur bleu au vert, car un sniper apparaîtra juste sur le bâtiment en face. Assommez-le, puis attendez qu'il se relève un petit peu étourdi pour lui lancer une guêpe. Une fois tous les interrupteurs déclenchés, montez la grande pente principale. Appuyez alors sur le mécanisme près de la porte, et hop, un boss. Prenant la forme d'une étrange araignée, ce monstre est un ennemi très dangereux, mais pas très difficile à battre. En fait, son coup favori et de vous cracher dessus pour vous enfermer dans une sorte de toile. Pour vous en sortir, deux solutions s'offrent à vous, mais la meilleure et d'actionner rapidement les deux gâchettes. Si malheureusement, vous ne parveniez pas à vous libérer avant que la créature arrive sur vous, elle vous empalera et vous tuera donc d'un seul coup. Effrayant. Pour commencer descendez dans la salle en contrebas pour vous servir de la grosse caisse au centre comme d'une défense. Effectivement, le jeu va être d'attendre le monstre d'un côté, en gardant un oeil sur le coin où il va surgir pour lui envoyer soit des armadillos (très bon choix), soit des abeilles pour le ralentir. Mais méfiez-vous, ne tirez qu'un coup et disparaissez vite de l'autre côté du container afin d'éviter de vous faire piéger. Notez que cela vous arrivera de nombreuses fois, donc restez bien éloigné du boss lors de votre combat. Continuez cette stratégie en faisant bien attention de ne pas vous faire prendre à revers par la bête peu propice au dialogue. Un duel assez éprouvant, mais qui ne durera que peu de temps. Puis prenez l'ascenseur.

Monstres, Créatures, et Mortiers : Le Siège du Repaire de Sekto

Vous arrivez devant une grande étendue d'eau. Là de nombreux ennemis vous attendent sur les bords de cette dernière. Fort heureusement, vos amis utilisent leurs catapultes pour faire un peu le ménage. Profitez-en et tirez quelques chauves-souris sur les gardes situés sur les remparts afin de les faire tomber à l'eau. Utilisez aussi votre zap pour les assommer et ainsi avancer à couvert des sortes d'objets flottants, protégé par les tirs de catapultes. Une fois sur la berge, continuez jusqu à apercevoir un groupement d'ennemis sur la gauche, derrière l'angle d'un mur. Lancez un putois au centre et quelques chauves-souris pour faire le ménage. Si certains résistent utilisez des abeilles ou laissez faire les catapultes. Avancez ensuite tout droit jusqu'à l'étendue d'eau. Là, repérez le garde sur la gauche. Assommez-le et avancez vers lui. Remarquez l'interrupteur relié au container juste au-dessus de vous. Reculez donc de quelques pas et activez-le. Une fois débarrassé de votre ennemi, cachez-vous dans le coin en bas à gauche pour éviter les tirs du sniper dans la tour de guet tout au fond de la zone. Préparez-vous à lancer une guêpe en vous décalant juste assez pour l'avoir dans votre viseur tel un tireur d'élite. Ensuite continuez à nager, jusqu'à atteindre une autre zone. Là, trois comiques vous tirent dessus. Cachez-vous derrière la bouée, et lancez quelques fuzzles associés à des chauve-souris pour vous débarrasser de ces rigolos. Ensuite snipez le tireur dans sa petite cabane, dans laquelle se trouve l'interrupteur. Approchez-vous du bord et attendez un peu. Deux machines sphériques s'approchent de vous. Vous les avez déjà rencontrées, souvenez-vous. Reculez rapidement au niveau de la bouée et d'ici commencez par détruire celle de droite à coups de chauve-souris et d'armadillos. Eliminez ensuite le pilote, puis passez à celle de gauche. Une fois ces deux menaces écartées, revenez sur la terre ferme, ramassez les munitions dans le coin en haut à droite, puis avancez. Un nouveau tireur vous prend à partie de sa cahute non loin de là. Assommez-le d'un coup de zap, puis montez lui régler son compte une fois pour toute grâce à la corde. Actionnez ensuite les deux interrupteurs de chaque côté de la porte avec panache. Une fois à l'intérieur, ramassez les caisses de munitions et prenez la pente. Près d'un

gros pilier, deux ennemis font le guet. Neutralisez-les puis continuez. Vous arrivez à une lourde porte. Ouvrez-la et vous apercevez vos amis capturés dans de grandes cages. Continuez à avancer jusqu'à être repéré (vous ne pouvez l'éviter). Cachez-vous alors derrière la grande caisse se trouvant devant vous. Là préparez un putois, et une fois que vos adversaires sont un peu calmés, courez vers eux et lancez-le leur accompagné d'une chauve-souris. Faites de même pour ceux restants (attention aux boîtes grises qui vous envoient du courant), et poursuivez pour les récalcitrants. Puis montez à l'étage. Là, procédez de la même manière afin de vous assurer une victoire sans trop de heurts. Vous pouvez aussi utiliser la technique de l'écureuil pour gagner du temps et prendre encore moins de risques.

Continuez votre ascension et éliminez les ennemis présents à l'étage suivant. Puis, sortez par l'espèce de petite porte. Là, deux tireurs vous prennent pour cible en face. Tuez-les à l'aide de deux guêpes puis, prenez la corde juste à côté de vous. Une fois au sommet, sautez sur celle perpendiculaire à la vôtre et continuez de l'autre côté. Puis, vous parvenez dans une salle percée par une espèce de grand tube où passe une sorte de pylône électrique. Là, de nombreux ennemis vous attendent. Occupez-vous d'eux de la même manière que d'habitude (putois/chauve-souris), mais prenez garde à ne pas trop utiliser de munitions. De fait, profitez que certains soient étourdis pour utiliser vos poings et ainsi empêcher qu'ils ne se réveillent trop vite. Une fois le premier étage nettoyé, descendez et éliminez les deux gardes restants dans la pièce du dessous grâce à votre zap et une bolamite. Continuez votre descente, et ramassez les munitions sur votre chemin. Vous arrivez alors au pied du bâtiment. Montez sur les caisses, puis vous voilà face à une vieille connaissance. Une araignée, semblable au boss que vous aviez précédemment battu apparaît. Restez sur le haut des caisses, de manière à être totalement en sécurité, cette dernière ne pouvant pas vous atteindre, même si elle vous fait prisonnier. Tirez des abeilles continuellement jusqu'à ce que sa barre de vie se vide de moitié. Là, elle se désintégrera en un espèce de fantôme verdâtre et s'envolera. Continuez ensuite jusqu'à une salle peuplée de wolvarks. Attirez-les tous avec un putois, puis abattez-les à l'aide de vos abeilles. Eliminez ensuite les deux gardes restants à grands coups de zap, puis poursuivez. Appuyez sur l'interrupteur, et prenez la rampe que vous venez de libérer juste à votre gauche. Une fois à l'étage, regardez bien sur la gauche. Eh oui ! C'est votre amie l'araignée. Attention, car cette fois-ci elle n'utilisera que peu sa toile. En fait elle va tourner sur elle-même et essayez de vous blesser. Servez-vous des colonnes pour vous abriter et utilisez vos abeilles ainsi que vos armadillos. Une fois au ¼ de sa barre de vie, la créature va alors une nouvelle fois se dématérialiser et revenir à l'endroit d'où elle est arrivée dans la pièce. Là, faites bien plus attention à sa toile et continuez la même stratégie qu'auparavant. D'ailleurs, et avec un peu de chance, elle passera par une fenêtre ou se fera hacher par les hélices au sol en tournoyant comme une folle. Une fois ce désagréable monstre supprimé, pressez l'interrupteur et montez la rampe sur la gauche. Une fois en haut, ouvrez la porte. Dès votre entrée, commencez par rejoindre le coin du mur gauche. Une fois sur place, lancez un putois vers le groupe de wolvarks non loin de vous sans vous faire voir. Une fois tous pris dans le piège, tirez sur les ordinateurs près d'eux de façon à provoquer des décharges électriques. Tuez les résistants avec des armadillos, puis occupez-vous des soldats restants à coup de zap et d'abeilles. Ensuite actionnez l'interrupteur au fond de la salle. Montez la rampe. Dès votre arrivée sur les lieux, cachez-vous près de la caisse située près de la rampe en question. Attirez les ennemis juste en face de vous à proximité du bidon avec un écureuil. Faites alors exploser tout ce beau monde, puis attendez que les survivants se relèvent. Là, utilisez un putois et quelques abeilles ou votre zap. Eliminez les gardes restants en vous servant des caisses comme cachettes, puis actionnez le nouveau mécanisme derrière un amas de containers au fond de la salle. Avancez alors tout droit, en passant devant les corps de vos compagnons, puis sortez par la grande porte. Une fois à l'étage, pris par les rebelles, ouvrez la porte métallique et montez la pente.

La course :

A partir de ce moment, vous allez devoir rallier le bureau de Sekto en moins de trois minutes, ce qui est loin d'être facile. Commencez par appuyer sur la gâchette droite tout le temps pour reprendre de l'élan et ainsi courir très vite. Descendez la pente devant vous et dès que vous apercevez les wolvarks, sautez. Une fois derrière eux, continuez sans vous arrêter, puis passez à gauche du mur qui s'écroule. Là continuez votre course et visez l'espace entre les planches juste en face de vous, afin d'éviter la machine en forme de sphère. Une fois engouffré, frappez les deux ennemis d'un coup tournant, puis continuez votre ascension. A la sortie des deux rampes, courrez droit devant, et renversez le wolvark sniper juste sur votre chemin. Tournez immédiatement à droite, et passez en courant juste à côté des flammes. Poursuivez votre chemin, et vous arrivez dans une pièce infestée d'ennemis. Prenez immédiatement la rampe sur la gauche. Continuez dans une pièce semblable à la précédente et prenez aussi la rampe à gauche au bout de la salle. Poursuivez jusqu'à parvenir devant un mur brisé derrière lequel vous pourrez reprendre un peu de vie. Avancez par le seul chemin restant, et une fois au sommet, jetez-vous sur le dénivelé en contrebas. Glissez jusqu'à l'étage inférieur, et une fois en bas, tirez immédiatement sur les bidons afin de faire diversion. Pressez la gâchette pour vous propulser et

passez devant une sphère mécanique juste sur votre gauche, sans bien sûr vous arrêter. Continuez alors à courir en évitant les ennemis, puis vous allez rallier un nouvel enchaînement de rampes. Descendez en prenant vos virages bien secs afin que personne ne puisse vous toucher trop facilement, et une fois en bas, vous apercevez un pont. Dépêchez-vous de ralier la grande porte du fond avant qu'elle ne se ferme, car deux mitrailleuses vont automatiquement vous arroser. Une fois de l'autre côté, cachez-vous derrière la grosse caisse et profitez-en pour reprendre un peu de vie. Une nouvelle ascension commence. Servez-vous de la gâchette dès que vous perdez de la vitesse, et n'hésitez pas à lancer une chauve-souris sur le second barrage de gardes armés de mitraillettes afin de dégager le chemin. Continuez rapidement, et vous arriverez à un empilement de caisses. Reprenez quelques points de santé, et jetez-vous dans l'ultime ligne droite. Slalomez donc entre les caisses en essayant de rester le maximum du temps à votre vitesse maximale car des snipers ne vont pas se priver de vous prendre pour cible tout le long de ce chemin vraiment éreintant. Ne vous arrêtez sous aucun prétexte, mais essayez de renverser un tireur si vous en croisez un afin de ne pas vous prendre de coups à revers. Une fois presque arrivé, vous croiserez une sphère. Esquivez-la rapidement d'un coup sur la droite, et sautez par dessus les obstacles marquant l'arrivée. Passez la porte rouge et ouf ! Les catapultes font alors leur office, détruisant les installations. Suivez alors le tapis rouge, jusqu'à une salle en ruines. Ramassez les munitions, puis continuez de suivre le tapis. Vous voilà enfin face à Sekto.

Bureau de Sekto :

Avant d'affronter le grand méchant en personne, vous allez devoir vous confronter à ses sbires chéris. Deux araignées se présentent donc devant vous. Vous vous rappelez les problèmes rencontrés avec une seule ? Alors essayez d'imaginer le tableau. Commencez par vous munir de vos chauves-souris et de vos abeilles. Courrez à bonne distance du duo de comiques et débutez par les arroser d'abeilles (si vous avez besoin de munitions, il y en a tout autour de la zone de combat). Libérez-vous des toiles qu'elles propulsent sur vous, et continuez jusqu'à ce que les monstres se rapprochent. Là, utilisez vos munitions explosives et retirez-vous. Dès que ces choses commencent à tournoyer sur elles-mêmes et à vous repousser en vous causant pas mal de dégâts, ne réfléchissez pas, équipez les armadillos et tirez sans cesse jusqu'à ce qu'elles se disloquent. En effet au bout de quelques coups, ces araignées se transforment en fantômes verdâtres et se rematérialisent plus loin, vous laissant un peu de temps pour respirer et prendre des munitions. Mais si vous vous trouvez vraiment bloqué par une ou deux de ces bestioles, rappelez-vous d'utiliser la gâchette droite, pour partir en trombe. Un bon moyen également de prendre des munitions tout en fuyant. Une fois que vous avez compris la stratégie consistant à trouver du repos en réduisant les araignées en fantômes, il ne vous reste plus qu'à appliquer la technique abeilles/chauve-souris pour en venir définitivement à bout. N'hésitez pas d'ailleurs à vous cacher derrière les bibliothèques afin d'éviter leurs crachats verts, du moins tant qu'elles ne sont pas détruites par vos tirs et les attaques des créatures. Restez toujours assez loin, afin d'avoir le temps de vous libérer, et de voir venir le danger. Une fois ces êtres cauchemardesques vaincus, vous voilà enfin face au grand patron.

Sekto :

Ce combat est de loin l'un des plus faciles du jeu, ce qui d'une part est relaxant lorsque l'on arrive au but d'une aventure, et d'autre part reflète bien le statut de dirigeant autoritaire mais pathétique de Sekto. En fait le principe est de détruire les deux "réacteurs" orangés de la machine de Sekto. Pour ce faire, il vous suffit simplement de les arroser d'abeilles, d'armadillos ou encore de zap. Notez que les deux premiers sont bien plus utiles. Mais Sekto ne se laissera pas faire, loin de là. En effet, sa machine tire sans cesse des jets d'énergie, se concluant par un gigantesque rayon, vous retirant ¾ de votre énergie. Mais bien entendu, une alternative se propose à vous. En effet, un gigantesque rocher se tient au milieu de la salle. Cachez-vous derrière de manière à pouvoir viser l'un des réacteurs et faites feu avec toute votre hargne. Néanmoins, au bout d'un moment, la pierre va céder, et vous allez vous retrouver sans protection. A cet instant précis, attendez quelques secondes que Sekto vous parle, puis vous verrez et surtout sentirez par des vibrations, un rocher tomber. Allez donc vite vous abriter derrière, et continuez le combat. Puis cette protection se fera détruire, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous éliminiez définitivement le boss. Il ne vous reste plus qu'à admirer la magnifique fin, cruelle et poétique, calme et poignante. Malgré le fait qu'elle reste un peu trop ouverte, elle vous touchera certainement. Reste à remercier Lorne Lanning et son équipe pour ces moments de rêve et de fascination, que nous n'aurons sans doute plus l'occasion d'expérimenter dans le monde du jeu vidéo, du fait du départ de Oddworld Inhabitants de l'horizon vidéoludique. Une oeuvre puissamment honnête, profonde, et définitivement originale. Reste à attendre un jour, la conclusion de la quintologie.

Oddworld : Munch's Oddysee

© Microsoft / Oddworld Inhabitants 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SE SOIGNER PLUS RAPIDEMENT

Placez l'un des deux personnages devant un distributeur de boissons rafraîchissantes et prenez une boisson. Changez immédiatement de personnage pour que les deux profitent des effets de la boisson.

VIE ILLIMITÉ

Pendant le jeu appuyez sur les 2 gachettes + X.

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1: Grotte du grand pruneau

Vous commencez le jeu avec Abe, commencez par activer le bouton à gauche. En entrant dans la pièce suivante, un chaman vous expliquera à quoi servent les cercles du chaman. Prenez tous les spooces de la pièce, il vous en faut 50 (vous devez en faire pousser un grâce à la gâchette gauche, c'est un des pouvoirs de Abe). Allez devant la porte et donnez vos spooces pour que la porte s'ouvre. C'est déjà la fin de ce niveau de didacticiel.

Niveau 2: Forêt de spooces

Vous vous retrouvez devant une grande porte, récoltez les spooces des alentours et prenez avec vous le mudokon. Allez à la porte avec votre mudokon et faites B pour qu'il ouvre la porte. En entrant, un chaman vous donne quelques indications. Prenez tous les spooces qui vous serviront à activer la porte, il s'y trouvera d'ailleurs deux mudokons. Sautez dans le puits (attention aux mines) et suivez les spooces (en les prenant bien sûr) ils vous conduiront jusqu'à deux mudokons, Servez-vous en pour ouvrir la porte et rassemblez toutes votre troupe. Les mudokons vous ont ouvert la porte du grand puitss, allez-y puis allez jusqu'à l'autel de la résurrection et ressuscitez un mudokon. Ensuite, avec vos six mudokons, allez ouvrir la grande porte, vous devrez tous les faire passer par dessus la petite bute, puis ordonnez leur d'ouvrir la porte. Suivez ensuite les spooces et sautez dans le puits, il vous conduira à un mudokon, jetez-le en bas et allez ouvrir la porte.!

Commencez pas aller à droite, et dites à vos mudokons de vous attendre. Pendant ce temps-là, allez chercher le mudokon qui se trouve au milieu des mines en le jetant par dessus. Regrouper les tous, à gauche se trouve un autre mudokon derrière trois lignes de mines, contournez le rocher et prenez-le pour l'amener près des autres. Prenez-les tous avec vous, et, au centre de l'endroit où vous vous trouvez se trouve un escalier avec en haut plusieurs puits. Ouvrez-les grâce à vos spooces (veillez à toujours en avoir assez) puis mettez un mudokon dans chaque puits : ce qui formera une énergie suffisante pour ouvrir la porte. Allez à la porte et récupérez tous les mudokons que vous aviez auparavant jetés dans les puits (ils vous attendent devant la porte qui vient de s'ouvrir). En passant la porte, un chaman vous parlera et vous avez encore une porte plus loin à ouvrir avec derrière plusieurs ennemis. Ouvrez, et dites à vos mudokons d'attaquer. Après ça, vous devez prendre une boisson pour sauter plus haut et monter au-dessus des

caisses, attention vous allez arriver dans un champs de chiens. En prenant de la boisson, vous pourrez aller beaucoup plus vite et ainsi les éviter. Prenez tous les spooces qu'il vous faudra pour ouvrir la porte et arriver dans le tunnel où ce niveau se terminera.

Niveau 3: Fuzzle test

Commencez par récolter tous les fuzzles de la pièce, il y en a peu près une quinzaine. Ouvrez ensuite la porte, vous trouverez un cercle avec des oiseaux, appuyez sur A pour sauver les fuzzles que vous possédez en ce moment . Les spooces que vous aurez récoltés vous serviront à ouvrir la porte (en ouvrant vous pourrez boire une boisson). Descendez et tuez le technicien puis libérez tous les fuzzles. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y aient plus de techniciens. Débrouillez-vous pour ne pas perdre un seul fuzzle. Plus bas, se trouvent deux rangées pleines de fuzzles avec quatre techniciens, il va falloir énormément aider les fuzzles à les tuer sinon vous en perdrez.

Niveau 4: Cuves hydrophoniques

Vous arrivez devant un grand bassin rempli de spooces alors servez-vous, allez ensuite vers la gauche où vous trouverez un petit passage pour aller plus loin,(attention au chien si vous prenez les spooces). Sautez par dessus le mur puis sous le mur, ensuite continuez votre récolte. Plus loin, il y aura quelques chiens et des spooces, prenez-en si vous le voulez et surtout évitez les chiens (allez toujours dans les endroits profonds.) il vous faut 99 spooces pour ouvrir la porte.

Niveau 5: Réservoir de fluorure

Continuez votre route dans ce grand bassin, cette fois rempli de mines, (attention elles sont mortelles) récupérez tous les spooces. Plus loin se trouve une porte qui vous donnera accès à un autre bassin avec un puits. Récupérez les spooces qui sont dans l'eau puis prenez le puitss et redescendez dans l'eau. A droite se trouvent trois fuzzles.
Vous allez trouver un distributeur de boissons et un technicien. Courez vers le distributeur et assaillez le technicien. Libérez ensuite les fuzzles et sauvez-les ensuite. Ovrez le puits j et vous vous retrouverez encore dans un bassin avec deux chiens en face. Passez par la petite porte autre que le chien garde. Passez en diagonale de gauche à droite. Continuez votre petit trajet et à gauche vous trouverez quatre fuzzles et une boisson pour "zapper", avec ça, vous allez pouvoir tuer tous les techniciens. Sautez dans le puits puis vite dans l'eau car des chiens vous attaqueront, ensuite sautez au-dessus du mur et récoltez tous les spooces. Libérez tous les fuzzles puis buvez une bonne boisson et tuez les techniciens en faisant attention de ne pas tuer de fuzzles. Pour arriver plus facilement à ne pas perdre de fuzzles, essayez de pousser quelques techniciens dans l'eau quand vous les zappez...

Ouvrez encore le puits puis sautez dedans, toujours pareil, vous vous retrouverez devant un petit mur, sautez par dessus et récoltez tous les spooces des alentours. Attention, plusieurs chiens vous attaqueront (ils ont pied), dépêchez-vous de prendre quelques spooces et de passer le mur. Vous vous trouvez dans un long couloir plein de mines, sautez-les et récoltez vos spooces, il vous en faudra 99 (donc ramassez-en suffisamment) pour ouvrir la porte qui est à l'autre bout du couloir. Prenez du KAWA ,et ouvrez la porte puis courez en essayant d'éviter les mines et de diriger les techniciens qui vous courent après, sur les mines. Courez jusqu'à être sur le téléporteur, sautez dans le puits et ce sera la fin.

Niveau 6: Dodo lab

Faites votre petite récolte de spooces en évitant les mines, puis dirigez-vous vers la télécommande bleue à droite, activez-la et tuez ou assommez tous les techniciens. Reprenez munch, prenez les deux boissons, libérez tous les fuzzles et allez les sauver en ouvrant la porte plus loin. Continuez dans le vide-ordures et ce niveau est déjà fini.

Niveau 7: enclos mudokons

Vous vous retrouvez avec Abe et Munch face à face, vous contrôlez Munch au début mais vous pouvez changer à n'importe quel moment (avec la petite touche noire de la manette). Commencez par prendre tous les spooces (et à faire pousser un) pour pouvoir passer la porte. En ouvrant la porte, vous trouverez plusieurs spooces sur votre chemin, un chaman vous parlera et plus loin, il vous faudra activer un interrupteur (quand un des deux meurt). Faites monter

Munch's sur la bute et envoûtez le slig grâce au pouvoir de Abe. Avec Munch's, partez dans l'eau récupérer des spooces et à gauche buvez un zappeur pour éliminer les trois sligs qui sont sur les poteaux. Continuez d'aller à gauche, il s'y trouvera une porte gardée par un slig . A gauche de la porte se trouve un panneau, activez-le avec 60 spooces, il vous ouvrira le puits où le chaman vous a parlé pour la dernière fois. Avec Munch's, allez devant chaque fuzzle et libérez-les (il y en a 4) ! pour leur ordonner d'attaquer, une fois le slig mort, la porte s'ouvre (les fuzzles se rapprochent) et un mudokon attend Abe au fond. Faites de même pour les trois cages.
Mettez vos trois mudokons sur le quai et dites-leur de bosser, ils ouvriront le puits qui se trouve dans l'eau. Sautez dedans avec Munch's, vous vous retrouverez sur un plateau où se trouve une borne. Acivez-la, ceci enclenchera un bras mécanique qui vous donne la possibilité de prendre des bombes et de les lâcher (le mieux est encore de prendre les sligs et de les jeter sur les mines.) Avec une mine ensuite, ouvrez les deux portes de dynamite (celle de gauche il vous faudra un peu d'éllan). Ensuite, reprenez Abe et avancez jusqu'à l'endroit où se trouvait la deuxième porte de dynamite. Restez là, et envoûtez tous les sligs (le mieux est d'envoûter un slig et d'aller se battre contre les autres : vous pourrez économiser quelques spooces), ensuite à droite au fond, se trouve un grillage. Derrière celui-ci se trouve un puits, sautez dedans. Les mines ne vous intéressent plus, alors évitez-les et allez tout droit, puis plus loin, vous trouverez un chemin à gauche. Il y a un champs de spooces et un mudokon, prenez-le et faites-le descendre, au milieu de l'endroit blindé de sligs se trouve une montée qui vous mènera à une porte gardée par un slig. Envoûtez-le et détruisez-le. A gauche se trouve une petite descente qui vous mènera dans une cage avec deux mudokons (avancés en armes). Prenez-les, et revenez en haut, ouvrez la porte et ordonnez d'attaquer le slig avec Abe. Allez ensuite leur dire de bosser dans les ronds en face de la porte, ensuite allez jusqu'au téléporteur avec Abe et Munch's.

Niveau 8: Hutte slog 1027

Vous débarquez dans un hangar de sligs, avancez et à droite vous trouverez une télécommande, activez-la et servez-vous du bras mécanique pour détruire tous les sligs et les chiens qui se trouvent en bas. (le mieux est de lâcher les chiens là où se trouvent les sligs, et de détruire les rescapés dans la bouche du recyclage). Prenez ensuite les deux esclaves puis jetez-les en bas. Revenez avec Abe et faites-le descendre pour qu'il se fasse prendre par le bras mécanique, posez-le ensuite là où se trouve le levier qui active la porte. Avec Abe, montez-le (grâce au bras mécanique) et allez chercher le troisième esclave. Jetez-le en bas et rassemblez tout le monde devant la porte. Allez dans le couloir, vous vous retrouverez dans un immense hall rempli de mines et de sligs, à gauche se trouve un téléporteur et en bas à droite des esclaves prisonniers. Prenez Munch's et buvez un peu de kawa puis allez dans le téléporteur ! et courez jusqu'à être arrivé à une échelle. Descendez ensuite sans vous retrouver avec les sligs en bas (si cela arrive, sautez vite dans le puits), allez à la télécommande et avec le bras mécanique activez et détruisez tous les sligs. (le mieux est de tous les prendre et de les mettre là où se trouvent les mines rondes, vous les enfermez tous là dedans et vous n'aurez plus qu'à prendre une bombe et à la lâcher sur les autres pour les tuer tous en un coup).
Reprenez ensuite Abe, jetez vos trois esclaves en bas et ensuite allez dans la cage où se trouvent les esclaves. Buvez du kawa, prenez un esclave et mettez-vous sur la porte pour le sortir de là. (faites cela jusqu'à ce que tous les esclaves soient hors de la cage), sinon une solution bien plus rapide: mettez un esclave sur l'interrupteur de la porte et sortez les tous tranquillement).
Voilà, maintenant que tout ça est fait, gardez toujours Abe et buvez du kawa, prenez ensuite un esclave et courez jusqu'à être arrivé en haut (là où se trouvent tous les interrupteurs au fond du hall). Faites bien attention à éviter les mines et les tirs des sligs. Pour revenir ne repassez pas par le hall, allez plutôt dans le puits et longez le long du rail, faites ça jusqu'à ne plus avoir d'esclaves. (n'en perdez aucun). Quand tout cela est fait, rassemblez tout le monde devant la porte et dites à vos esclaves d'actionner les leviers. La porte s'ouvre et vous pouvez tous les sauver (il faut en sauver 9), allez ensuite sur le téléporteur avec Munch's.

Niveau 9: La forteresse mudokon

Commencez par récolter tous les spooces puis rassemblez les quatre mudokons. (l'envoûtement n'est pas possible à cause de l'œil), prenez ensuite Munch's et allez dans l'eau vers le milieu du lac, il s'y trouvera un enclos avec plusieurs fuzzles non gardés et un fauteuil roulant pour Munch's. Libérez tous les fuzzles et ordonnez-leur de dévorer le slig qui est seul. Avec votre petite armée, mettez-vous devant les quatre sligs et avec Abe, faites de même de votre côté. Lancez l'assaut en même temps et vous pourrez garder votre équipe au complet. Allez ensuite à gauche pour augmenter vos mudokons. puis allez dans la forteresse et montez sur la petite bute en bois (allez-y seul avec quelques spooces), restez en haut et envoûtez les deux sligs qui se trouvent en bas (vous pourrez en profiter pour tuer les sligs qui sont derrière la porte). Rassemblez-vous devant la porte à côté du puits et allez là où vous avez trouvé les premiers

fuzzles, non loin s'en trouvent d'autres gardés par deux sligs, allez les tuer avec votre armée, puis allez ensuite dans la forteresse. A l'intérieur, il y a des cercles devant une porte où un mudokon monte la garde, faites bosser vos mudokons. La porte se fermera et vous pourrez le récupérer, rassemblez ensuite tout le monde devant la porte de l'autel que vous activerez (non loin du panneau qui affiche les statistiques du niveau). Faites les tous rentrer et faites les bosser, ils activeront l'eau dans un canal plus loin.
Partez vers la droite, il y a une petite passerelle gardée par deux sligs plus loin. Prenez Munch's et allez vite dans l'eau il y a une télécommande qui active un bras mécanique, servez-vous en pour vous débarrasser des sligs que vous pourrez. Avec Abe ensuite, entrez et allez tuer les sligs à gauche. Ensuite servez-vous de Munch's pour ouvrir les portes (les deux leviers derrière) et avec Abe, envoûtez les sligs ou tuez-les. (il y en a pas mal, au moins 10), ouvrez ensuite le levier sur un poteau gardé par deux sligs et faites bosser vos mudokons devant les téléporteurs pour qu'ils les activent, mettez Abe et Munch's dessus et c'est fini.

Niveau 10: Hutte slogs 2813

Vous débarquez dans un hangar comme le niveau 8, à droite se trouvent quelques spooces,(faites-en pousser quelqu'uns au cas où). Prenez Abe et allez là où se trouve le slig au fond à droite (toujours en haut) envoûtez-le et faites-le tomber puis tuez-en un autre avec. Toujours avec Abe, allez dans le puits et ensuite sautez sur le bord des murs à droite puis allez vers le levier avec les deux esclaves, ils vont ouvrir une porte pour avoir accès à une télécommande. Prenez Munch's et connectez-vous à la télécommande et faites le ménage en bas (le mieux est toujours de lâcher les chiens). Ouvrez la porte grâce au levier qui est à côté du premier puits et ramassez tous les esclaves, traversez la porte et rassemblez-vous devant l'échelle. Prenez Munch's, faites-lui boire un zappeur et partez dans le téléporteur, plus loin il y aura quatre sligs qui actionnent la chute des mines, essayez de les pousser avec votre zappeur à l'étage plus bas, les mines qui tomberont se chargeront de les tuer. Continuez et descendez l'échelle il y a une télécommande qui contrôle le rapide dodo, servez-vous en pour passer où vous avez pu arrêter l'action des mines, prenez ensuite tous vos esclaves et partez là où vous avez tué tous les sligs. Ramassez ceux qui sont en chemin et faites-les tous passer dans le puits pour leur faire activer les cinq leviers. Après avoir ouvert la porte, il y a un distributeur d'invisibilité et un de punch, prenez les deux et revenez dans le couloir du milieu, à gauche se trouvent des sligs avec derrière eux des esclaves (étant invisibles et ayant le saut, vous pouvez l'atteindre sans danger. Faites-les descendre et sauvez-les tous puis sortez du niveau.

Niveau 11:

Niveau très linéaire, prenez Abe ou Munch's (Abe il lui faut boire du kawa et Munch's, le fauteuil lui suffit). Partez dans ce champs infesté de bestioles et récupérez 99 spooces (il faudra peut-être faire plusieurs allers-retours),ensuite allez à la porte pour y déposer les spooces, la porte s'ouvre et le niveau est déjà terminé.

Niveau 12: Village d'éleveurs de meeps

Vous débarquez dans une ferme, tout droit se trouvent une petite barrière avec un mudokon derrière et beaucoup de spooces à récupérer. Envoyez le mudokon là où se trouvent tous les moutons. Descendez avec votre troupe récupérer tous les spooces et ensuite avec Munch's, amenez tous les moutons dans l'enclos (utilisez Munch's, le bruit de son fauteuil les effraie). Après que tous les moutons soient dans l'enclos, la porte se ferme et vous pouvez prendre les mudokons qui se trouvent à côté de la porte. Montez sur la colline que les chiens gardent et envoûtez-les tous. Une fois débarrassé, amenez toute votre troupe en haut, il y a un interrupteur qui transforme vos mudokons en guerrier, après les avoir transformés, faites-les se mettre devant la porte où il y a les cercles d'envoûtement, ils ouvriront la porte et vous arriverez dans une espèce de grotte, avancez jusqu'à être devant une porte et un zappeur. Actionnez le levier puis buvez un zappeur, avec Munch's et allez vous battre. La première porte renferme des petits chiens et la deuxième et troisième porte renferment un gros chien et des petits aussi. Placez un mudokon sur l'interrupteur afin qu'il garde la porte ouverte (tuez les tous) et avec Abe ,allez ensuite dans la porte qui vient de s'ouvrir, restez sur le nouvel interrupteur et envoûtez Lulu afin qu'il dépense tout son argent, les téléporteurs vont s'éclairer, retournez dessus avec Abe et Munch's et ce niveau se termine.

Niveau 13: Ici brasserie

Pour commencer, prenez tous les spooces qui traînent, il vous en faudra 30. Ouvrez la porte et vous débarquerez dans

un champs de bestioles, pour les rendre inoffensives, envoûtez-en une et frappez d'autres bestioles du groupe, vous verrez, vous allez en avoir plusieurs qui vont vous suivre alors emmenez-les dans un enclos avec un levier au bout, laissez se faire tuer la bestiole envoûtée et faites ça jusqu'à ce que toutes les bestioles soient dans un des deux enclos. Quand elles seront toutes à l'intérieur, passez par le haut des enclos et activez le levier qui fermera la porte, vous serez tranquille dans votre petit champs à présent. Montez en haut des petites collines du milieu et envoûtez un slig et tuez les deux autres avec. Téléportez-vous ensuite dans le moulin, commencez par monter le petit escalier en spirale longeant le chemin, vous croiserez trois esclaves (jetez-les en bas) et deux sligs, envoûtez-en un et tuez l'autre avec. Une fois que tous vos esclaves sont réunis en bas, jetez-les dans le puits et vous ensuite. Vous arrivez devant une porte et trois cercles, faites-les travailler et placez-vous sur l'interrupteur de la deuxième porte. Envoûtez Lulu et faites-lui dépenser tout son argent dans la machine à sous.. Prenez vos trois esclaves et allez les sauver. Allez ensuite à l'opposé d'où vous êtes (là ou l'autre grille s'est ouverte.) neuf esclaves sont à l'intérieur, allez les sauver. Ensuite, allez sur le téléporteur avec Abe et Munch's et ce niveau sera fini.

Niveau 14: Réserves de carburant

Commencez par ramasser tous les spooces qui se trouvent à proximité. Arrivée devant le lac, prenez Munch's et laissez Abe devant le distributeur de ciaobobo. Faites boire un zappeur à Munch's et allez dans l'eau jusqu'çà ce que vous trouviez des Sligs. Montez avec lui sur la plate-forme et noyez-le à coup de zappeur, faites ça tout le long que vous serez dans l'eau.(A la fin il y a trois Sligs sur une plate-forme c'est assez dur.) Avec Abe ensuite, mettez-vous au milieu du pont juste là où aucun des deux Sligs qui sont à l'extrémité, ne peuvent vous voir. Envoûtez ceux qui sont sur le module et tuez tous ceux qui vous gênent. Allez ensuite à gauche, sautez la barrière et prenez avec vous les deux mudokons. Faites leur sauter la grande barrière et continuez de tuer les sligs qui restaient (vous devrez sûrement les ressusciter) ensuite, retournez là où vous avez trouvé les deux mudokons. Passez la petite barrière et vous arriverez devant un champs de mines. Montez sur les passerelles et sautez de passerelle en passerelle. Pour récupérer les mudokons, envoyez-les sur les mines. A leur mort, ils iront à l'autel de résurrection et vous n'aurez pas de souci pour les ramener. Avec Abe seul, traversez le champ de mines et arrivez au bout, il se trouve quelques bombes rondes. Ne vous en occupez pas, et faites un envoûtement de 3 spooces ou plus et allez envoûter un Slig qui est sur les deux colonnes à gauche (Ils sont armés). Tuez tous les Sligs et activez le levier, une grille s'ouvrira. Prenez tous les mudokons qui se trouvent après les mines et faites les évoluer (ils doivent être bleus et avoir un arc.). Une fois cette évolution faite à tous vos mudokons (l'évolution à ce niveau ne se fait que si ils ont déjà acquis les massues.) Allez ensuite au seul endroit où un oeil vous empêchera d'envoûter, descendez et faites bosser vos mudokons,! la porte s'ouvre et vous devrez tous les tuer. Allez au téléporteur avec Munch's et ce niveau se termine.

1Niveau 15: Magog motors

Commencez par prendre Abe, allez tout droit et montez sur la grande pile de caisses. Prenez la dernière à gauche pour commencer, embarquez les mudokons et mettez-les en lieu sûr. Prenez une bombe, placez-vous là où se trouvent des traces noires. Mettez-vous face aux Sligs et balancez leur les bombes. Récupérez ensuite les spooces et allez ensuite au premier virage que vous aviez passé tout à l'heure. Il y a deux Sligs, envoûtez-en un et tuez l'autre avec. Avancez jusquà être arrivé sur un balcon comme l'autre, avec toujours des bombes et des Sligs. tuez le plus possible de Sligs, une fois que votre Slig envoûté se sera fait anéantir par ses collègues, prenez tous les spooces, mettez-vous où vous voudrez et faites un envoûtement. Avancez jusqu'à être sur une trace noire puis sautez sur les gros sligs et mitraillez tous les sligs restants. Une fois tout le monde tué, rapatriez tous vos mudokons dans un endroit (toujours les laisser en haut.). Descendez au levier et ouvrez la porte, envoûtez le gros slig à droite puis tuez tous les petits grâce à lui.
Prenez ensuite Munch's et faites-lui boire du punch puis montez sur un pilier où se trouve un levier. Actionnez-le et une porte s'ouvrira, prenez Abe et amenez tous les mudokons devant le mur de mines.
Un peu en retrait qu'ils ne se fassent pas tuer quand vous allez tout faire exploser. Prenez Abe et faites-lui traverser tout le champ de mines. Arrivé au bout, prenez la bombe ronde et jetez-la sur le mur de mines. Il ne vous reste plus qu'à faire passer tous les esclaves par dessus les mines et à les sauver. Montez ensuite à l'échelle et restez sur l'interrupteur. Envoûtez Lulu et faites-lui dépenser ses sous pour que le téléporteur se mette en marche. Montez dessus avec Abe et Munch's et ce niveau se termine.

Niveau 16 : La rivière morte.

Vous débarquez dans un village, commencez par y retrouver tous ses habitants. Tout d'abord, allez sur la colonne de

gauche et en haut, jetez le mudokon. En face toujours sur la colonne se trouve un autre mudokon méditant, vous ne pouvez y accéder qu' en sautant de la colonne à ce mudokon. Allez boire un punch et sautez sur la passerelle en bois où se trouve un autre mudokon méditant. Ramassez tous les spooces que vous voudrez et allez faire travailler vos quatre mudokons devant la porte. Derrière la porte se trouvent quatre Sligs endormis. Envoûtez-en un, tapez les trois autres et essayez de tous les approcher des mines pour tous les faire exploser. Prenez toute votre troupe et allez vers la gauche, il y a un autel de résurrection et un autel pour leur augmenter leurs pouvoirs. Ensuite revenez tous devant les mines. Prenez Abe et passez entre les mines pour arriver sur le muret. Envoûtez le premier Slig qui est à vos pieds et allez tuer quelques autres avec, le tout est juste d'éloigner les Sligs de cet endroit. Activez ensuite le levier, le puits s'ouvre et vous devez jeter tous vos compagnons dedans. Une fois ceci fait, allez tous les améliorer à l'autel de gauche. (l'autel des archers) Ensuite avancez vers vos ennemis petit à petit pour que vos archers les tuent un par un. Gardez un slig avec une mitraillette pour détruire les mines. Une fois que tous les sligs seront détruits, désactivez les yeux avec 30 spooces, plus loin se trouvera un autel où il faudra huit mudokons. Faites-les bosser et l'eau montera, ramassez les spooces qui viennent d'apparaître puis rassemblez-vous tous devant l'eau. Avec Munch's, allez dans l'eau et passez par le trou dans le grillage. Ouvrez le levier à gauche, prenez Abe et passez par la porte qui s'est ouverte, tuez tous les Sligs et allez activer le levier qui ouvre la porte en face. Mettez Abe et Munch's sur le téléporteur et ce niveau sera terminé.

Niveau 17 No mud's land

Vous débarquez devant une sorte d'usine, ramassez tous les spooces et montez sur la colline puis restez en haut d'un enclos où des Sligs se reposent. Envoûtez-les et débarrassez-vous de tous les Sligs se trouvant à votre vue. Ensuite, mettez-vous derrière la porte de l'enclos où Munch's est enfermé. Appuyez sur l'interrupteur et faites passer Munch's puis remontez avec Abe puis allez encore de l'autre côté de la porte pour refaire le même système jusqu'à être arrivé à une porte avec derrière, un gros Slig et plusieurs mines. Mettez-vous au-dessus et envoûtez le gros Slig, avec lui, détruisez toutes les mines puis tuez tous les Sligs. Faites passez Munch's, allez activer le puits. (il vous faut 99 spooces) Activez la manette à droite, prenez une potion d'invisibilité et courez très vite dans le puits à droite. N'avancez surtout pas quand vous retombez, éloignez-vous le plus possible de la vue du Slig que vous avez en face. Envoûtez-le et faites descendre tous les Sligs qui sont sur les piliers. Ensuite, descendez avec votre Slig et attirez-les tous vers les mines. Plus loin il y a un gros Slig à droite, et à gauche quelques petits. Avec le gros, tuez les tous et activez le levier plus loin pour que Munch's passe. Allez activer la manette en face sans vous faire repérer par des Sligs.(Au cas ou un Slig vienne, tuez-le à coup de zappe.) Envoûtez un gros Slig un peu à gauche et tuez tout le monde avec. Amenez ensuite Abe là où se trouvent plein d'échelles. Allez dans le puits et quand vous retomberez, il y a un levier à côté de vous, activez-le et les téléporteurs s'activeront. Vous n'avez plus qu'à aller sur les téléporteurs pour finir ce niveau.

Niveau 18 : Salle des chaudières.

Vous arrivez devant une télécommande. Prenez Munch's, activez la télécommande et allez vers la droite avec le bras mécanique. Tuez les trois Sligs avec les bombes, et placez Abe en dessous de l'endroit où vous vous trouvez pour que le bras mécanique le prenne et lui fasse traverser la porte. Mettez-le à côté du levier pour activer l'ouverture de la porte puis rentrez Munch's et reprenez Abe. Pas loin d'un esclave, se trouve une bombe ronde, prenez-la et regardez à droite, il y aura un Slig placé sur trois caisses de dynamite, lancez-lui la boules au plus vite. Ensuite, avancez toujours avec Abe, mais cette fois très doucement sur la pointe des pieds et montez à l'échelle. Prenez une bombe se trouvant sur le côté et jetez-la sur les Sligs qui dorment à gauche et à droite. Tuez aussi les sligs qui se trouvent en bas et activez le levier qui est en bas à droite. Récupérez tous vos mudokons, plus loin à droite, vous trouverez un gros Slig alors envoûtez-le et tuez tout le reste des ennemis ainsi que les murs de mines qui vous donneront accès au dernier esclave. Sauvez-les et mettez-vous en face du distributeur de boissons. Buvez, sautez et déchargez vos spooces (20) et allez dépouiller Lulu. La porte s'ouvrira et les téléporteurs s'activeront, allez dessus et le niveau se terminera.

Niveau 19 Splinterz industries.

Vous débarquez dans une usine, faites avancer Abe sur le premier interrupteur. Avec Munch, allez sur l'interrupteur suivant, puis amenez Abe et allez à gauche pour prendre la bombe ronde et la lâcher sur le mur de dynamite. Placez-le sur l'interrupteur et avec Munch's, amenez-le jusqu'au suivant encore. Reprenez Abe et mettez-le au même niveau que Munch's, portez Munch's et faites-lui sauter le petit trou puis placez Abe sur l'interrupteur. Faites boire un zappeur à Munch's et tuez les Sligs qui se trouvent dans la pièce suivante un par un sans qu'ils arrivent tous d'un coup. Amenez

Munch et Abe dans la pièce, descendez de l'échelle en étant très discret. Marchez sur la pointe des pieds et placez-vous derrière le gros slig, envoûtez-le le plus rapidement possible, puis allez prendre une arme à gauche (dans le distributeur "mega zouka")et tuez tous les sligs (il y en a 42). Ramassez tous les mudokons que vous trouverez et rassemblez les devant la porte (celle comprenant six leviers). Allez boire du punch et dirigez-vous vers le mur de dynamite, l'angle de gauche est un grand pilier où se trouve tout en haut un autre mudokon (accessible seulement avec le punch).Rassemblez-les tous devant la porte, activez les cinq leviers (grâce aux mudokons) : la porte s'ouvre et deux Sligs dorment à l'intérieur. Amenez tous vos mudokons au mur de dynamite, puis placez Abe derrière un gros Slig, envoûtez-le et allez tuer les autres sligs qui restent. Sauvez les mudokons puis remontez boire du punch et allez au bureau du PDG. Allez tout droit en évitant les mines et à droite, vous trouverez un gros slig qu'il vous faudra envoûter, faites-lui parler dans la boîte vocale à sa droite: la porte s'ouvre. Eliminez tous les sligs que vous verrez (si vous n'y arrivez pas, à droite se trouve une échelle menant à un appel de sécurité). Ensuite, placez-vous (avec Abe) sur l'interrupteur à droite et envoûtez Lulu puis faites-lui dépenser tout son argent. Avec Abe, descendez l'échelle, vous y trouverez trois mudokons entourés de mines, sauvez-les puis allez au téléporteur pour finir ce niveau.

Niveau 20: Réservoirs

Vous arrivez devant d'immenses réservoirs, commencez par envoyer Munch's à l'eau et récupérez tous les spooces que vous pourrez. Allez à la porte où il vous faudra 22 spooces , puis buvez un zappeur. Sautez dans le puits et tuez les deux sligs, amenez Abe dans le puits. Ensuite, placez Munch's sur le premier interrupteur, Abe sur le deuxième et envoûtez Lulu et faites-lui dépenser tout son argent. L'eau va à present monter et un puits va s'ouvrir. Avec Abe, traversez tous les cylindres en récupérant les spooces. Arrivé sur une plate-forme avec deux bombes, prenez-en une et lancez-la sur la lignée de mines, (elles éclatent l'une après l'autre, dépêchez-vous d'avancer au fur et à mesure). Buvez de la potion d'invisibilité et sautez dans le puits en face avec Munch's et Abe. Placez Munch sur l'interrupteur central, avec Abe, activez l'interrupteur en haut à gauche puis faites avancer Abe jusqu'à une porte fermée. Avec Munch's, activez le levier en bas à gauche, faites avancer Abe, ensuite activez le levier en bas à droite, faites-le avancer puis activez l'interrupteur en haut à droite. Par la suite, faites avancer Abe jusqu'à l'interrupteur. Envoûtez Lulu et faites-lui de nouveau dépenser tout son argent: le niveau d'eau augmentera encore. Partez ensuite à gauche et descendez la colline, arrivée au mur, sautez dans l'eau en vous dépêchant pour contourner le mur et remontez très vite à la surface. Plus loin il y a deux sligs, envoûtez-en un et tuez le second avec, placez-le sur l'interrupteur et tuez les deux sligs qui se trouvent à l'intérieur (de l'autre côté de la porte). Amenez Abe et Munch's à côté de l'interrupteur, placez-y Munch's. Avec Abe, allez dans le puits et placez-vous sur l'interrupteur puis dépouillez Lulu, le niveau d'eau augmentera de nouveau. Allez dans la direction opposée et récoltez tous les spooces jusqu'à rencontrer un mur, en bas se trouvent quatre Sligs, envoûtez celui qui dort et tuez les autres avec. Descendez, prenez Munch, nagez jusqu'à être à côté du réservoir 5, placez-vous derrière les bombes rondes qui vous ont servi à exploser la lignée de mines. A droite se trouve une plate-forme, montez dessus et actionnez le levier. Allez ensuite au réservoir 4, montez à côté du zappeur, tuez les sligs qui se trouveront sur votre passage, puis actionnez le levier à gauche, le puits va s'ouvrir, envoyez Abe dedans ensuite placez Munch's sur l'interrupteur et Abe sur le suivant. Envoûtez Lulu pour y faire dépenser son argent, le niveau d'eau continuera d'augmenter, allez à droite avec Abe et actionnez les deux leviers se trouvant sur votre passage. Arrivée en haut il y a quatre Sligs un peu plus bas, courez sur la porte d'en face et allez chercher les mudokons qui s'y trouvent. Allez ensuite tuer les Sligs puis allez sur le pilier de gauche en activant le levier, ensuite, allez éliminer les Sligs. Allez à gauche s ur le réservoir 5 et montez comme vous pourrez sur les petites plates-formes se trouvant sur le côté, ensuite arrivée en haut, dépouillez Lulu. Redescendez, reprenez vos archers et ordonnez-leur de tuer les Sligs. Allez sur le réservoir 6 et faites de même que pour le 5, dépouillez Lulu de la même façon puis redescendez. Avancez sur le pont (en restant en bas de la descente), envoûtez le plus possible de sligs pour les tuer tous. Avancez sur le téléporteur pour finir ce niveau.

Niveau 21: Enclos à scrubs catacarbur

Vous êtes téléporté dans une sorte de tuyau, avancez et ouvrez la porte d'en face. Récupérez avec Abe les spooces et avec Munch's, jetez-vous. Il y a une petite issue qui vous conduira à un levier situé à droite, activez-le et jetez Abe à l'intérieur. Récoltez les spooces et continuez jusqu'à arriver à un angle, il y a des Sligs qui patrouillent, envoûtez-les, ouvrez la porte grillagée qui demande la voix pour s'ouvrir et tuez tous les Sligs. Montez à l'échelle et allez activer le levier de droite. Sauvez ensuite tous les mudokons se trouvant dans les box. Il y en a six en tout, allez ensuite vers le Slig, envoûtez-le et faites-lui ouvrir la trappe d'eau, tuez-le ensuite. Prenez Munch's, faites-le rentrer dans cette pièce et activez le levier au milieu de l'eau. Il ouvre la porte à côté de Abe, gardez Munch's et buvez un zappeur. Allez dans le

trou à droite et tuez les trois Sligs. Le mieux est de les jeter à l'eau. Avancez et avec Abe, placez-vous sur la plate-forme ronde avec plusieurs spooces puis envoûtez les Sligs et tuez-en le plus possible. Prenez Munch's et faites-lui grimper les marches grâce à Abe. Faites sautez Munch's dans le petit trou à droite. Délivrez les fuzzles et ouvrez la porte, allez dévorer les deux gros Sligs. Reprenez Abe et récupérez les mudokons de droite puis sauvez-les. Prenez ensuite tous ceux de gauche, descendez, placez Munch's sur l'interrupteur, entrez et sauvez les mudokons. Mettez Abe sur l'interrupteur, faites rentrer Munch's et sauvez les fuzzles. Placez Munch's sur l'interrupteur se trouvant dans cette pièce puis faites rentrer Abe et allez sur les téléporteurs pour finir ce niveau.

Niveau 22 : Siège de catacarbur sarl

Vous débarquez dans un petit enclos avec quelques mudokons. Montez sur le petit pilier avec un triangle vert. Allez aux côtés de la borne de kawa, buvez-en et courez sans vous arrêter en essayant de vous éloigner le plus possible des mines. (Vous pouvez vous arrêter un coup pour boire un ciaobobo.) Une fois arrivé au bout, cachez-vous, récupérez les spooces et envoûtez un gros Slig, tuez les autres avec. Activez le leviez et amenez Munch's jusqu'à vous. Faites-lui boire du punch et un zappeur puis sautez sur les piliers où se trouvent les gros Sligs et faites les tomber dans l'eau. Quand vous aurez tué tous les gros Sligs, allez chercher tous les mudokons pour les amener devant les leviers. Avec Abe, allez vers le 3/4 du parcours, il y a un triangle vert montrant une passerelle, montez dessus et jetez le mudokon sur la route pour aller au levier. Buvez du punch et sautez, à la fin de la passerelle au-dessus se trouve une autre passerelle. Prenez les deux mudokons et placez-vous sur la cible puis jetez-les sur la route. Faites pareil pour la deuxième passerelle. Rassemblez-vous au levier et activez-les tous grâce aux mudokons, la porte s'ouvre, allez tous les sauver. Avec Abe, sautez sur le mobilier de la pièce et montez jusqu'à être sur un interrupteur puis envoûtez Lulu, les téléporteurs s'activent et vous devrez revenir au début du niveau pour finir ce niveau.

Niveau 23 : Le quai du chargement.

Pour commencer, prenez les deux esclaves avec vous et sauvez-les. Après une rapide scène vidéo qui vous explique qu'il faut charger les oeufs dans une navette sans les casser, une porte s'ouvre. Allez dedans, prenez Munch's et partez dans le petit trou à droite. Passez sous le sol et montez à l'échelle en haut, vous avez des oeufs et une borne aqua punch. Buvez-en et partez sur la petite poutre à droite puis au bout, sautez dans l'eau et partez dans les égouts pour arriver dans une immense pièce avec une salle à l'intérieur. A droite se trouvent plusieurs bornes, allez vers là, buvez toutes les boissons puis sautez dans le puits, ensuite, tuez petit à petit tous les chirurgiens qui se trouvent sur la passerelle. Après les avoir tous tués, libérez tous les fuzzles et sauvez-les. Sortez et dehors se trouve un technicien sur une plate-forme, sautez-lui dessus et faites-le tomber à l'eau, activez l'interrupteur. Prenez Abe et faites-lui sauter la barrière puis faites-lui monter l'échelle. Une fois en haut, sautez le petit vide, buvez des deux distributeurs (invisibilité et punch). Allez de l'autre côté de la pièce sur l'échelle et montez. Vous vous retrouverez là où il y avait Munch's. Allez à l'intérieur, buvez du punch et jetez le mudokon en bas (il se trouve sur un pilier à côté du punch), puis sauvez celui qui est dehors dans un angle, sauvez-les. Mettez Abe devant un levier et Munch's devant un autre, et faites-les actionner en même temps, l'eau va monter. Retournez dans la salle où se trouvent l'invisibilité et le punch. Passez dans la pièce avec tous les oeufs, buvez un aqua punch avec Munch's et allez sur la télécommande pour prendre toutes les boîtes d'œufs et les mettre dans le gros trou bleu (attention les oeufs sont très fragiles). Partez ensuite sur le téléporteur, un chaman vous parle, ensuite allez sur le téléporteur suivant.

Niveau 24 : Stock d'oeufs d'ouvriers

Commencez par boire un kawa avec Abe puis courez jusqu'aux bornes d'invisibilité et de kawa. Buvez les deux et sautez sur l'échelle. En haut, bombardez les ennemis du dessous en faisant attention aux oeufs toujours. Une fois fait, Abe doit prendre toutes les caisses d'oeufs et les jeter dans le puits bleu. (attention, c'est extrêmement fragile, pensez au quick save). Amenez ensuite Munch's jusquàa vous et avec Abe, récupérez les quatre mudokons qui sont dans les chambres. Partez ensuite là où se trouvent plusieurs mines. A la fin se trouve une borne ciaobobo et à la deuxième à gauche se trouve un fauteuil pour Munch's et un zappeur. Placez Abe à côté du ciaobobo. faites boire un zappeur à Munch's et prenez son fauteuil roulant. Descendez à la première à gauche de tout à l'heure et tuez tous les ennemis. Placez ensuite Abe en haut à droite derrière les murs pour que les ennemis restant le regardent. Avec munch's, allez le plus vite ! possible à gauche à côté du zappeur et de la télecommande. (les ennemis du bas ne peuvent vous atteindre.) Prenez le bras mécanique et tuez-les tous (avec les deux bras, on tue tous les ennemis de cette salle), sauvez ensuite tous les fuzzles. Mettez Abe dans le collimateur d'un des deux bras. Transportez-le à l'étage pour

sauver les mudokons (il faut les deux bras pour pouvoir tous les sauver). Jetez-les tous en bas et mettez-les tous à côte de la porte avec tous les leviers. Faites-les bosser, la porte s'ouvre, avancez Munch's jusqu'au zappeur et placez tous les fuzzles à côte de lui. Prenez avec Abe la bombe, allez la jeter sur les deux techniciens et repartez vers munch's pour les achever. Amenez seulement Abe et Munch's devant les oeufs, Munch's doit le prendre avec le bras mécanique pour le mettre à côté du levier. Sauvez tous les oeufs, et placez Munch's à côté du zappeur avec ses fuzzles. Avec Abe, ouvrez le levier, une porte s'ouvre et un charcutier en sort. Buvez un zappeur avec Munch's puis allez le terrasser. Sauvez ensuite tous vos mudokons et fuzzles et allez dans le téléporteur.

Niveau 25 : Couloirs vykkers

Commencez par prendre tous les spooces, envoûtez un chirurgien, allez au fond et prenez-lui un pistolet avec des seringues. Tuez tous les autres sans tuer les mudokons. Descendez et ramassez tous les spooces et mudokons. Placez-vous devant la porte et activez tous les leviers en même temps. Un chaman apparaît et transforme tous vos mudokons en archers. Avancez avec votre armée, et ouvrez tous les leviers à la fois (tous les chirurgiens vous attaqueront). Dites à tous vos mudokons d'attaquer et avec Abe, envoûtez-en le plus possible. (Envoûtez et faites-les exploser de suite) Activez le levier du centre et allez à la porte par l'échelle de derrière. Mettez tous les oeufs dans le puits toujours aussi délicatement. Activez le levier ensuite, et allez à la porte qui vient de s'ouvrir. Vous retrouvez Munch's au fond d'un couloir, et ce jeu se termine.

Operation Win Back 2 : Project Poseidon

© Koei / Cavia

+ D'INFOS FORUM

BONUS À DÉBLOQUER

Personnages supplémentaires en multijoueur
Terminez le jeu en étant classé A dans toutes les missions et dans tous les modes de difficulté.

Options supplémentaires
Terminez le jeu une fois. Dans le menu des extras, vous pourrez alors accéder à toute la bande-son du jeu et à toutes les vidéos.

Mode de difficulté "Shadow Stalker"
Terminez le jeu une fois. Ensuite, sélectionnez le mode de jeu le plus difficile pour avoir le mode Shadow Stalker.

Otogi 2 : Immortal Warriors

© Sega / From Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Divine Blade	Passez le niveau 14 avec Raikoh
Falling Star	Terminez la mission Havoc 17
Moonlight Sword	Vendue 317 000 gold dans la boutique (2ème partie)
Blazing Axe	Passez le niveau 8 avec Kintoki
Red Lotus	Terminez la mission Havoc 12
Costume de Kintoki	Battez plus de 3000 démons
Thunder	Terminez le jeu avec Tsuna
Wrath	Purifiez tous les démons du niveau 22
Shrieking Blossom	Terminez la mission Havoc 4
Black Wings	Passez le niveau 20 en 2 minutes 30
Costume de Sadamitsu	Faites plus de 5000 combos
Eight Truths	Terminez la mission Havoc 7
Divine Punishment	Terminez la mission Havoc 13
Costume de Suetake	Utilisez les personnages plus de 200 fois
Twin Dragons	Terminez le niveau 13 avec Seimei
Soul Devouring Gourd	Faites plus de 3000 combos dans le niveau 5
Spirit Pin	Terminez le niveau 6 en moins de 2 minutes 20

CHANGER DE TENUE

Appuyez sur Y pour changer de tenue dans l'écran de sélection des personnages. Les tenues disponibles dépendent de vos résultats en mission.

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer le mode New Game + qui vous permet de recommencer avec les aptitudes déjà obtenues.

Otogi : Myth of Demons

© Sega / From Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE JEU

Il suffit de finir une fois le jeu pour pouvoir recommencer en ayant toutes les armes, une augmentation des statistiques et la possibilité de détruire des objets avec une simple attaque.

COMMENT OBTENIR LES ARMES

Rune Scimitars

Dans le stage 3 faites un combo de 20 coups.

Dragon staff

Obtenez un temps de 3:20 maximum à l'étape 5 (Le Palais d'Or).

Point de dragon

Dans le stage 7 (La Mer agitée) tuez 30 personnes.

Papillon staff

Dans le stage 10 (La Caverne verte) détruisez les usines à gauche du point de départ. sur le proche gauche le début. Vous trouverez un passage derrière elles.

Punisher

Dans le stage 6 (Une Lune Opacifiée) regardez à droite du pied de la colline où vous avez rencontré le boss.

Mâchoires de montagne

Dans le 11ème stage (Bois d'esprit) allez sur le chemin de droite et traversez le pont.

Skylarks

Obtenez un temps de 2:00 maximum à l'étape 14.

Holy staff

Obtenez un temps de 2:47 maximum à l'étape 15 (La Mer de Feu).

Odre's horn

Dans le 18ème niveau (La Caverne de Darkfire), battez l'ogre de flammes près du point de départ.

Staff of duality

Dans le 14ème niveau (La Forêt du Vent) recherchez le passage pour accéder à l'autre tronçon de la forêt.

Épée de la voracité

Dans le stage 26 (Valée de la Prière) tuez 60 personnes.

Orchid Malevolence

Tuez l'hydre du niveau 25.

Épée de clair de lune

Libérez TOUTES les âmes dans les 28 premiers niveaux.

LES ITEMS

Aiguille de fureur

Finissez le niveau 6 (Une Lune Opacifiée) en moins d'une minute

Sutra d'agression

Au niveau 9 (La Tour Flottante) battez Kudara

Miroir de providence

Il se trouve à la fin du niveau 16 (Une Lune Effrayante) derrière le passage arqué rouge.

Perles de prière

Finissez le niveau 16 (Une Lune Effrayante) en moins de 1:10

OBTENIR LA TRAINING SWORD

Vous devez réaliser un combo de 400 coups au stage 11.

Outlaw Golf

© TDK Mediactive / Hypnotix 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE MAITRE

Entrez **Golf_Gone_Wild** (avec les underscores) en guise de nom de joueur pour débloquer les niveaux, les clubs et les joueurs.

CHEAT CODES

Super Skill

Maintenez R et faites blanc, back, blanc, noir, back en cours de jeu.

Costumes

Maintenez L et faites Y, Y, blanc, y, noir, Y à l'écran de sélection du personnage.

Balles plus grosses

Maintenez R et faites haut, haut, haut, bas en cours de jeu.

Balles plus petites

Maintenez R et faites bas, bas, bas, haut en cours de jeu.

Pas de vent

Maintenez R et faites haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, X, X en cours de jeu.

Beating token

Maintenez R et faites noir, X, noir, noir, X en cours de jeu.

Outlaw Golf 2

© Take 2 Interactive / Hypnotix 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Créez un personnage et entrez les codes suivants en tant que nom pour bénéficier de leurs effets.

`I Have No Time`	Master Code
`release all golfers`	Tous les personnages
`release all clubs`	Tous les clubs
`release all courses`	Tous les parcours
`Iron Man 93`	Plus difficile
`Mr.Chicken 93`	Plus facile

PERSONNAGES CACHÉS

Clem : Terminez le mode Tour avec Harley.
Donna : Terminez le mode Tour avec Summer.
Harvest : Terminez le mode Tour avec Clem.
Killer Miller : Terminez le mode Tour avec Trixie.
Suki : Terminez le mode Tour avec Killer Miller.
Trixie : Terminez le mode Tour avec Donna.

PARCOURS CACHÉS

Aztec Acres : Terminez le mode Tour avec Harvest.
Glacier Ridge : Terminez le mode Tour avec Ice Trey.
Mosquito Greens : Terminez le mode Tour avec Suki.
Spooky Hollow : Terminez le mode Tour avec El Suave.

Outlaw Volleyball

© TDK Mediactive / Hypnotix 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES ET TOUS LES COSTUMES

Choisissez le mode Exhibition. Puis maintenez enfoncé le bouton L tout en appuyant rapidement sur : Gauche, Blanc, Droite, Blanc à l'écran de choix du personnage. Un signal sonore confirmera que le code a été correctement entré. Désormais en mdoe exhibition, tous les personnages et tous les costumes seront accessibles.

CHEAT CODES

Pendant une partie, maintenez le bouton L enfoncé et faites rapidement l'une des combinaisons suivantes :

Grosses têtes

B, A, B, Y.

Grosses poitrines

B, Haut, Haut, B, Y

STATISTIQUES AU MAXIMUM

Choisissez le mode Exhibition. A l'écran de sélection des personnages, maintenez R et faites Gauche, Blanc, Droite et Blanc. Un son confirmera la bonne entrée du code. Tous vos personnages auront des caractéristiques au maximum.

NIVEAU PUITS DE HELL

Commencez une partie en mode Exhibition ou Random. A l'écran de sélection de niveau, maintenez R et faites X, X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Blanc, Blanc, Blanc, Blanc, Blanc et Blanc. Un son confirmera la bonne entrée du code.

BOMBARDER L'AUTRE ÉQUIPE

Dès que votre jauge d'élan est à zéro, maintenez R et faites Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Y, A, B, B et A.

OutRun 2

© Sega / AM R&D Dept. #2 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes en guise de password :

DESREVER	Toutes les pistes inversées
DREAMING	Toutes les voitures
NINETEEN86	Outrun classique
RADIOSEGA	Toutes les musiques
THEJOURNEY	Toutes les missions
TIMELESS	Toutes les pistes bonus

LA DANSE CACHÉE

Restez caché au moment du départ et regardez ce que fait l'homme au drapeau au début de la course.

OutRun 2006 : Coast 2 Coast

© Sega / Sumo Digital 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil (sans confirmer les changements lorsqu'on vous demandera de valider) :

`ENTIRETY`	Fini à 100%
`MILESANDMILES`	1 million de miles

Pac-Man World 2

© Namco

MINIS JEUX

Mini-jeu Pac-man

Collectez 10 Tokens

Mini-jeu Pac-attack

Collectez 30 Tokens

Mini-jeu Pac-Mania

Collectez 100 Token

Mini-jeu Ms Pac-Man

Collectez 180 Tokens

Pac-Man World 3

© Namco / Blitz Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Sur le menu principal (là où se situent les boutons Nouveau jeu, Charger une partie...), faites la manipulation suivante assez rapidemment : gauche, droite, gauche, droite, B, haut.

Painkiller : Hell Wars

© Dreamcatcher / People Can Fly 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Invincibilité
Pendant le jeu, maintenez Blanc + L et appuyez sur B.

Mode démon
Pendant le jeu, maintenez Blanc + L et appuyez sur X.

Panzer Dragoon Orta

© Sega / Smilebit 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS POUR PANZER DRAGOON

Ces cheats concernent le jeu original de Panzer Dragoon que vous pouvez débloquer dans la boite de pandore.

Invincible

Faites L, L, R, R, haut, bas, gauche, droite au menu principal de Panzer Dragoon. La "bonne" fin ne sera plus disponible.

Choix de l'épisode

Faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, X, Y, blanc au menu principal de Panzer Dragoon.

Episode 0

Faites haut, haut, haut, bas, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, L, R au menu principal de Panzer Dragoon. tirez sur les ennemis pour remonter votre jauge de vie.

Mode Sorcier

Appuyez sur Start à l'écran titre. Faites L, R, L, R, haut, bas, haut, bas, gauche, droite au menu principal de Panzer Dragoon.

Power-ups

Faites haut, X, droite, y, bas, blanc, gauche, haut, X à l'écran Easy Game de Panzer Dragoon. Le logo sega se transformera en femme. Rendez-vous à l'écran, de choix de l'épisode et maintenez B (Lasers), Noir (Missiles), Y (Tir rapide) ou Blanc.

Voir la fin du mode normal

Faites haut, haut, bas, haut, droite, droite, gauche, droite, bas, bas, haut, bas, gauche, gauche, droite, gauche au menu principal.

Voir la fin du mode difficile

Faites haut, haut, bas, haut, gauche, gauche, droite, gauche, bas, bas, haut, bas, droite, droite, gauche, droite au menu principal.

PANDORA'S BOX

Pour débloquer la majeure partie des options de la Pandora Box (jeu Panzer Dragoon compris), cumulez au moins une vingtaine d'heures de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils et avertissements préalables

Les ailes et les gènes

3 types d'ailes sont jouables dans Panzer Dragoon Orta, chacune a ses avantages et ses inconvénients et on peut les améliorer en récupérant des gènes.

Les ailes peuvent aller du niveau 1 au niveau 5. Pour cela, il vous faudra pour chaque niveau un certain nombre de gènes.
Du niveau 1 au niveau 2 : 2 gènes.
Niveau 3 : 4 gènes.
Niveau 4 : 6 gènes.
Niveau 5 : 8 gènes.
Attention, une fois atteint le niveau 5 il n'est plus possible d'améliorer les ailes et par conséquent, tout gène récupéré par une forme au niveau maximum sera perdu.

Lorsqu'on récupère le gène il faut également jouer avec l'aile que l'on souhaite améliorer. Par exemple : 1 gêne apparaît et je souhaite améliorer aile standard, je prends donc la forme aile standard jusqu'à ce que le dragon ait absorbé le gène. (NB : une lueur apparaît autour du dragon lorsque celui a absorbé le gène, la couleur blanche-violette-bleue correspond à aile standard, la couleur blanche et verte à aile légère et la couleur blanche et rouge à aile lourde).

De même, si un gène apparaît mais que vous n'avez pas le temps de l'absorber avant une cinématique ou un changement de zone, le gène sera perdu.

Aile standard

C'est la forme par défaut du dragon. Vous possédez deux jauges de planage, une mobilité moyenne et une force de frappe moyenne. Au niveau 1 vous pourrez lancer jusqu'à 8 rayons à la fois, au niveau 5 il sera possible d'en produire 12 simultanément qui seront plus forts.

On observe pas de changement physique entre les niveaux, le dragon conserve la même apparence mais le style des rayons évolue.

L'attaque berserk envoie dans toutes les directions des rayons.

Aile légère

C'est la forme la plus mobile du dragon puisqu'on a 3 jauges de planage, mais aussi celle qui cause le moins de dégât. Le dragon est plus petit et seule Orta peut tirer avec son pistolet. La visée est automatique ce qui en fait le meilleur moyen de défense. De même, puisque c'est la forme la plus agile c'est celle-ci qu'il faut utiliser lorsqu'il y a des obstacles sur le chemin.

L'attaque berserk envoie des doubles du dragon vers les ennemis. On récupère ainsi un petit peu de vie et on cause un petit peu de dégât à l'ennemi.

Aile lourde

C'est la forme la plus puissante du dragon mais aussi la moins mobile car il n'y a aucune jauge de planage. Au niveau 1, le dragon peut tirer jusqu'à 3 rayons un par un. Au niveau 5, il est possible de verrouiller jusqu'à 5 cibles. Les tirs d'Orta sont plus espacés mais plus puissants. L'astuce ici est donc d'arriver à verrouiller des cibles en même temps que le dragon envoie des rayons : vous frapperez continuellement votre adversaire.

L'attaque berserk envoie un énorme rayon continu à diriger soi même. C'est l'attaque la plus puissante.

Episode 1 : Tempête sur la ville

1/ Quelques secondes après avoir pris le contrôle d'Orta et du dragon, vous serez attaqué par la gauche par des Cuirassés Bouth au nombre de 4. Le vaisseau contenant le gène sera de couleur verte (Transporteur Bouth).

2/ Plus loin, six Aérotank Dahra et deux Cuirassés Bouth vont vous attaquer par derrière, peu de temps après leur apparition 4 Cuirassés Bouth vont arriver également par l'arrière et passer devant vous, l'un d'eux sera vert et contiendra 1 gène.

3/ Une trentaine de seconde plus tard sur une petite aire, vous serez attaqué par 4 groupes de vaisseaux standard dont 1 vert contenant le gène qui sera présent dans le second groupe à venir par l'arrière.

4/ Enfin, vous arrivez dans un grand espace sombre où vous serez attaqué par énormément de vaisseaux, ce qui fait que le vaisseau vert contenant le gène peut être facilement manqué. En tout cas, ce vaisseau sera dans un groupe allant de gauche à droite (en regardant devant vous). Si vous avez peur de ne pas réussir à avoir tous les ennemis, je vous conseille d'utiliser une attaque berserk aile standard.

5/ Le dernier gêne de cet épisode ne se trouve pas dans un ennemis mais dans un " spot " de lumière (Projecteurs Seeker) (ils sont oranges, dotés de 2 branches et sont présents tout au long de la première phase du niveau, les abattre rapporte des points, on ne peut pas les verrouiller, pour les avoir il faudra donc utiliser le pistolet d'Orta) se situant de l'autre côté du gouffre sombre. 3 spots seront situés à votre gauche sur un petit rocher, le gène se trouvera dans l'un d'entre eux.

Boss (Le transporteur d'Assaut Vermana)
Détruisez les lances missiles pour changer de position. Détruisez alors l'aile droite du vaisseau (attention : des Cuirassés Bouth peuvent sortir du vaisseau à cet endroit). Le dragon se déplace à l'avant du transporteur : son point faible est la coque blanche. Détruisez les projectiles avec l'aile légère. Enfin, vous arrivez à l'aile gauche du vaisseau : bombardez l'arrière de la coque et détruisez les Missiles Télécommandés avec l'aile légère avant qu'ils n'arrivent sur vous.

Episode 2 : Gènes modifiés

1/ Le premier gène se situe après avoir passé une arche sur laquelle apparaitront 8 Golegs, dont un tout seul sur la gauche (en regardant par derrière) contenant le gène, juste avant l'apparition du premier Yondo-Worms dans la rivière.

Vous êtes alors confronté à une bifurcation : en suivant le Yondo-Worms à gauche vous prendrez le parcours B, en prenant à droite ce sera le parcours A. Pour prendre à droite, orientez le stick vers cette direction, sinon vous irez automatiquement à gauche.

Parcours A

2/ La dragon s'élève au dessus de la rivière et à votre droite arrive sur un plateau un troupeau de monstres. Au dessus d'eux apparaitront des Yarvas dont un rouge plus grand et plus résistant que les autres. Le rouge (Transporteur Yarvas) contiendra le gène.

Parcours B

Il n'y a aucun gène dans ce parcours.

3/ Vous entrez alors dans la deuxième phase de l'épisode, dans les chutes de la rivière. Tout de suite après avoir passé la caverne avec des lumières au sol, des monstres apparaissent, abattez les et le gène arrivera vers vous lorsque le dragon piquera du nez.

4/ Après la descente (attention c'est un passage très rapide), détruisez à nouveau les Yarvas qui apparaissent, vous obtiendrez également ce second gène dans la descente.

5/ Après avoir tué les deux Yondo-Worms, vous vous retrouvez dans un nouvel espace. A la fin de ce passage, un grand Yondo-Morli contenant le gène va apparaître à votre droite (vous aurez devant vous le dessus de la bête). Dépêchez-vous de le tuer avant la fin de la session car il est beaucoup plus résistant que les autres.

Boss (Ikrakav)
Planez à l'arrière du boss et bombardez la fleur : c'est son point faible. Lorsque le boss sort de l'eau, continuez à planer autour de lui à chaque fois qu'il fera demi-tour afin de pouvoir frapper la fleur cachée par la coque. Surveillez les boules : certaines vont grossir et exploser. Si cela se produit des Yarvas ou des projectiles apparaitront.

Episode 3 : Terre de combat

1/ Au tout début de l'épisode, vous allez être attaqué par un grand nombre de Seba. Un seul contient un gène, il se situe très haut à gauche et n'apparait pas sur votre radar.

2/ En suivant Mobo dans le gouffre, vous rencontrerez des monstres électriques. Après le plongeon, 3 Kurus vont apparaître sous une pierre, et au dessus de celle-ci se trouve un Seba contenant un gène.

3/ Vous arrivez à nouveau dans les ruines et tout au fond vous apercevez un tunnel. Au dessus de celui-ci se trouve un Seba contenant un gène (qu'on peut tuer dés qu'on arrive dans la zone en le verrouillant).

Après avoir passé ce tunnel et avoir traversé une nouvelle zone de ruines, au bout de celle-ci se trouvent cette fois-ci deux tunnel. Celui de gauche correspond au parcours B, celui de droite au parcours A.

Parcours A

4-5/ Après avoir détruit les deux Churmarchums (les " pieuvres "), vous entrez à nouveau dans un gouffre où un Seba plus résistant que les autres vous attaque par derrière. Abattez-le et vous obtiendrez 2 gènes.

Parcours B

4/ Tuez les 3 Sebas qui attaquent Mobo à droite pour obtenir un gène.

5-6/ Vous êtes attaqué par plusieurs groupes de Sebas, regardez alors à gauche : un Seba bouge de haut en bas, tuez le et vous obtiendrez 2 gènes. Ceci se passe juste avant les Ramjanakis n'arrivent.

6 ou 7/ Dans ce nouvel espace (on devine un pont détruit), Mobo est attaqué par 2 Sebas à votre gauche, tuez les pour obtenir un gène.

Boss (Catharp)

Détruisez l'armure de protection de l'oeil de la bête pour découvrir son point faible. Planez autour de lui à chaque fois qu'il vous doublera pour retourner à l'avant de la bête. Vous pouvez tenter de détruire les autres parties de son armure mais cela lui causera que très peu de dégâts. Quand le Catharp perdra toute son armure, visez son oeil sur les flancs ou à l'avant. Attention, quand il saute il vous retombe dessus : ralentissez ou accélérez pour l'éviter.

Episode 4 : Flotte gigantesque

1/ Après le premier plongeon, en face de vous se trouvera un grand vaisseau carré assez résistant (Vaisseau Autoguidé Ajati), détruisez le pour obtenir un gène.

2/ Après avoir détruit (ou pas) le Vaisseau Autoguidé Ajati, le dragon suit Mobo en remontant. Au cours de la montée détruisez les petits vaisseaux, quand vous arrivez au niveau des Aéronavire d'Assaut Taishaks et des petits Taishaks vous attaquent en même temps. L'un d'eux sera vert : il contiendra un gène.

3/ Après que Mobo vous ait dit de vous concentrer sur les gros vaisseaux, tuez à nouveau les petits Taishaks qui viendront 2 par 2. Dans le deuxième groupe se trouvera le vaisseau vert contenant un gène.

4/ Arrive alors au dessus de vous un nouveau Vaisseau Autoguidé Ajati : détruisez le pour obtenir un nouveau gène.

5/ Après la disparition de Mobo, le dragon longe le grand vaisseau mère de la flotte. Détruisez les deux groupes de lanceurs de missiles (Tourelles de Cérémonie) qui vont sortir du mur. Après cela, regardez bien (en verrouillant) la paroi : des morceaux de métal sorte du mur, avec une petite coque en dessous d'eux. Détruisez les tous (ils sont 3) pour ne pas louper le gêne. Le gène se situe dans le deuxième, mais vu que l'angle de caméra est difficile, il vaut mieux tous essayer.

6/ Après avoir passé le mur lançant des centaines de missiles, vous rencontrez le premier Cuirassé Bouclier Shaiha, accompagné de quelques Karthas. Tuez les Karthas, l'un d'entre eux (vert) contiendra un gène.

7/ Après le second mur de missiles vous plongez, des Karthas arrivent à nouveau devant vous, l'un (vert) contiendra un gène.

Boss 1 (Gardien)
Évitez son rayon, ses projectiles et son bras droit en planant tout en bombardant son coeur. Quand vous ne verrez plus son point faible, planez à l'avant du Gardien et détruisez les socles qui tournent autour de lui afin que son coeur réapparaisse.

Boss 2 (Escadron Dragonmare d'Evren)
Détruisez les boules de feu avec aile légère quand celles-ci sont nombreuses.
Évitez la "matière noire" que les Dragonmares laissent trainer derrière eux en aile légère en regardant vers l'avant.

Quand les Dragonmares se mettent tous à crier, accélérez pour éviter leur charge.

Episode 5 : Glaciers éternels

Il n'y a aucun gène dans cet épisode.

Boss (Els-Enora)
Bombardez le monstre de type pur tout en tirant sur ses projectiles (vous pouvez aussi les éviter en accélérant ou en ralentissant).

Lorsque vous avez récupéré vos ailes, planez sur les deux côtés de l'Els-Enora en aile légère et maintenez la touche A enfoncée : vous détruirez ses points faibles tout en contrant ses attaques. Lorsque les deux ailes principales de l'ennemi sont blessées concentrez vous sur ses "queues". Une fois que celles-ci seront toutes détruites (le monstre se met à

s'agiter dans tous les sens), planez à l'avant du boss et maintenant A enfoncé en aile légère : détruire ses missiles lui fera perdre sa vie. Enfin, lorsque le boss s'élance vers l'avant et libère des bris de glace : maintenez également A enfoncé en aile légère pour détruire les morceaux qui viennent sur vous.

Episode 6 : Héritage

Boss (Atish)
Ce monstre de type pur n'a pas vraiment de point faible, vous pouvez donc viser là où vous voulez, le plus simple étant de viser le centre du monstre. Néanmoins, vous pouvez lui causer plus de dégâts en détruisant près de lui les missiles qu'il vous envoie. Pour cela : passez en aile légère et maintenez A enfoncé vers les tubes d'où sortiront les missiles (on peut deviner d'où viendront les missiles grâce à une petite lumière bleue). Même si vous n'optez pas pour cette tactique, détruisez quand même les missiles avant qu'ils ne vous atteignent. Enfin, la dernière chose que vous pouvez craindre de l'Atish ce sont ses charges lorsque vous passez dans un espace vide : accélérez pour l'éviter.

1/ Après avoir détruit le boss, vous êtes attaqué par un groupe de 3 ennemis électriques dont 1 rouge : détruisez le pour obtenir un gène.

En suivant Abbad dans un couloir, dirigez votre stick vers la droite pour continuer tout droit et suivre le parcours A. Au contraire, dirigez vous vers la gauche pour suivre le parcours B (chemin qu'emprunte le robot).

Parcours A

2/ Dans le second large espace vous allez être attaqué par le haut (d'où vous venez) par un très grand nombre de Deglas. Je vous conseille de garder une attaque berserk aile standard pour ce passage car 2 des Deglas possèdent un gène.

Parcours B

Il n'y a aucun gène dans ce parcours.

Vous arrivez alors dans une chambre dorée. En avançant vous rencontrez un bouton à mitrailler (qui permet d'ouvrir les " murs de sécurité "). Plus vous tirerez dessus (jusqu'à la couleur bleu) et plus le passage que vous emprunterez par la suite sera proche de A. Il y a un total de 18 chemins différents disponibles.

Parcours A

(en supposant que vous avez bloqué tous les boutons jusqu'au bleu) :

3-4/ Après le second bouton, détruisez les 2 Transporteurs Nayaks (qui tirent des rayons d'énergie rouge). Chacun d'entre eux contiendra un gène.

5-6/ Vous rencontrez à nouveau 2 Transporteurs Nayaks contenant chacun un gène après avoir passé un " parcours d'obstacles " de barres horizontales.

7-8/ A la fin de l'épisode, après avoir passé deux boutons à passer au bleu, vous rencontrez pour une dernière fois 2 Transporteurs Nayaks et encore fois chacun d'eux contiendra un gène.

Parcours B

Il n'y a aucun gène dans ce parcours.

Parcours C

Il n'y a aucun gène dans ce parcours.

Episode 7 : Souvenirs interdits

1-2/ Après le couloir tortueux, un Diodopure niveau 1 apparaît devant vous. Au départ il sera protégé par une barrière sur laquelle bougera son point faible (je conseille d'utiliser aile légère pour en même temps éviter ses faisceaux). La barrière tombe, détruisez le Diodopure pour obtenir deux gênes (je conseille encore ici d'utiliser une attaque berserk aile standard pour être immunisé contre ses tirs).

En détruisant le Diodopure avant la fin du couloir, vous arrivez au parcours A, sinon vous déboucherez sur le parcours B.

Parcours A

3/ Après avoir écouté 2 souvenirs de Mobo, vous arrivez dans un nouveau couloir avec autour de vous le paysage de l'épisode 3. Détruisez le " serpent métallique " l'Unité de Donnée Centrale Ofnir pour obtenir 2 gênes.

Boss (Unité de Donnée Centrale Ofnir)
Vous pouvez le verrouiller et le toucher que lorsqu'il entre dans le couloir : ne tardez donc pas pour lâcher vos rayons. Lorsqu'il bondit rapidement accélérez ou ralentissez pour éviter sa charge. Enfin, lorsqu'il reste à la surface loin devant vous évitez ses tirs sous en prenant garde à ce qu'il ne passe pas entre les 4 points lui permettant de récupérer sa vie. Si vous voyez que vous ne parviendrez pas à le tuer avant cela : détruisez les 4 points.

Parcours B

3/ Dans le passage ressemblant au début de l'épisode, détruisez le Programme d'Interception Version 2.60 (plus grand et plus résistant que les autres) rouge et bleu pour obtenir 1 gène.

4-5/ Vous arrivez devant un nouveau Diodopure cette fois-ci niveau 2. Utilisez la même méthode que pour le premier et vous obtiendrez 2 gènes si vous parvenez à le tuer avant la fin du couloir.

A nouveau, suivant si vous êtes parvenu à tuer le Diodopure, vous allez en mémoire profonde (parcours A) ou bien en parcours B.

Parcours A

6/ Après avoir parlé à la forme dorée, vous êtes transporté dans une aire dégagée où au loin flotte un grand vaisseau. Le deuxième groupe d'ennemis apparaît sur la gauche. Parmi eux se trouve une Image Sealance de couleur rouge contenant un gène.

7/ Quelques ennemis vont ensuite vous attaquer et un groupe apparaitra juste devant au centre duquel se trouve un nouvel ennemi rouge contenant un gène.

8/ Enfin un grand ban de Sealance Image apparaît devant vous au loin sous le vaisseau. Une Image Sealance rouge se trouve parmi eux, mais il peut être difficile de le distinguer des autres. Je conseille donc d'utiliser un attaque berserk aile standard pour tous les détruire et être sur de récupérer le gène avant la fin de la session.

Parcours B

6/ Vous arrivez à nouveau dans un passage comme au début. Détruisez le premier Programme d'Interception Version 2.60 pour obtenir un gène.

Boss (ombre d'Abadd)
Après le message de la mère d'Orta, Abbad tente de vous capturer. Au début vous ne lui causerez pas beaucoup de dommages, lorsqu'il passera devant vous, évitez en aile légère ses rayons. Puis, lorsque vous pourrez planer autour de lui détruisez sa tête : il se met alors à se tordre de douleur. Pendant ce temps, passez sur ses flancs ou devant lui pour

bombarder son point faible (une boule rouge en bas de son dos). Puis Abbad disparait et réapparait derrière vous comme au début. Lorsqu'il passe à nouveau devant vous, essayez de détruire de loin les 3 boules noires qui arrivent vers vous sinon elles seront trop résistantes ensuite pour les détruire efficacement.

Episode 8 : Cité impériale

1-2-3-4-5-6/ Dans la salle où se trouvent 3 rangées d'embryons Dragonmares, sur chaque rangée deux embryons contiendront 1 gène chacun.

En détruisant tous les embryons, vous irez dans le parcours A automatiquement, sinon vous suivrez le parcours B.

Parcours A

7-8/ Au bout de quelques ennemis et secondes, vous serez attaqué par un Vaisseau Vahra (un vaisseau doré plus résistant que les autres). Détruisez le vous obtenir 2 gènes.

Parcours B

Il n'y a pas de gène dans ce parcours.

9-10/ Vous arrivez alors dans une pièce circulaire au centre duquel se trouve un Catharp (boss de l'épisode 3). Tuez le pour obtenir 2 gènes mais attention, vous serez attaqué de partout et vous aurez peu d'occasion d'attaquer le monstre de sang pur.

Boss (Transporteur d'Assaut Vermana)
Même méthode que lors de votre première rencontre, sauf que les lanceurs de missiles sur le pont seront beaucoup plus résistants.

11-12/ Après avoir détruit le vaisseau Vermana (boss de l'épisode 1) et avoir détruit quelques vaisseaux basiques, vous êtes à nouveau attaqué par 5 Vaisseau Vahra. L'un d'entre eux vous donnera 2 gènes mais comme ils bougent sans cesse et que rien ne discerne ce vaisseau des autres, je vous conseille de les verrouiller tous les 5 à chaque fois en aile lourde.

Boss (Unité de défense Bacharsuha)
Dans la première phase du combat, visez son point faible et protégez vous en aile légère des missiles qu'il vous envoie. Quand il tourne vous pouvez planer autour de lui pour retrouver son point faible ou gagner des points en détruisant des parties de son armure.

Dans la deuxième phase, passez en aile légère en volant de haut en bas pour éviter les nouveaux bras de l'ennemi. Visez toujours son point faible lorsque cela vous est possible (parfois les bras tourneront pour protéger le point faible).

Enfin, dans la dernière phase planez autour de l'ennemi pour éviter les 3 rayons qu'il tire continuellement. Lorsque vous arrivez en dessous du boss, évitez ses boules d'énergie en aile légère.

Episode 9 : Epreuve de force

1-2/ Dans le premier groupe d'embryons qui vous attaque, 2 d'entre eux auront un gêne. Détruisez les tous pour ne pas en louper un puisque tous les embryons étant semblables, on ne peut pas savoir lequel contient un gène.

3/ Un deuxième groupe d'embryons (moins nombreux) arrivent. Seul un contient un gène, il arrivera parmi les derniers de ce groupe. Détruisez les tous pour être sure qu'il ne vous échappe pas.

4/ 5 nouveaux embryons s'invitent par la droite et un d'entre eux possèdera un gène.

5/ Des embryons apparaissent encore cette fois-ci par l'avant mais rapidement ils passent derrière vous. Détruisez les tous pour obtenir un gêne. En regard par derrière, le dragonmare contenant le gène sera plutôt vers la gauche.

6-7/ Enfin, les derniers embryons vont apparaître de partout. Il faut donc tous les détruire pour obtenir les deux derniers gènes de ce jeu.

Boss (escadron d'embryons dragonmares)
Suivez la même méthode que lors de l'épisode 4 contre l'escadron d'Evren.

Episode 10 : La fin de la destinée

Il n'y a aucun gène dans cet épisode.

Boss final (Abbad)

1ère phase

Bombardez le boss avec aile standard, les tirs d'Orta sont déviés par la ceinture qui protège la bête. Utilisez aile légère pour planer autour du boss lorsqu'il attaque avec la ceinture et pour détruire rapidement les projectiles qu'il invoque.

2ème phase

Voici la vraie forme du dragon d'Abbad. Bombardez-le et quand il entre dans le " mur " du néant, évitez ses tirs avec l'aile légère. Quand vous le suivez, prenez garde à sa queue : bougez de gauche à droite sans cesse tout en verrouillant en aile standard.

3ème phase

Verrouillez autant de point que possible en aile standard pour intercepter les rayons de l'ennemi. Lancez vos rayons en même temps que ceux de votre adversaire pour les détruire. Attention, ils font très mal !

Pariah

© Hip Interactive / Digital Extremes 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS

Choisissez l'option "settings" du menu principal puis allez dans le menu "cheat codes" et faites :
Niveau bonus 1 : Gauche, L, X, Gauche.
Niveau bonus 2 : Blanc, Y, X, Noir.

Phantasy Star Online Episode I&II

© Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VESTIAIRE

Pour débloquer le vestiaire, terminez tous les niveaux et les quêtes en niveau normal. En ayant au moins 10,000 Meseta dans vote rinventaire, vous pourrez entrer dans cette salle et changer l'apparance de votre personnage.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau difficile

Terminez un épisode en niveau normal. Pour débloquer le niveau difficile en mode online, atteignez le niveau 20.

Niveau très difficile

Terminez un épisode en niveau difficile. Pour débloquer le niveau très difficile en mode online, atteignez le niveau 40.

Niveau ultime

Terminez un épisode en niveau très difficile. Pour débloquer le niveau ultime en mode online, atteignez le niveau 80.

SÉQUENCES VIDÉOS

Pour voir de nouvelles séquences pendant le jeu, patientez quelques temps à l'écran "Press Start". Quand l'arrière-plan a clignoté quatre fois, une nouvelle séquence commencera.

ARGENT FACILE

Créez un nouveau fichier et lancez une partie en mode multijoueur. Avec ce nouveau personnage, déposez vos objets par terre. Ramassez-les avec votre personnage principal. Vous pouvez répéter cette astuce jusqu'à ce que vous ayez assez pour acheter ce dont vous avez besoin.

EXPÉRIENCE FACILE

Si vous avez un niveau d'expérience entre 25 et 40 et que vous voulez augmenter celui-ci sans trop d'efforts, allez dans le niveau des forêts en mode difficile. Vous gagnerez facilement 8,000 points d'experience .

SURVIVRE À UN PLANTAGE

Si, online, vous subissez un "freeze" (vous n'avez plus la main mais les décors continuent leurs animations) lorsque vous essayez de changer de vaisseau serveur ou de bloc ou encore en arrivant sur une partie, débranchez le cable réseau de la console : cela provoquera une déconnexion du jeu qui reprendra les commandes avec un message d'erreur et sauvegardera automatiquement. Vous éviterez ainsi la perte des objets de votre inventaire.

99 PHOTON DROP

Le but de cette manipulation est de se retrouver avec, dans son inventaire, x99 objets au lieu des x10 maximum.
Remarque importante : Porter x99 objets empêche l'apparition de boîtes rouges. Pour pouvoir en trouver à nouveau, revendez la différence pour porter x10 objets.

1/ Avant de commencer à lire ces instructions, vous devez posséder au minimum 1 Photon Drop.
2/ Achetez au magasin d'objets "Antidote x10".
3/ Retournez en banque et déposez vos "Antidote x10" et 1 SEUL Photon Drop.
4/ Maintenant, vous allez créer vos Photon Drop x99 (toujours à la banque) :
4.a> Sélectionnez "Retirer", validez avec le bouton A,
4.b> Sélectionnez "Objet", validez avec le bouton A,
4.c> Sélectionnez "Antidote x10", validez avec le bouton A,
4.d> Sélectionnez "10", validez avec le bouton A,
4.e> A la question "OUI/NON", sélectionnez "NON" et validez avec le bouton A,
4.f> Sélectionnez "Photon Drop", validez avec le bouton A,
4.g> A la question "OUI/NON", sélectionnez "OUI" et validez avec le bouton A,
Dans votre inventaire, vous venez d'ajouter "Photon Drop x10" et de plus, le "Photon Drop" est toujours en consigne. Etant donné que vous pouvez porter 99 "Photon Drop", recommencez depuis l'étape 4.c, jusqu'à obtenir 98 "Photon Drop" dans votre inventaire. Si la dame vous dit "Ton inventaire est plein. Tu ne peux plus rien prendre." mais que vous n'avez pas encore les 98 "Photon Drop", regardez combien vous en avez et à l'étape 4.d, mettez la différence manquante au lieu de "10".
5/ Vous possédez à présent 98 "Photon Drop" dans votre inventaire, mettez-les tous en banque. Avec celui que vous aviez en banque, vous vous en retrouvez donc avec 99.
6/ Maintenant, achetez ou récupérez un Trifluide, un Trimate, un Moon Atomizer, un Sol Atomizer..., débarrassez vous de ces objets de votre inventaire si vous en avez plus d'un et mettez-en 1 SEUL de chaque en banque :
6.a> Sélectionnez "Retirer", validez avec le bouton A,
6.b> Sélectionnez "Objet", validez avec le bouton A,
6.c> Sélectionnez "Photon Drop x99", validez avec le bouton A,
6.d> Sélectionnez "99", validez avec le bouton A,
6.e> A la question "OUI/NON", sélectionnez "NON" et validez avec le bouton A,
6.f> Sélectionnez l'objet que vous voulez obtenir x99, validez avec le bouton A,
6.g> A la question "OUI/NON", sélectionnez "OUI" et validez avec le bouton A,
Dans votre inventaire, vous venez d'obtenir x99 de l'objet sélectionné et de plus, ce même objet est toujours en banque, ce qui évite de le remettre par la suite. Si la dame vous dit "Ton inventaire est plein. Tu ne peux plus rien prendre." c'est que vous en aviez déjà au moins 1 exemplaire de cet objet dans votre inventaire, ce qui ne devrait pas être le cas.

Pour obtenir x99 des autres objets, vous devez repasser par l'étape 6.c

Phantom Crash

© Genki / Phantagram Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

En début de partie, faites X, Y, B, A, Back, Blanc, haut, bas, haut, bas à l'écran principal. Vous devez entrer le code à chaque partie.

PASSER LES CUT SCENES.

Maintenez L + R + L3 + R3 pendant une cut-scene pour la zapper.

Pirates : Kat la Rouge

© Electronic Arts / Westwood Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Invincibilité pour Katarina

Maintenez L + R et faites A, Y, click stick analogique gauche, B, click stick analogique droit, Retour, stick analogique droit, Blanc, Noir et X.

Invincibilité pour Wind Dancer

Maintenez L + R et faites Retour, B, Blanc, A, click stick analogique droit, Noir, X, click stick analogique droit, Y et click stick analogique gauche.

AIDE POUR LES TRÉSORS

Montrer les trésors enfouis

Maintenez L + R et faites Y, A, X, B, Blanc, Retour, click stick analogique gauche, Noir, click stick analogique gauche et click stick analogique droit.

Montrer tous les coffres à trésor

Maintenez L + R et faites click stick analogique droit, A, B, click stick analogique gauche, Y, Blanc, Retour, click stick analogique gauche, X et Noir.

Toutes les clés des trésors

Maintenez L + R et faites Y, Retour, A, X, click stick analogique droit, Blanc, click stick analogique gauche, Noir, B et click stick analogique gauche.

WIND DANCER

Maintenez L + R et faites Noir, B, click stick analogique droit, click stick analogique gauche, A, X, click stick analogique droit, Retour, Blanc et Y.

AIDE POUR L'ÉQUIPEMENT

Objets illimités

Maintenez L + R et faites B, Blanc, Retour, Noir, click stick analogique droit, click stick analogique gauche, X, A, click stick analogique droit et Y.

Plus d'or

Maintenez L + R et faites B, click stick analogique droit, Blanc, X, A, click stick analogique droit, Retour, click stick analogique gauche, Y et Noir.

Aller à la prochaine épée de Katarina

Maintenez L + R et faites click stick analogique droit, Retour, Noir, click stick analogique gauche, X, A, Blanc, Y, click stick analogique gauche et B.

BOOST DE VENT ILLIMITÉ

Maintenez L + R et faites Retour, Blanc, click stick analogique droit, X, click stick analogique gauche, Y, Noir, B, A et click stick analogique gauche.

Pirates des Caraïbes

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours d'une partie lorsque vous êtes à terre, faites l'une des combinaisons suivantes :

100.000 unités d'or de plus

A, X, Y, B, Y, B, X, B, B, A.

Invulnérabilité

A, Y, X, X, Y, Y, B, Y, X, A.

50 points de compétence

A, B, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

Réputation neutre

A ,X, Y, X, Y, B, B, Y, B, A.

Pitfall Harry : L'Expédition Perdue

© Activision / Edge Of Reality 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à effectuer à l'écran titre

Hyper punch
Maintenez L + R et faites : gauche, droite, B, haut, B, droite, gauche

Jouer Nicole
Maintenez L + R et faites : gauche, haut, bas, haut, B, haut, haut

Mini-jeu Pitfall (dans l'écran "Nouveau jeu/charger jeu")
Maintenez L + R et faites : B, B, gauche, droite, B, X, A, haut, B

Pool Paradise

© Moon Byte 2005

+ D'INFOS FORUM

GROTTE SECRÈTE

Pour débloquer la grotte secrète, vous devez tout d'abord acheter la carte de la grotte secrète pour $5000 dans la rubrique sous-jeux de la boutique, puis aller sur la table d'entraînement. Démarrez une partie et dirigez votre curseur sur la droite pour trouver l'emplacement de la grotte en fonction des indications de la carte. Si vous avez réussi à trouver le bon endroit, la grotte secrète sera accessible dans la section boutique/sous-jeux du menu pause. Sélectionnez-la et répondez "oui" pour quitter le mode entraînement et arriver dans la grotte secrète où vous trouverez un coffre rempli d'argent. Par la suite, la grotte sera accessible directement depuis le menu principal.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX MINI-JEUX

Skeepool

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 3000 euros.

Coconut Shy

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 3000 euros.

Darts

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 4000 euros.

Hidden

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 5000 euros.

Dropzone

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 8000 euros.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX ITEMS

La visée laser

Achetez-la dans la boutique secrète pour la somme de 100 euros.

Stuffed Dodo

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 2500 euros.

Les lunettes HUD

Achetez-les dans la boutique secrète pour la somme de 5000 euros.

Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après une superbe cinématique, vous commencerez le jeu sur un bateau en feu. Commencez votre partie de tutorial en tuant les quelques démons qui arrivent devant vous, puis dirigez-vous vers la gauche du navire. Vous verrez un homme tomber du mât qui vous créera un trou dans le plancher. Vous vous retrouverez dans le bateau à poursuivre votre tutorial. Allez dans la petite pièce pour tuer les deux hommes et prenez l'autre couloir à gauche. Vous allez vous retrouver sur le pont du navire. Montez les escaliers pour affronter cette charmante dame et tenez-lui tête au combat jusqu'à ce qu'elle vous retire votre épée.

Vous voici sur la plage, démuni de vos armes, vous compensez par un bâton. Dirigez-vous vers la gauche, il y a des escaliers (à gauche des escaliers se trouve un coffre avec une image). Montez les escaliers, vous apprendrez à sauter puis vous pourrez sauvegarder à une fontaine. Vous allez ensuite apprendre les mouvements sur un rebord puis courir sur les murs. Vous apprendrez ensuite comment se servir de la colonne et en haut se trouvera un coffre. Prenez l'image et allez vers la gauche pour passer en roulade dans la porte. Vous affronterez deux démons et vous pourrez récupérer une arme secondaire. Vous devrez ensuite approfondir vos connaissances sur le saut puis vous passerez une immense porte. Vous serez bientôt face à une grande grille noire, passez par le mur à gauche de la porte. Après cette porte, vous verrez de nouveau la femme du bateau et vous gagnerez une épée. Tuez les démons qui vous attendent, retournez ensuite vers la grille noire et prenez la nouvelle porte à gauche. Vous pourrez sauvegarder dans une fontaine.

Traversez les trous à l'aide des murs et vous verrez une sorte de spectre. Commencez votre combat, il partira se réfugier en hauteur. Faites demi-tour et montez le mur à gauche. Parvenez tout en haut sur le bloc, puis allez sur les colonnes. Vous pourrez de nouveau affronter le spectre. Partez sur le mur de droite et une fois sur l'autre bloc, courez sur le mur pour prendre le prochain bloc, mais seulement la partie du haut. Montez ensuite le plus possible et prenez le pilier au milieu du vide, puis allez vaincre le spectre. Pour ouvrir la porte, courez sur la dalle et entrez. Descendez par le rideau rouge à droite, tuez tout le monde puis montez sur le bloc de pierre à côté de la colonne. En haut, contournez l'obstacle et allez tuer le démon. Courez ensuite sur le mur pour arriver sur la corniche et passez dans la porte à gauche. Vous retomberez dans un long couloir sombre avec deux pièges simples. Après cette étape, vous traversez une petite chute d'eau et vous pourrez boire et sauvegarder.

Allez vers la grande salle et après une cinématique vous aurez le pouvoir de rappel.
Le faisceau jaune vous permet de changer le temps, laissez-le tel qu'il est pour le moment et retournez en arrière dans le couloir piégé. Les pièges seront à présent mobiles et actifs. Traversez-les et allez affronter le démon. Pour ouvrir la porte, prenez la colonne de gauche et grimpez en haut grâce au mur opposé. En haut, prenez le coffre et allez vers la gauche de la passerelle. Sautez sur le pilier avec la chaîne et contournez-le. Vous retomberez sur une passerelle et au bout se trouvera l'interrupteur pour la porte. Courez dessus et accrochez-vous au rideau. Vous reviendrez au premier endroit de votre rencontre avec le spectre. Avancez vers les pièges et à la fin du couloir piégé, sauvegardez.

Allez dans la grande porte avec les rideaux rouges et tuez les deux spectres qui arrivent. Montez ensuite les grands escaliers qui mènent à la forteresse. Entrez et passez au prochain piège par la gauche. Allez sur la corniche en face et montez le plus haut possible pour atteindre le côté droit de la corniche. Traversez les deux prochains pièges en marchant sur le mur, puis affrontez les démons dans la nouvelle pièce. Une fois que vous avez fait le ménage, montez sur le bloc à gauche pour atteindre le pilier. Allez sur le pilier le plus proche de l'autre rocher. Ne vous placez pas trop haut et sautez pour atteindre le bord du roc. Montez et atteignez le balcon pour affronter un démon. Traversez les deux pièges en colonne en courant sur le mur puis descendez l'échelle. En bas, tuez le démon et traversez ce piège. (Il faut avoir une bonne synchronisation). Prenez ensuite l'échelle pour descendre et traversez les pièges en ligne puis en bas, tuez les deux démons. Entrez à présent dans une nouvelle pièce avec un simple piège et une fontaine au bout.

Traversez les corridors de pièges et une fois dans le couloir avec les démons et la femme en rouge, livrez ce combat puis à la fin, placez-vous sur le pilier à droite avec la barre au dessus.
Montez la prochaine barre et allez sur le balcon à droite. Tuez le démon et dirigez-vous sur la poutre. Tuez les deux pirates et prenez la barre à droite pour monter à l'étage suivant. En haut, vous rencontrerez de nouveau la femme rouge, tuez-la et partez sur le milieu grâce au balcon. Allez sur le nouveau balcon et tuez le spectre et le démon. Accrochez-vous ensuite au rideau rouge et préparez-vous à sauter sur le balcon à gauche. Vous affronterez de nouveau une femme rouge, si vous possédez une arme à lancer, ça vous facilitera les choses. Montez grâce aux poutres et affrontez les deux monstres sur le balcon. Pour achever la femme en rouge, lancez une dague c'est très utile. Allez ensuite au centre de la pièce sur les poutres et combattez la femme rouge sur la poutre. Rien de plus simple, elle va vous foncer dessus, sautez et tuez-la en un coup. Si vous voulez récupérer une image, allez sur le balcon de gauche mais attention deux femmes rouges vous attendent. Je vous conseille d'ouvrir la porte avec la grande barre pour commencer et ensuite d'aller chercher l'image pour fuir sur le mur et le rideau rouge. Une fois devant la porte tout en bas, descendez les escaliers. Vous arriverez à un rideau et en descendant ce rideau vous devrez enchaîner un saut sur une poutre. Parvenez ensuite de l'autre côté du trou en évitant les derniers piquants, enregistrez.

Entrez dans la prochaine salle et tuez la femme que vous poursuivez depuis si longtemps. Après le combat et la cinématique, allez dans la petite voûte qui cache une image. Montez ensuite sur le bloc qui est tombé et sautez sur les piliers en face. Montez et dirigez-vous vers la gauche. Tout en haut, vous devrez prendre une corde et parvenir à une poutre. Une fois sur la poutre, sautez à droite pour boire et sauvegarder.

Pour passer ce cratère dans le pont, vous devrez descendre sur le point juste en dessous et sauter en face. Grimpez grâce aux piliers et aux barres puis en haut, prenez la corde. De la corde, sautez sur la barre au centre de la pièce pour fermer la porte. Traversez le vide grâce au mur et la prochaine corde vous fera monter sur le balcon. Activez le bouton au dessus des piques et entrez dans la petite salle ronde derrière vous. Alors là, j'avoue qu'au début on se demande si c'est faisable. Vous voilà face à quatre femmes rouges simultanément. Je vous conseille de vous battre dans cette petite pièce où les murs vous seront d'une grande utilité. Servez-vous du lancer de dague ça vous débarrasse d'une de ces vipères en un coup lorsqu'elles sont faibles. Après ce combat, grimpez les murs de cette pièce et accrochez-vous aux barres au centre. En haut, vous devrez éviter un piège en va-et-vient. Baissez-vous quand il vous arrive dessus puis partez sur l'autre bordure. Vous allez arriver, une fois en haut, dans un long couloir vide avec des scies sur le côté et des cordes. Sautez sur la corde puis accrochez-vous à l'autre corde pour arriver de l'autre côté. Vous allez arriver dans une salle du temps. Vous pourrez sauvegarder.

Vous devez remettre en marche le portail, commencez par marcher sur le deuxième mur de droite puis sur le premier, puis sur le premier de gauche puis le deuxième de gauche et les portails s'activeront. Retournez en arrière pour voir le changement et descendez le grand trou grâce à la petite bordure. Tout en bas, vous apprendrez à vous servir de votre nouvelle faculté dans un long couloir. Appuyez sur le bouton au sol et de suite après, sur la gâchette gauche pour ralentir le temps et passer dans la porte. Tuez les deux soldats et descendez. Vous verrez un gros monstre sombre et

vous devrez passer par le mur à droite. Suspendez-vous aux poutres pendant un long moment et descendez grâce à celle du milieu. Tout en bas, vous affronterez trois soldats et quatre femmes rouges !! Ce n'est pas facile, je vous l'accorde. Servez-vous de votre nouvelle faculté et des dagues pour achever les femmes. Montez sur le bloc de pierre noire à droite. Vous êtes entre un poteau et un mur et vous devez grimper de saut en saut, jusqu'à être au dernier palier. Une fois en haut, sautez sur la branche à droite et sur le mur. Sauvegardez.

Sortez et préparez-vous à une course de folie, vous devez arriver au dahaka. Ce n'est pas très long, courez sur le premier mur puis sur le deuxième et enchaînez assez vite les barres puis la course sera finie. Vous reprendrez la partie dans une pièce sombre avec un ennemi à droite. Tuez-le et traversez le vide pour vous accrocher à la colonne au centre de cette pièce. Atteignez le balcon, vous entrerez dans une grande pièce où vous devrez parvenir tout en bas. Pour cela, prenez le rideau rouge pour arriver sur le sol puis montez la colonne de gauche. En haut, courez le long du mur sur le bord en face et contournez le pilier de gauche. Vous allez arriver sur une nouvelle course, vous devez juste traverser un trou pour éviter le dahaka. Vous pourrez ensuite sauvegarder.

Allez dans le rayon lumineux et ressortez de cette salle. Les pièges seront activés. Dans la prochaine pièce, montez la colonne et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur sur le mur. Sortez et traversez les pièges. Vous pourrez sauvegarder. Traversez tous ces couloirs que vous connaissez déjà jusqu'à être dans une grande salle où vous verrez une grande porte au loin et un point de sauvegarde.

Traversez les escaliers piégés et le prochain couloir sera plus dur. Courez sur le mur de gauche pour sauter sur le mur de droite et vous accrocher à la corniche. Montez lorsque le rouleau est en bas puis redescendez pour l'inverse. Contournez les piliers tranchants et au bout du couloir, prenez l'échelle. En face, sautez sur la petite barre et allez vers la porte. Vous devez ralentir le temps pour arriver avant la fermeture. Vous allez arriver dans une grande pièce, une femme en rouge vous parlera. Vous l'aurez compris, vous devez retourner dans la salle avant tous ces pièges. Allez implanter votre nouvelle épée et combattez les ennemis qui arrivent. La roche qui est sortie est en réalité un levier, tournez-la d'un quart de tour de gauche à droite. Des blocs apparaîtront pour vous donner l'accès à une nouvelle porte. Montez les nouveaux blocs et en haut tuez les soldats. A gauche, avant la porte, si vous le désirez se trouve un coffre avec une nouvelle image. Traversez les deux toupies avec les doubles-lames et placez-vous sur la petite dalle au sol. Une fois actionné, ralentissez le temps et courez à l'autre bout. Au centre de cette plate-forme éclairée du soleil jaune, aidez-vous du mur pour prendre la barre et allez sur l'interrupteur. Dès que vous l'avez touché, activez le ralentissement de temps et courez à la prochaine passerelle. Vous pourrez sauvegarder après cette étape.

Marchez un peu et vous arriverez dans de beaux jardins infestés de soldats. Tuez-les et allez récupérer le coffre vers la gauche du jardin puis revenez à l'entrée. Il y a une échelle vers le pilier gauche. Vous devez courir sur le mur et sauter sur l'échelle. Montez et en haut tuez le spectre. Il se téléportera à plusieurs endroits, suivez-le et il vous amènera sur une bordure d'un mur. Vous pourrez alors prendre une petite barre pour entrer dans une porte. Descendez grâce aux petites bordures et remontez à l'autre porte de la même manière que vous êtes descendu. En haut sauvegardez.

Vous serez dans un grand balcon avec vue sur le ciel jaune. Ouvrez la porte en tournant le levier et allez tuer le soldat au fond. Vous allez ensuite être de nouveau dans un jardin, tuez tous les soldats et les spectres pour commencer. Allez ensuite face au pilier central et accrochez-vous à la barre au dessus. Une fois accroché, ralentissez le temps, descendez et allez sur les blocs de gauche. Grimpez le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez sur la branche d'arbre et sautez sur les colonnes à droite. Prenez ensuite la barre et retrouvez-vous sur un autre arbre un peu plus loin pour sauter sur une corde. Allez sur l'autre barre et atteignez le balcon. Tuez le spectre puis, montez la colonne par la gauche. Allez tuer le spectre à droite et activez la barre en vous aidant du mur. Une fois que le pont s'est baissé, allez placer le bloc en bois sur l'interrupteur au centre du bloc à gauche. La porte du bas sera alors ouverte. Allez tourner la manivelle derrière la porte. Descendez par le petit chemin d'eau et contournez le bloc pour revenir tout en bas. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte et enregistrez.

Vous n'allez pas tarder à retourner sur vos pas. Descendez le creux et remontez à l'autre bout puis atteignez le sol. Vous revoici dans les jardins, enclenchez les manivelles pour que les cours d'eau se dirigent vers les statues respectives. Une porte s'ouvrira. Allez derrière la statue du centre et prenez la porte. Vous êtes à présent dans un couloir avec un trou au bout. Grimpez sur les corniches à droite à l'aide du mur et atteignez le haut de la pièce en sautant de corniche en corniche. En haut vous pourrez sauvegarder.

Vous voici dans une pièce que vous connaissez bien. Pour activer la magie au centre du tourbillon, touchez l'interrupteur du pilier au fond à gauche, au fond à droite, puis au début à droite et enfin celui qui reste.
Le cercle s'illuminera et vous donnera un nouveau pouvoir. Retournez dans les jardins en bas et dans le premier couloir avant la statue, montez sur la pierre à gauche. Courez verticalement sur le mur et sautez sur une corniche qui se trouve au milieu du couloir. Dirigez-vous ensuite vers la statue, faites le tour des piliers et montez sur le bloc en face. Un pirate va venir vous attaquer, allez ensuite sur les corniches de gauche. Montez et en haut allez tuer les deux pirates et les deux femmes qui vous attendent. Allez ensuite sur la petite corniche à droite en courant sur le mur et atteignez le mur de gauche. Descendez sur la branche du bas pour atteindre une corniche au centre du couloir et montez sur le bloc avec la tête de la statue. Montez ensuite sur la branche puis descendez les corniches. Aidez-vous des arbres pour atteindre le bloc du milieu et reprenez les branches pour arriver à d'autres corniches. Montez-les et sauvegardez.

Vous voici dans le jardin (présent), tuez les deux pirates et descendez les corniches à gauche. Par le bas, atteignez le côté droit et tuez les autres pirates. Montez ensuite les corniches et en haut, préparez-vous à exécuter un saut miraculeux. Là où se trouve une sorte de petite barque en U, courez sur le mur assez longtemps et sautez sur la corniche de droite. Vous allez être attaqué par énormément de femmes. Une fois que vous les aurez toutes tuées, montez sur un pilier vers la gauche et prenez la corniche pour atteindre une colonne. Vous atteindrez ensuite une poutre, montez sur le mur en pierres et atteignez le bloc à gauche. Atteignez les pirates et tuez-les à l'aide du pilier au centre du rocher. (Tournez autour et découpez les pirates). Pour quitter ce bloc, collez-vous au mur de gauche et courez sur le mur pour atteindre une petite corniche au fond. Vous pourrez sauvegarder.

Montez sur le petit mur à droite et sautez sur l'arbre, enchaînez le saut avec les trois autres arbres et atteignez le bloc à gauche par la petite branche. Tuez la femme pirate et courez sur le mur de gauche pour atteindre la petite corniche. Vous serez enfin dans une pièce fermée, mais le changement de décor est dur. Attendez que les deux blocs aient fini leur période et sautez sur le premier puis le deuxième et enfin la fontaine. Traversez les autres blocs mobiles puis accrochez-vous à la corde. Vous devrez sauter sur la colonne de droite puis celle d'en face pour atteindre la terre ferme. Tuez ensuite vos ennemis puis sautez sur la colonne en sortant de la pièce. Sur le bloc prochain, allez à gauche et reprenez la colonne. Vous arriverez dans une pièce avec deux femmes invisibles comme ennemi. Sortez de la pièce et vous verrez votre nouveau trajet. Courez sur le mur à votre droite vous arriverez sur un petit bout de terre. Une fois sur ce rocher vous pouvez sauter sur la colonne et les enchaîner jusqu'à être sur un balcon. Descendez par la droite du balcon puis entrez dans la petite pièce. Deux femmes invisibles vous attaqueront. Courez verticalement sur le mur pour arriver face à un coffre et ressortez de cette pièce. Retournez au balcon en haut et revenez sur l'arbre qui sert de colonne. Vous pouvez aller derrière, sur une barre verticale. De cette barre, vous devrez sauter sur une autre colonne puis sur un bloc de terre. Prenez la barre à gauche et sautez sur le prochain bloc. Vous allez être face au dahaka. Courez sur le mur de gauche pour atteindre l'échelle et descendez-la pour attraper la barre derrière. Continuez d'enchaîner les barres et une fois sur terre partez à droite. Courez le long du mur et une fois dans la pièce fermée faites de même par la gauche. Après la porte qui vous ramènera à l'extérieur prenez à gauche pour prendre l'échelle et en bas de celle-ci courez sur le mur pour atteindre le balcon du bas. Brisez les tonneaux et commencez à monter. Vous devrez un moment courir sur le mur et ressortir à l'extérieur. (La première fois qu'on sort on se demande vraiment où aller). Allez sur le mur de gauche et courez dessus. Il y aura une corde, ne perdez pas votre élan et sautez sur le bord de pierre. Allez au fond et descendez les échelles pour arriver dans une pièce pour changer le temps. Une fois dans la nouvelle pièce, sauvegardez.

Pour activer les sables, courez sur le pilier à droite puis au fond à gauche puis devant à gauche et le dernier au fond à droite. Entrez dans la magie et retournez dans le passé. Vous gagnerez un réservoir de sable.

Ressortez de cette pièce et remontez les échelles. En haut tuez les ennemis et prenez la corde pour arriver sur le balcon au bout. Passez ensuite par la droite pour arriver à la porte gardée par deux hommes. Une fois devant la porte, prenez le trou à gauche et allez sur l'échelle pour faire descendre le levier en face qui ouvre la porte à côté.
Entrez dans la nouvelle pièce sombre et allez au bout tuer les ennemis. Prenez ensuite les corniches à gauche pour arriver sous la voûte fleurie en haut et prenez l'échelle. Traversez les lames sur le mur et entrez dans la prochaine salle. Traversez ensuite le trou rempli de piques et allez sauvegarder.

Grimpez sur le mur juste à côté et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous devrez tuer sept ennemis au total dans cette cour fleurie. Une fois que vous avez effacé toute trace de vie, dirigez-vous au centre de la cour et tournez la torche pour que la corniche sur la tour de gauche soit vers la colonne à sa gauche. Allez ensuite sur la colonne grâce au passage que

vous venez de vous faire et sautez sur la bordure. Placez-vous sur le rebord à gauche et courez sur le mur pour prendre la corde. Vous arriverez sur une autre torche, placez la grande barre vers le côté droit. Dirigez-vous sur votre nouveau passage. Sautez sur la voûte et reprenez une autre colonne qui vous mènera sur une torche. Tournez cette torche pour que la grande barre soit en perpendiculaire du mur en face (pas celui où vous allez courir dessus). Courez ensuite sur le mur pour prendre la corde et sautez sur la colonne. De la colonne, allez sur la tour et sautez sur la petite bouche d'égout avec un pieu. Montez prendre le coffre et faites une roulade pour entrer dans la pièce à gauche. Tournez la torche et vous ferez monter le niveau de l'eau. Revenez sur la cour et tuez les pirates qui sont arrivés. Une fois que tous les pirates sont morts, faites tourner la torche du milieu pour ouvrir le premier verrou de la porte du château. Votre objectif sera la mise à jour et vous pourrez retourner dans la porte à droite pour sauvegarder.

Retournez à l'extérieur de cette pièce et redescendez à l'aide du mur avec les scies. Vous devez revenir au dessus de la forêt avec la statue, là où trois barres se succèdent pour arriver sur un balcon. Sur ce balcon prenez le côté gauche à présent et allez à l'autre balcon grâce à la corde sur le mur pour activer la plaque rouge. Le mur va ressortir de l'autre côté, courez dessus, le temps vous est compté. Sautez sur la barre grâce au bloc. Dirigez-vous à droite vers le mur avec la corniche et contournez tous les piliers pour aller trouver une échelle vers la droite. Retournez tout en bas dans le jardin, et reprenez le couloir d'arrivée pour vous retrouver dans le long couloir illuminé de jaune. Traversez ce couloir, et revenez dans une grande pièce. Vous retrouverez la femme en rouge, elle vous donnera l'épée du lion. Dans cette pièce se trouve une flamme au centre, tournez-la pour que des blocs apparaissent à droite et vous donnent l'accès à une autre porte en hauteur.

Pour monter ces blocs, vous devez vous placer vers la fontaine. Courez sur le mur de gauche et atteignez le bloc puis la porte. (Vous pouvez également prendre un coffre à droite). Une fois dans la nouvelle entrée, faites descendre le levier et ralentissez le temps pour traverser le couloir. Dans ce prochain couloir, vous devez atteindre le haut du mur avec les bougies. Vous devez sauter sur un mur puis l'autre ainsi de suite jusqu'à atteindre le haut de la pièce. Sauvegardez au bout de la pièce et descendez les marches.

Tuez les quelques pirates et descendez le mur grâce à la corniche par la droite. Une fois en bas, apprêtez-vous à rencontrer un nouvel adversaire. Cet énorme monstre n'est pas si dur que l'on peut le croire. Passez entre ses jambes et touchez-le de quelques coups, lorsqu'il s'accroupit, courez sur son dos et tapez de toutes vos forces sur sa tête. Il va disparaître et d'autres pirates arriveront de droite. Tuez-les et prenez la porte. Allez vers la gauche dans cette nouvelle pièce d'eau et activez la plaque rouge pour que le bloc de droite monte. Grimpez en haut et sauvegardez.

Partie 2

Allez vers la roue qui tourne et sautez avec le ralentissement du temps. Sur la nouvelle terre, tuez les pirates et sautez sur les cheminées en face pour atteindre le bloc de droite. Courez sur le bloc rouge et ralentissez très vite le temps pour pouvoir sauter sur la porte qui se déplace latéralement vers la gauche. Une fois dessus, contournez le bloc et retrouvez-vous de l'autre côté. Sautez sur la barre et tournez la flamme pour que la barre précédente se trouve à gauche. Replacez-vous ensuite sur cette barre et sautez sur celle qui monte et descend en va-et-vient.

En haut, vous affronterez trois nouveaux ennemis assez coriaces, et qui explosent après leur mort. Faites descendre la barre et un plateau montera. Allez dessus et dirigez-vous vers la gauche. Pour traverser ce bloc, allez à droite et montez les corniches pour pouvoir atteindre la partie de gauche du grillage. Entrez et prenez le coffre puis tuez le pirate. Montez l'échelle et sautez sur le mur qui pivote à gauche. Allez ensuite tourner la torche et placez-vous sur la barre. Vous devez sauter lorsque la dent de l'engrenage est vers vous pour vous y accrocher. Elle vous fera alors changer de côté et vous pourrez atteindre un bouton rouge. Activez le bouton et courez sur le mur de gauche. Tuez le démon au passage et sautez sur la planche. Elle reviendra à sa position initiale et vous pourrez atteindre l'autre partie du pont. Tuez les démons et allez dans la pièce de droite activer le levier. Un plateau viendra se placer à votre étage de l'engrenage, allez dessus et montez sur la grande barre. Placez-vous face au mur sur la petite corniche et ralentissez le temps pour passer entre la roue et atteindre le mur. Montez ensuite les corniches pour atteindre une porte en haut (à gauche de cette porte se trouve un coffre). Evitez les pièges et au bout du couloir pour ouvrir la porte placez-vous sur l'encadrement de la porte de gauche et montez sur le grillage. Allez ensuite enregistrer en bas des prochains escaliers.

Sortez de ces couloirs d'escaliers et placez-vous devant l'interrupteur rouge. Ralentissez le temps, touchez l'interrupteur et allez vers la gauche en dessous de la corde pour vous aider du bloc. Une fois que vous êtes sur la corde, partez à

gauche et tuez les pirates. Au croisement si vous désirez un coffre, partez ensuite vers la gauche, éliminez les démons et entrez dans ce couloir illuminé et piégé. Au bout, ouvrez la porte et récupérez le coffre. Revenez ensuite au croisement et prenez à droite, après une vue rapide de vos ennemis traversez le mur. Une fois sur ce pont, vous êtes face à une grande roue avec de l'eau et vous devez passer en temps ralenti. Accrochez-vous ensuite à la poutre puis en enchaînant les poutres, atteignez la torche à gauche. Tournez-la et prenez, à l'aide du mur, le petit ascenseur qui monte et descend. Une fois en haut du point de montée, vous devez courir sur le mur de gauche et sauter sur le mur de gauche puis de droite puis de gauche. Une fois en haut à gauche, il se trouve un coffre et vous devez ensuite aller à droite voir un gros monstre. Vous l'avez déjà vu, frappez ses jambes et montez sur son dos afin de lui taper la tête. Une fois votre victoire acquise, prenez la porte de droite. Tuez le démon sur le mur et prenez la corde pour atteindre le petit bassin. Vous êtes face à une sorte de roue d'eau, pour la traverser, roulez sous les lamelles. Une fois au milieu, allez ouvrir la porte à l'aide de la barre à droite. Atteignez ensuite la porte en arrivant à la fin de la roue d'eau et en courant sur le mur. Entrez et traversez ce long trou à l'aide du mur et de la corde sur le mur. Traversez la suite des pièges et atteignez la prochaine salle pour modifier le temps.

Pour activer la magie du temps, marchez sur l'interrupteur de gauche puis au fond à droite puis au fond à gauche puis à droite. Entrez dans la magie pour changer le temps et gagner un nouveau sort. Sortez à présent de cette pièce et traversez le couloir de pièges. Dehors vous verrez un aperçu de votre parcours mais commencez par tuer vos ennemis. Descendez ensuite le rideau rouge sur le bord de votre sol. Vous allez revenir vers l'ascenseur qui monte et descend. En haut, entrez dans la pièce de droite et tuez tous les pirates. Vous devrez ensuite à l'aide des démons exploser la porte. Une fois devant la porte ouverte, accrochez-vous à la corde et sautez dans le bassin. Buvez un bon coup et traversez la roue d'eau. A la moitié de la roue, allez vers le reste de pierre qui se trouve à droite et descendez par la droite du rocher. En bas, tuez les pirates et partez vers la gauche.
Dans la prochaine salle, vous serez face à un spectre. Au fond de ce couloir, vous entrerez de nouveau (si vous êtes allé chercher le coffre avant) dans la pièce ronde et petite de l'engrenage. Tuez les monstres à l'intérieur et placez-vous sur l'échelle. Une fois tout en haut de l'échelle, je vous conseille d'appuyer sur la touche blanche pour avoir une meilleure vue. Il y a un trou dans le plafond, lorsque le trou est à votre niveau sautez sur un bord. Montez à l'étage et prenez le rebord pour atteindre l'engrenage. Montez les échelons et gagnez encore un étage. Sur cet étage, montez au dernier niveau et sautez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte temporairement. Vous devez toucher le bouton rouge et partir directement de votre position pour arriver à la porte. Dans le nouveau couloir, vous pourrez sauvegarder directement.

Montez les escaliers et tuez les pirates, vous serez ensuite face à des démons. Avec tous ces démons, vous devez détruire la porte légèrement fissurée sur la droite pour atteindre l'extérieur. Une fois dehors, montez le mur blanc derrière vous à l'aide des deux murs proches en sautant d'un mur à l'autre. Une fois en haut, tuez les pirates et montez sur le rocher à droite. De ce rocher, montez sur le cercle au centre puis sautez sur les planches collées au mur. Montez face aux planches et courez sur le mur pour atteindre l'autre partie identique à celle-là. Vous pourrez ensuite atteindre l'échelle et gagner un étage. Tuez les pirates et sur le balcon, accrochez-vous à la barrière en bois et descendez pour vous accrocher à la corniche. Contournez le pilier et atteignez la partie à gauche. Vous affronterez quatre femmes pirates, par la suite prenez l'échelle. Accrochez-vous à la barre puis atteignez le bout abrité. De là, courez sur le mur pour atteindre la corde et sautez sur le mur à gauche en continuant la course de la corde. Montez sur la partie au dessus et courez sur le mur pour atteindre le rocher en bas. Descendez, affrontez les pirates et prenez le rocher de gauche. En haut, montez sur la corniche et atteignez la porte. En entrant, le dahaka vous pourchassera. Cette poursuite sera courte, arrivé au bout, vous devez appuyer sur un bouton rouge et sauter de mur en mur pour atteindre le sommet d'une pièce d'eau. En haut, tuez les pirates et les démons puis sautez dans le prochain couloir. Le dahaka se remettra à votre poursuite pour une aussi courte durée. A la fin du parcours, vous arriverez dans une salle du temps. La combinaison pour activer la magie est : celui de gauche, celui du fond à droite, fond gauche et droite. Vous récupérez un nouveau réservoir de sable.

Sortez à présent de cette pièce et détournez tous les pièges jusqu'à affronter deux pirates après un trou. Tuez-les et l'étape d'après n'est pas toute simple à trouver. Pour descendre le creux, il faut descendre de la même manière que vous êtes monté. Accrochez-vous à la corniche et sautez sur le mur pour sauter sur l'autre en perdant un peu de hauteur à chaque saut. Une fois en bas, allez affronter les pirates. Traversez ensuite les couloirs pour arriver dans la pièce des engrenages avec un énorme monstre qui vous tire des démons explosifs. Tuez les quelques pirates et entraînez le gros monstre à tirer sur la porte à droite. Une fois détruite entrez et sauvegardez.

Faites descendre le levier et je vous conseille de ralentir le temps, courez sur le mur entre les dents de la roue et atteignez la plate-forme qui s'est abaissée. Montez le bloc pour descendre sur la place et tuez les pirates. Une fois sur cette place, montez l'échelle à gauche. Sautez sur le gros bloc au centre et faites tout pour que le monstre tire sur ce bloc. Il fera tomber la pierre et vous gagnerez en hauteur. Atteignez à présent la partie en bois et courez sur le mur pour atteindre l'autre et enfin l'échelle. En haut de cette échelle, tournez le levier pour sortir l'engrenage et partez à gauche. Traversez les trous à l'aide des blocs de pierre qui montent et descendent à gauche et atteignez la partie juste au dessus des engrenages. Une fois dessus, descendez sur une dent puis encore une en dessous. Attendez d'être au dessus des barres et lâchez-vous. Balancez-vous ensuite pour atteindre la droite. Vous reprendrez des barres et vous atteindrez le sol. Vous arriverez dans une salle avec une autre pierre au dessus, faites la même manœuvre que dans la précédente et en haut de l'échelle faites tourner le levier. Tuez les ennemis puis traversez à l'aide du mur. Au bout, faites tourner la torche pour ressortir le prochain engrenage.
Courez encore sur le mur et descendez. Pour descendre, vous devrez là aussi, sauter de mur en mur en descendant petit à petit. Descendez jusqu'à être devant le gros monstre. Avancez et tuez-le. Une fois gagné, dirigez-vous vers la porte à droite et sauvegardez.

Allez proche de l'emplacement du monstre et montez vers les engrenages à l'aide des barres sur le centre des roues. Montez et activez la torche. Vous ouvrirez alors la porte du château et une autre porte derrière vous. Sortez et traversez les prochains couloirs. Vous ressortirez au début de votre entrée dans l'horloge. Descendez l'échelle au centre de la plate-forme. Vous arriverez devant la grande roue qui tourne très vite, traversez-la et enregistrez.

Descendez ensuite le trou à droite en vous pendant à la corniche et sortez. Vous n'allez plus tarder à ressortir au milieu d'une pièce bien connue où vous avez planté l'épée en guise de clé. Une fois sur le sol le dahaka viendra vous embêter un court moment. Dirigez-vous ensuite vers la porte avec la fontaine à côté. Au bout de ce couloir déjà parcouru, vous retrouverez Kaileena et la porte ouverte. Enregistrez et partez en avant.

Vous allez arriver face à l'impératrice qui n'était autre que kaileena. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, triompher. Suite à votre victoire, vous voici en train de savourer la paix, mais voilà que le dahaka surgit par derrière. Echappez-lui et après une belle cinématique, vous reprendrez la poursuite. A la fin de cette poursuite, vous serez sur une hauteur, allez sur le bloc de droite et tirez le bloc gris pour descendre. Dirigez-vous ensuite vers le trou que le dahaka a fait dans les escaliers. La poursuite va alors reprendre. Vous allez arriver à un prochain bloc, faites-les tous descendre, il y en a trois au total. Montez ensuite sur le tombeau et prenez la porte d'eau en face. Sauvegardez en sortant. Vous allez être dans un long couloir, tuez tous les pirates et traversez ces couloirs très faciles jusqu'à être en haut d'une échelle à sauvegarder.

Vous allez affronter des pirates et même des femmes pirates. Sortez ensuite de cette pièce par la droite et grâce aux poutres, arrivez sur un bloc avec une femme sur un autre en face. Courez sur le mur et tuez-la en course. Partez ensuite sur le bloc de gauche et descendez le rideau qui est juste au pied du bloc (pas contre le mur). Vous allez à présent devoir essayer de prendre l'arme mais le dahaka vous en empêchera. Suite à sa poursuite vous vous retrouverez dans une salle du temps.

La combinaison pour ouvrir ces sables est : gauche, puis gauche fond et droite fond, droite. Entrez ensuite dans les sables et vous obtiendrez le souffle du destin. Sortez de la salle du temps et traversez les pièges dans ce couloir. Au bout, vous récupérez l'épée du scorpion qui a la faculté de démolir les murs fragiles. Plusieurs pirates vont arriver, tuez-les tous et prenez la deuxième porte qui s'est ouverte. Traversez les quelques pièges de ce corridor et au bout, défoncez le mur à l'aide de votre nouvelle épée. Dans cette salle, vous allez pour commencer, rencontrer de nouveaux ennemis très robustes. Allez tourner la torche en haut des escaliers et prenez la cage pour l'amener sur l'interrupteur rouge. Une porte restera constamment ouverte. Descendez l'échelle et en bas, tuez vos attaquants. Placez-vous ensuite devant le piège avec les deux grandes lames qui vous arrivent dessus et ralentissez le temps pour les franchir. Traversez ensuite ce couloir et détruisez la prochaine porte. Dans la prochaine salle, vous devez tourner la torche au centre de la pièce pour ouvrir les portes et tuer vos ennemis. Dans la porte de gauche se trouve un interrupteur rouge qui ouvre la porte. Ralentissez le temps pour arriver à passer et dans la prochaine salle, un rude combat vous attend. Le ralentissement dans des combats pareils est très efficace. Allez ensuite tourner la torche et sauvegardez dans la fontaine qui est apparue.

Pour poursuivre, courez sur le mur de gauche et sautez de mur en mur jusqu'en haut. Vous allez affronter un démon

géant très robuste. Je vous conseille, vu sa robustesse, de ralentir le temps lorsque vous vous trouvez sur son dos. Dirigez-vous ensuite dans le trou où le monstre était caché et prenez l'échelle sur le mur de droite. En haut, ouvrez la porte et battez-vous contre les pirates. Vous pouvez détruire deux murs dans cette pièce, dont un avec un interrupteur rouge. L'interrupteur rouge vous permet d'ouvrir la porte dans l'autre cratère fait pour obtenir un upgrade de vie. Ressortez ensuite et montez à l'aide des poutres et des murs.
En haut vous pourrez sauvegarder.

Continuez ensuite de monter, toujours à l'aide des murs et poutres. En haut, vous serez dans des grands escaliers éclairés par le soleil et deux femmes vous attaqueront. Vous êtes à présent dans une bibliothèque, avancez et combattez tous les ennemis présents. Dirigez-vous ensuite vers la torche du fond et tournez-la. Vous bougerez des bibliothèques et vous pourrez faire descendre une corniche qui ouvrira la porte. Je vous conseille de prendre un ralenti puisque vous devez revenir à la torche, la tourner et entrer dans la porte. Une fois dedans, prenez l'échelle et en haut, tuez les deux femmes. Prenez le coffre à gauche et continuez par la porte à droite qui mène à une sorte de pont dans la bibliothèque. Vous tuerez plusieurs ennemis tout le long puis au bout, sortez les deux armoires et servez-vous en pour grimper. Utilisez les poutres pour atteindre le haut puis à droite, les barres avec des torches pour atteindre la prochaine pièce. Prenez le coffre dans celle-ci puis prenez les corniches en dehors à droite. Vous monterez sur des poutres en boucle et vous atteindrez une pièce sombre avec un couloir rempli de poutres. Traversez-la et enregistrez en descendant.

Avancez et vous vous apercevrez que vous êtes revenu dans l'horloge. En entrant dans l'horloge, montez sur la plate-forme et prenez directement à droite. Sortez de l'horloge. Vous rencontrerez de nouveau un gros démon qui lui n'est pas aussi robuste que le précèdent. Tuez-le et remontez à l'aide des corniches au fond à gauche. En haut sauvegardez et vous reviendrez de nouveau dans la salle dans laquelle vous avez placé l'épée pour clé. Retournez dans la salle du trône et sauvegardez. La porte du trône est fermée mais à côté du sablier à gauche se trouve une porte. Tournez la torche et traversez ce couloir pour atteindre la salle. Une fois à l'intérieur, vous devez briser le mur (si ça n'est pas déjà fait, récupérez les coffres dans la pièce). Derrière le trône se trouve une salle du temps, sauvegardez et activez les sables.

Sortez de cette pièce et affrontez vos nouveaux ennemis. Montez ensuite sur le rocher de gauche et à l'aide des murs, parvenez en face. Vous n'allez pas tarder à arriver dans une sorte d'arène où vous vous battrez contre de nombreux ennemis. (Une dizaine de nouveaux démons et quatre spectres). Sautez ensuite sur le bord et sauvegardez. Passez par la petite porte à droite et vous vous retrouverez dans des catacombes. Traversez les pièges et appuyez sur le bouton rouge. Sautez sur la trappe et courez sur le mur pour atteindre la poutre à gauche. Une fois sur la poutre, montez et à l'aide du mur, parvenez au sommet du muret. Allez activer le bouton rouge et revenez vite sur le muret pour prendre la passerelle qui est sortie et atteindre l'autre bouton. Utilisez cette technique jusqu'à être sur un rideau rouge pour sauter sur la terre. Tuez les démons et détruisez le mur en face de vous. Sortez de ces catacombes et à l'aide de la voûte, atteignez la partie de gauche. Vous atteindrez le masque. Vous reprendrez la partie sous le nom de Sand Wraith. Votre vie descend vite, dépêchez-vous de traverser tous les pièges à l'aide du temps. Prenez la porte et servez-vous du mur pour atteindre le poteau puis ensuite la terre à l'aide du mur de gauche. Traversez tous ces pièges simples pour arriver dans une salle du temps. Sauvegardez et reprenez des forces.

Vous gagnerez un nouveau pouvoir, cyclone du destin. Ressortez ensuite de cette pièce et dépêchez-vous !! Traversez le couloir de pièges identiques aux précédents et atteignez la prochaine fontaine. Je vous conseille de rester près de la fontaine et d'attendre que tous vos temps soient rétablis avant de partir. Vous allez affronter un griffon dans l'arène. Il n'est pas facile, utilisez les ralentissements lorsqu'il se trouve au sol pour lui couper les pattes et lorsqu'il est en l'air pour vous empaler, faites des roulades. Après votre victoire, partez vers la porte et à l'aide du bloc de droite, montez tout en haut et atteignez une porte à gauche. Vous retournerez dans les catacombes, et vous descendrez à l'aide des rideaux rouges. Traversez ensuite tous les pièges. Vous reviendrez dans les jardins, revenez au plus vite à droite lorsque vous vous retrouvez sur le balcon avec deux barres d'un coup, prenez le passage du milieu avec le spectre en bout. A la fin de ce couloir vous entrerez dans une chambre du temps. (Petit conseil pour garder votre vie, quand vous courez, ralentissez le temps). Entrez dans le temps pour revenir au présent et sauvegardez.

Ressortez et vous reviendrez dans une des premières pièces que vous avez parcourues. C'est une grande pièce sombre avec des colonnes défoncées. Ce passage est, je trouve très difficile à trouver. Commencez par sauter de mur en mur à côté de la porte effondrée. En haut, faites le parcours habituel et arrêtez-vous après être sur un morceau de

terre avec un gros carré à droite du bloc. Montez sur le carré et courez sur le mur verticalement pour en sortir. Sortez ensuite de cette pièce puis la prochaine grâce au mur de droite et aux corniches. En haut, vous arriverez dans une salle du temps. Revenez dans le passé et sortez.

Traversez tous les pièges jusqu'à être dans une pièce immense avec une fontaine au bout de quelques ponts. Appuyez sur le bouton rouge et allez vers le pont. Vous verrez une des scènes du début. Dans votre prochain couloir, traversez tous les pièges à nouveau et à la fin, buvez un bon coup.

Sortez enfin à l'extérieur, tuez tous les démons et débrouillez-vous pour qu'un démon explose le mur pour prendre le rideau. Sautez sur les mâts qui ne tiennent pas longtemps en place et atteignez la terre à droite. Tuez tout le monde et accrochez-vous à l'arbre pour atteindre le muret puis le rideau. Montez ensuite de mur en mur et en haut, prenez le rideau qui se trouve vers la gauche. En descendant, sautez sur le mât puis enchaînez de suite sur le mur pour revenir sur un autre mât. C'est une petite course qui se démarre, tout s'effondre et attention sur le dernier bloc de bois qui tombe, une femme vient sur le mur vous attaquer. Une fois sur la terre en hauteur, ralentissez le temps car tout s'effondre. Récupérez le coffre et détruisez le mur. Vous serez dans un sombre couloir avec des scies sur le côté gauche. Attendez que les scies soient le plus éloignées possible et courez sur le mur pour atteindre l'extrémité. Vous vous verrez vous sauver la vie, courez sur les colonnes. Vous atteindrez ensuite une fontaine.

Traversez les pièges et vous arriverez dans une fonderie. Dirigez-vous au fond et prenez l'échelle pour monter et tourner le levier. Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme à gauche et tournez le levier également. Il ne vous reste plus qu'un tuyau à bouger et la fonderie se mettra en marche. La plate-forme s'effondrera, allez dans la porte qui s'est libérée. Buvez un bon coup et repartez.

Traversez tous les pièges et faites tourner le levier pour poursuivre. Montez sur les poutres et ralentissez le temps. Pour descendre le mur rempli de scies, ralentissez le temps et passez entre la scie le plus vite possible. En bas, vous vous retrouverez dans une ancienne pièce, partez à droite et montez les poutres pour atteindre le haut de la salle. Sauvegardez une fois en haut. Retournez dans la bibliothèque et remplissez le même parcours que la première fois. Une fois que vous avez traversé les deux barres et que vous êtes sur un mur proche d'une porte, descendez et le dahaka surgira dans la porte. Contournez-le par la gauche et montez sur les corniches pour être derrière lui. Au bout du couloir, vous commencerez la poursuite, elle est courte et au bout sauvegardez.

Entrez dans la grotte en forme de long couloir sombre sous un fort brouillard et tuez vos ennemis. Traversez ce couloir et au fond, montez de mur en mur. Une fois en haut, sautez sur la corniche en face et atteignez le bord de droite. Vous allez être face à 4 démons, je vous conseille de courir en ralentissant le temps, traversez tous les pièges et vous sortirez de la grotte pour avoir une fontaine.

Vous reviendrez dans le gouffre mécanique. Vous vous verrez et les tours s'activeront malgré votre envie. Une fois que vous vous réveillerez, dirigez-vous vers la porte de gauche. Traversez la roue d'eau et atteignez le balcon en face de cette dernière. Vous verrez alors votre parcours. Descendez par le rideau et traversez le demi-cercle à gauche pour atteindre la porte en bas. Montez ensuite les escaliers pour sauvegarder et continuez votre route. Vous reviendrez dans une salle d'engrenage, descendez la roue et sur les plates-formes, sautez sur le grillage pour atteindre le bas puis la fontaine. Vous allez vous revoir de nouveau et vous perdrez votre masque. Rejoignez la salle du trône et avant sauvegardez. Une fois dans la salle du trône vous verrez une cinématique puis vous vous retrouverez dans la salle du temps.

Passez sous la cascade et allez jusqu'à la salle suivante. Allez vous agripper à la plate-forme au bout à gauche. Montez puis courez sur le mur pour rejoindre la plate-forme suivante. De là, courez sur le mur et sautez en fin de course pour atteindre le piton rocheux en face.
Courez sur le mur pour prendre de la hauteur et vous accrocher à la corniche au dessus. Décalez-vous vers la gauche puis sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le couloir et tombez dans le fossé d'eau. Accrochez-vous à la faille dans le mur de gauche. Longez-la pour rejoindre la suite du couloir. Tout au bout, sautez sur la grande plate-forme pour commencer le combat final.

Vous affrontez une nouvelle fois l'impératrice. Elle a tout comme vous lors de ce combat le pouvoir de ralentir vos mouvements. Lorsqu'elle l'utilise, restez le plus possible loin d'elle, ou suspendez-vous au rebord de la plate-forme. A la

différence de votre premier affrontement, ce ne sont plus des gardes qu'elle fait apparaître en cours de combat mais des tornades. Evitez-les jusqu'à ce qu'elles se dissipent laissant derrière elles des doses de sable. Pour vous débarrasser de l'impératrice, effectuez des roulades pour la contourner et la frapper. Economisez votre sable et réservez-le pour les attaques frontales.

Après ce combat Prince of Persia : L'Ame du Guerrier sera terminé.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES CACHÉES

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, X, Y, Y, X, Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, X, Y, X, X, Y, Y

Tronçonneuse
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Y, X, Y, X

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, X, Y, X

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

LES REMPARTS

Après avoir sauvegardé grâce à la fontaine, utilisez l'échelle et poursuivez pour que notre héros puisse entrer en possession de son arme favorite. Par la suite, retenez qu'il vous est possible d'utiliser deux dagues simultanément en ramassant les armes sur les cadavres de vos ennemis. Lorsque l'ennemi aura été repéré, suivez les indications à l'écran pour apprendre l'art de l'élimination éclair. L'élimination éclair est une méthode de combat expéditive divisée en deux phases. Dans la première vous devez trouver une position d'attaque apte à surprendre votre opposant (signalée dans le jeu par un écran flou). Dès lors, la phase d'attaque débute et vous devez, aux moments adéquats, appuyer sur les touches de frappes pour terrasser votre adversaire. Votre première leçon effectuée, basculez derrière le balconnet et positionnez-vous face à la colonne. D'un saut, suspendez-vous sur celle-ci, puis mettez pied à terre pour vous occuper du mercenaire patrouillant plus bas (essayez de rester furtif pour pouvoir à nouveau vous exercer à l'élimination éclaire). Pour atteindre la plate-forme en face, il va vous falloir courir sur le mur. Prenez alors de l'élan et appuyez sur la touche indiquée à l'écran en orientant le stick de direction vers le mur. Gagnez ensuite d'un simple saut la plate-forme. Poursuivez par la droite et aidez-vous de l'accroche de la gouttière pour continuer. Lorsque le chemin s'arrêtera, laissez_vous tomber plus bas et trouvez l'échelle. Utilisez celle-ci puis partez éliminer le garde. Arrivé au point d'eau, il vous faudra réaliser un saut en équerre. Suivez les instructions tutoriales pour cela. Hissez-vous ensuite grâce au rebord de la cascade et gagnez le grenier non loin. Grâce au rideau rouge sur le mur, laissez-vous glisser vers le bas niveau où trois ennemis vous attendent. Luttez avec eux en enchaînant les combos. Continuez ensuite sur la droite et

empruntez l'échelle dans la sombre pièce. Grimpez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Redescendez pour poursuivre par l'est. Montez sur la plate-forme et allez éliminer l'archer. Une nouvelle échelle vous permet de descendre. Tuez l'archer et le garde plus bas puis poursuivez à gauche. Le dernier point de sauvegarde n'est plus très loin, courage !

LE QUARTIER DU PORT

Un saut en équerre plus loin, et une corniche outrepassée, vous atteignez un décor de planches en suspension au-dessus du vide. Laissez-vous tomber de planche en planche pour pouvoir gagner le sol sans bobo puis éliminez vos adversaires. Avancez dans les décombres et repérez l'endroit où une nouvelle poutrelle vous attend. Aidez-vous du mur pour l'atteindre, puis hissez-vous sur sa grande soeur juste au-dessus. Poursuivez jusqu'aux deux ennemis suivants et faites leur comprendre que leur compagnie vous déplaît (juste avant, laissez-vous glisser entres les deux murs pour atteindre le sol). Au-dessus du vide, plus loin, sautez de poutre en poutre jusqu'à regagner la terre ferme. Poursuivez en éliminant tout opposant puis empruntez l'échelle menant au poste de guet. Une poutre, deux cabrioles et un archer plus loin, vous trouverez enfin un nouveau point de sauvegarde. De quoi vous désaltérer complètement avant d'entamer le prochain niveau...

LES RUES DE BABYLONE

Foncez jusqu'au balcon, et utilisez le mur sur votre droite pour poursuivre grâce à une petite course à l'horizontale. D'un saut de côté, agrippez-vous à la poutrelle au milieu de la pièce, puis allez zigouiller vos ennemis plus bas, si le coeur vous en dit. Continuez ensuite vers l'inexploré et sautez jusqu'à la prochaine poutre pour poursuivre jusqu'au mur visible non loin. Accrochez-vous à cette prise puis marchez jusqu'au fond de la pièce. Suivez les indications à l'écran pour monter de mur en mur puis gagnez la corniche. De planche en planche, vous voilà rapidement au-dessus de la cité. Grimpez sur celles-ci (quatre) à tour de rôle afin d'atteindre un niveau supérieur. Marchez vers l'est et allez à nouveau jouer les acrobates téméraires en flirtant avec le vide. L'ennemi repéré, lâchez-vous sur celui-ci pour effectuer une petite élimination éclair. Ceci étant, hissez-vous sur la poutre dans le cul-de-sac puis grimpez grâce aux poutres de gauche. Dès que votre ascension ne pourra se poursuivre, gagnez d'un saut le balconnet juste en face de vous. Peu de temps après, il vous faudra à nouveau courir sur les murs pour atteindre une autre planche. Lorsque vous vous serez perché là-dessus, effectuez un double saut pour atteindre sa voisine du dessus. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser sur la plate-bande supérieure pour aller sauvegarder.

LE BALCON DU PALAIS

Laissez-vous tomber sur les toits plus bas en sautant par-dessus la rampe, puis utilisez les murs pour atteindre le balcon qui vous fait face. Partez vers la gauche et montez sur le meuble placé contre le mur après avoir éliminé les gardes de la zone. Sprintez sur le mur puis allez planter le tranchant de votre arme dans l'accroche prévue à cet effet. Hissez-vous sur le second point, puis gagnez le balcon. Repérez le volet pour effectuer un saut dévié et ainsi atteindre la plate-forme suivante. Marchez sur l'interrupteur pour déclencher l'ouverture de la porte et hâtez-vous pour quitter la pièce. Poursuivez vers l'est et éliminez le garde posté non loin. Sautez ensuite sur la colonne puis effectuez un saut sur la poutrelle légèrement plus loin au-dessus. Enjambez le balcon puis prenez à droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à l'ennemi suivant, puis sprintez sur le mur de gauche pour vous envoler vers les grilles où vous planterez votre dague. Deux grilles plus tard, vous vous retrouvez à nouveau vers votre foufou en courant sur les murs (ha ces jeunes je vous jure...). Utilisez le volet sur le mur pour effectuer une élimination éclair puis poursuivez grâce aux poutrelles. Après une courte progression à pas furtifs, deux nouveaux ennemis s'offrent au tranchant de votre dague. Faites-leur comprendre que peu de points communs vous rattachent puis poursuivez sur la gauche pour trouver un nouveau point d'ancrage. En courant sur le mur de droite, vous atteignez un nouveau balcon qui vous mène jusqu'à un prochain passage. Allez sur la gauche et appuyez sur l'interrupteur. Montez ensuite sur la poutre grâce au muret, puis marchez jusqu'au prochain point de sauvegarde.

LE PALAIS

La zone dans laquelle vous débutez est truffée de pièges. Courez sur le mur de gauche pour éviter le moindre problème. Une scie circulaire et quelques pics plus loin, gagnez le balcon pour vous sortir vivant de ces nouvelles espièglerie. Le passage qui suit peut poser quelques soucis. Calculez bien votre timing et courez sur le mur de droite

pour pouvoir bénéficier de la face « plate-forme du piège » pour ainsi grimper sur le mur du haut. Le piège suivant se déjoue en utilisant le volet sur le mur. Avancez ensuite jusqu'aux pics sortant du sol puis progressez en évitant ces derniers et en calculant avec précision vos courses. Allez ensuite jusqu'au brasero à levier, et abaissez celui-ci pour ainsi ouvrir la trappe au plafond. Une fissure dans un mur vous indique la dernière marche à suivre pour espérer ressortir en un seul morceau de ce niveau plutôt sadique. Allez-y, plantez votre dague puis courez sur le mur à proximité pour atteindre le dernier balcon avant la sauvegarde.

LA SALLE DU TRONE

A partir de la fontaine, marchez en direction de la statue de droite, puis allez grimper sur le mur pour vous accrocher à la grille. Sautez sur la plate-forme qui suit puis utilisez le volet sur le mur à côté pour fondre sur votre ennemi. Continuez sur la droite et cavalez à nouveau sur le mur pour atteindre la haute plate-forme. Grâce au volet, grimpez sur la corniche de la grande colonne puis sautez plus loin pour vous accrocher avec la dague. Sautez sur la poutre visible au loin et laissez-vous chuter sur le garde suivant. En atteignant la corniche de droite, hissez-vous sur la plate-forme et allez planter votre dague dans le nouveau point d'ancrage qui s'offre à vous. Habilement, poursuivez par le mur de droite puis laissez-vous tomber dès que possible sur vos ennemis inattentifs. Faites le ménage et poursuivez vers l'est. Une cinématique s'enclenchera alors. La dague des sables vous sera acquise et il vous sera alors possible d'utiliser le pouvoir de revenir dans le passé. N'hésitez pas à présent à briser les nombreux objets des niveaux pour récupérer des points de sable. Rentrez dans le bâtiment et trouvez l'espace dallé pour courir à la verticale et ainsi ouvrir un nouveau passage. Une plate-forme plus tard, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez verticalement sur le mur de droite pour vous accrocher au point d'ancrage grâce à votre arme, puis trouvez le rideau rouge pour pouvoir redescendre. Gagnez rapidement l'intérieur du prochain bâtiment pour aller sauvegarder.

LE COULOIR PIEGE

Marchez dans le couloir et évitez les rondins de pics. Un peu plus loin, esquivez les colonnes dentelées qui suivent (frôlez les murs pour cela). Les pièges suivants sont tous aussi faciles à franchir. Courez le long des murs et sprintez jusqu'à la porte pour ne pas finir en bouillie lorsque les murs se refermeront sur notre héros. Après les escaliers de la salle suivante, enclenchez l'interrupteur sur votre droite puis passez par l'issue alors ouverte en contrebas. Le sol de la pièce dans laquelle vous débouchez est quelque peu fragilisé. Gagnez la porte suivante en passant par les dalles de gauche. Lorsque vous serez parvenu au pied d'une des colonnes, sautez sur celle accessible puis cramponnez-vous sur sa voisine à l'aide d'un simple saut. Réalisez la même manipulation pour vous hisser sur la troisième puis grimpez sereinement sur la corniche. Filez ensuite sur la droite et hissez-vous sur la corniche suivante. Poursuivez jusqu'aux rideaux rouges et laissez-vous glisser grâce à ceux-ci vers le bas. Trouvez le couloir vous permettant de descendre puis marchez jusqu'à la fontaine pour sauvegarder.

LE PALAIS EN RUINE

Au commencement, avancez dans le couloir pour aller en direction de la série de pièges qui vous attend. Dans la salle qui suit, sautez par-dessus le trou, puis faites le ménage après le second trou. Grimpez sur la plate-forme aux colonnes puis sautez sur la corniche en face. Eliminez vos adversaires sur la gauche, puis fouillez le renforcement sur la droite pour y trouver un joli petit coffre rempli d'items de sable. Poursuivez votre chemin et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le mur au volet. Propulsez-vous alors astucieusement pour atteindre la corniche suivante. Enfin, filez vers la gauche pour y trouver une fontaine.

LES EGOUTS

Voilà un niveau qui est bien loin d'être court ! Face aux barres fixes, utilisez celles-ci pour vous hisser jusque sur la plate-forme en hauteur. En partant vers la gauche, courez sur le mur pour pouvoir vous accrocher à la barre suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche puis laissez-vous tomber sur la terre ferme. Montez les escaliers et grimpez sur la barre pour sauter sur la prochaine corniche. Poursuivez par la gauche et utilisez les deux murs parallèles pour descendre. Rapidement, vous tombez sur quelques nouveaux ennemis (n'oubliez pas que ceux-ci sont vulnérables dans les zones de lumière). Plus loin, effectuez une course à l'horizontale sur le mur et utilisez votre dague comme d'un levier pour ouvrir le passage dans le sol. Laissez-vous glisser, et sautez sur la barre fixe dès que possible. De barre en barre, vous regagnez le sol. A l'aide de votre fidèle dague, accrochez-vous sur l'encoche du mur de gauche pour

pouvoir sauter sur les dalles puis sur la corniche suivante. Continuez votre ascension et déclenchez le mécanisme déverrouillant une porte plus bas. Redescendez afin d'emprunter ce nouveau passage. Après la poutre, calez-vous entre les deux murs pour pouvoir vous laisser glisser vers le sol. Approchez-vous du bord de la plate-forme et sautez sur la corniche plus à gauche. D'un bond, agrippez-vous à celle juste au-dessus puis cramponnez-vous dans la faille murale pour pouvoir attraper le poteau dans votre dos. Sautez ensuite sur la barre suivante. Votre tâche suivante est de calculer un parfait timing pour atteindre le bloc alternatif. Courez sur le mur pour l'atteindre. Après la transformation du Prince, hâtez-vous d'en finir avec les ennemis venus en nombre, en usant sans retenue de vos nouveaux pouvoirs. Veillez à ne pas perdre de temps et à dégoter un nombre suffisant de sables pour ne pas mettre en danger la santé du Prince. Près de la sculpture murale, utilisez la chaîne pour déverrouiller une nouvelle issue. Commencez par descendre dans la fosse afin d'y trouver un coffre. Remontez ensuite, et accrochez la barre avec votre chaîne pour franchir le précipice. Rejoignez les deux murs de cette même façon puis laissez-vous choir sur le comité d'accueil. Usez ensuite de votre chaîne sur le mécanisme et passez dans le passage d'en face. Hâtez-vous de vous glisser par l'ouverture et approchez du mur de bois pour courir verticalement sur celui-ci et ainsi pouvoir vous accrocher à la corniche de gauche. Sautez pour gagner la plate-forme plus haut puis courez sur le mur de droite pour atteindre l'échelle. Grimpez ensuite sur la caisse et usez de votre dague pour enclencher le mécanisme. Lorsque le mur sera en mouvement, sautez sur la barre de gauche et retournez-vous pour atteindre la suivante. La prochaine phase vous oblige à rebondir sur le coin de mur pour poursuivre votre ascension. N'oubliez pas le pouvoir du temps en cas de chute malencontreuse. Poursuivez vers l'inconnu et allez vous agripper à la corniche suivante pour sauter sur la dalle ascenseur en y plantant votre dague. Poursuivez en courant sur les murs et hissez-vous sur la nouvelle plate-forme. Quelques adversaires et péripéties plus loin, marchez jusqu'aux murets pour glisser sur le sol. Le Prince se métamorphose alors à nouveau. Poursuivez en vous hissant sur la plate-forme suivante et trouvez la plaque sur le mur pour pouvoir y planter votre dague. Avancez et allez affronter les 4 nouveaux ennemis que vous rencontrerez. La prochaine encoche repérée, courez verticalement sur le mur pour planter le tranchant de votre arme dans celle-ci. Poursuivez par le passage aux rideaux et sauvegardez après les nombreux pièges (fléchettes, scies circulaires...).

LES TUNNELS

Avancez jusqu'au mur de gauche et courez sur celui-ci pour sauter en direction de la plate-forme. En courant à présent sur le mur de droite, vous atteignez aisément une échelle. Montez sur celle-ci. D'un bond, rejoignez la corniche et, tout en esquivant les flèches, grimpez sur la corniche suivante pour vous hisser sur l'autre plate-forme. Avancez ensuite en direction de vos adversaires et vengez-vous copieusement. En sautant de corniche en corniche, trouvez la fissure pour y dégoter un point d'ancrage. Allez sur la droite et laissez-vous tomber pour sauter instantanément vers la seconde fissure dans votre dos. Poursuivez votre ascension et évitez les flèches jusqu'à la corniche suivante. Glissez alors vers la droite et accrochez-vous sur la suivante. Deux corniches temporaires vous permettent ensuite d'atteindre le sommet. Sauvegardez après la cinématique.

LA FORTERESSE

Descendez entre les deux murs et usez de l'attaque éclair pour vous débarrasser des ennemis présents sur les lieux. Dirigez-vous vers le tronc couvert de pics et courez sur le mur pour sauter vers la barre. Continuez et éliminez vos adversaires postés sur les toits. Sautez vers la chaîne et éliminez vos nouveaux ennemis. Trouvez la rambarde derrière le bâtiment et accrochez-vous sur celle-ci pour vous laisser tomber vers le sol. En farfouillant quelque peu dans la zone, vous trouverez aisément un coffre au contenu intéressant. Remontez et marchez en direction de la plate-forme faisant l'angle. A l'aide de votre dague, accrochez-vous deux fois aux encoches puis courez sur le mur et utilisez les deux volets pour atteindre la corniche d'après. Gagnez la corniche juste en face et éliminez vos ennemis. En utilisant le levier sur le brasero, vous débloquez une nouvelle issue derrière la grille. La série de pièges passée, le Prince de l'ombre reprend alors du service. Courez sur le mur et balancez-vous dans le vide tel un Indiana Jones grâce à votre chaîne. En descendant, utilisez à nouveau l'attaque éclair pour maîtriser vos adversaires. A proximité des colonnes dans la cour, sautez de barre en barre pour atteindre le bâtiment et utilisez votre dague comme d'un vulgaire levier. Poursuivez par la gauche et assistez à la cinématique avant de vous lancer dans la fameuse session de chars. Rien de bien compliqué durant cette course. Poussez vos adversaires et évitez du mieux que vous le pouvez les obstacles. Serrez les virages et faites preuve de sang froid. La course terminée, marchez en direction des corniches et glissez sur la gauche afin de pouvoir atteindre celle donnant sur la plate-forme suivante. Empruntez ensuite l'échelle et poursuivez jusqu'à la suivante en vous accrochant à la corniche. Continuez par l'issue de droite puis bifurquez vers la gauche pour trouver l'échelle suivante. Plus qu'une série de barreaux à monter et vous serez enfin arrivé au bout de vos peines pour ce niveau !

LA VILLE BASSE

Avancez sur la planche et laissez-vous tomber sur les corniches en contrebas. Galopez sur le mur jusqu'au volet et utilisez-le pour rebondir jusqu'à une plate-forme. Eliminez rapidement le gardien puis passez votre chemin pour aller trouver le second. Réglez-lui son compte à son tour puis suspendez-vous au balcon près des rideaux pour vous laisser tomber et vous rattraper sur l'encoche grâce à votre dague. Plus bas, deux nouveaux ennemis n'attendent que vous. Lorsqu'ils ne seront plus de ce monde, dirigez-vous vers les poutres et barres et sautez sur la dernière d'entre elles afin de pouvoir atteindre les deux murs et vous laisser glisser. Tuez vos ennemis et poursuivez vers l'inconnu. Montez sur la caisse et courez verticalement sur le mur pour atteindre l'encoche légèrement plus haute. En courant sur le mur de droite, vous atteignez une ouverture. Laissez-vous tomber sur la caisse et tuez les deux chiens. Courez sur le mur suivant pour atteindre la prochaine plate-forme puis sautez en direction de celle de gauche. D'une course verticale, accrochez-vous au balcon puis montez jusqu'à la rambarde brisée pour atteindre la plate-forme suivante d'un simple saut. La métamorphose terminée, sautez dans le vide sans vous soucier des chiens, et utilisez la chaîne pour vous balancer de l'autre côté. Courez sur le mur suivant pour atteindre la barre fébrile et montez rapidement sur la plate-forme au-dessus. Récupérez les points de sables puis cavalez sur le mur. Sur la plate-forme défaillante, aidez-vous de votre chaîne pour vous accrocher quelque part. Attrapez la barre pour atterrir sur l'échelle puis poursuivez calmement, les péripéties sont terminées pour ce niveau...

LES TOITS DE LA VILLE BASSE

Sautez dans le vide et allez éliminer l'archer avant de redescendre pour poursuivre le massacre. Courez sur le mur de droite pour rebondir plus loin grâce aux deux volets puis posez-vous en spectateur pour la cinématique qui s'en suivra. Poursuivez par la droite et sautez sur le toit suivant. Ramassez la hache et sprintez sur le mur. Occupez-vous du garde à l'arc avant de récupérer le point de sable. Les deux nouveaux archers repérés, avancez à pas feutrés pour ne pas qu'ils se rendent compte de votre présence puis réglez-leur leur compte avant de grimper sur le toit suivant. Descendez ensuite en suivant le chemin montré par la cinématique. A partir de la sauvegarde temporaire, courez verticalement sur le mur où l'on aperçoit une encoche et plantez votre dague dans celle-ci. Sautez d'ici sur la corniche et hissez-vous sur la plate-forme. En courant sur le mur de droite, vous pouvez vous accrocher à une nouvelle encoche et ainsi atteindre le sol. Sur le mur en face, aidez-vous des deux encoches pour monter puis allez enclencher le mécanisme sur la droite pour ouvrir la porte et terminer ainsi ce niveau.

L'ARENE

Filez vers la droite pour faire connaissance avec le tout premier Boss du jeu : Klompa. Dans l'arène, trois points d'ancrage vous permettent de vous hisser sur votre adversaire via l'accession à un tremplin. Lorsque vous serez positionné sur son épaule, frappez ses yeux à l'aide d'attaques éclairs (un seul coup à la fois). Le monstre aveuglé, passez sous ses jambes et enchaînez combos et coups spéciaux pour le faire fléchir. Montez sur la bête pour procéder à la mise à mort. Le Prince obscur fera ensuite son apparition et il vous faudra sauvegarder avant de poursuivre.

LE TUNNEL DE L'ARENE

Courez sur le mur de droite pour passer outre le gouffre puis hissez-vous sur la corniche en face. Allez vers la gauche afin de vous saisir de la plate-forme en mouvement. De celle-ci, sautez dans le vide pour attraper la poutre à l'aide de votre chaîne. Grimpez ensuite sur la plate-forme et patientez jusqu'à ce que les deux blocs suivants se positionnent de manière favorable pour vous laisser passer. Descendez par l'échelle et allez vous suspendre au bord de la plate-forme. Le mécanisme à chaîne déclenché, foncez jusqu'à la porte temporairement ouverte. Courez ensuite sur le mur de droite et aidez-vous de votre chaîne pour vous hisser sur la corniche qui suit. Basculez sur la gauche et sautez en direction de la barre. Utilisez alors à nouveau la chaîne pour atteindre la porte suivante. Un passage dans la flotte vous fera redevenir comme avant. Marchez vers la droite pour enclencher une nouvelle cinématique.

LES BALCONS

En courant sur le mur de droite, propulsez-vous en face grâce au volet. Fracassez vos ennemis et grimpez de suite sur la caisse vers la gauche. A nouveau, courez sur le mur pour utiliser le volet. Une élimination éclair plus tard, allez planter votre dague dans les dalles adaptées et laissez-vous tomber en contrebas grâce au râtelier. Plus loin, éliminez

les nombreux ennemis que vous rencontrerez puis dirigez-vous vers la source de lumière. Vous gagnez le pouvoir de l'oeil du cyclone vous permettant alors de ralentir le temps. Remontez par les escaliers et occupez-vous des deux gardes. Actionnez l'interrupteur situé sur l'un des murs de droite. Et usez de votre nouveau pouvoir pour freiner le temps et atteindre ainsi la porte dans les temps. Roulez sur les planches pour franchir le dernier obstacle.

L'ALLEE OBSCURE

Brisez les râteliers vers la fontaine et utilisez les deux murs pour monter jusqu'à l'encoche où vous planterez votre dague. Courez sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Poursuivez par l'échelle. Vous vous retrouvez rapidement sur les toits. Traversez le ponton et allez éliminer le garde patrouillant dans la zone. Hissez-vous sur le toit suivant (attention un deuxième ennemi n'est pas loin). Une cinématique plus tard, descendez par la gauche et tuez votre ennemi. Repérez l'encoche pour votre dague et plantez-y cette dernière. Hissez-vous de cette façon sur la prochaine plate-forme et éliminez les gardes sur les toits suivants. Après la seconde cinématique, pénétrez dans la pièce suivante et sautez entre les deux murs après la poutre pour vous accrocher sur la plate-forme suivante. Courez ensuite sur le mur pour vous accrocher aux rideaux. Laissez-vous descendre et sortez à l'extérieur. En poursuivant, vous trouverez un second rideau pour vous livrer à vos cabrioles. Gagnez la plate-forme et pénétrez dans le passage pour poursuivre entre les deux murs et ainsi pouvoir atteindre le balcon. Utilisez ensuite la poutre pour sauter vers le suivant puis gambadez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme. Empruntez pour finir les deux échelles.

LES TOITS DU TEMPLE

Après la cinématique, allez vous suspendre au balcon de manière à vous laisser tomber d'un niveau. Eliminez les ennemis qui vous traquent puis partez vers l'escalier pour repérer le prochain pilier. Derrière se trouve une encoche pour votre dague. Accrochez-vous à celle-ci puis agrippez-vous d'un saut dans l'encornure légèrement plus haut. Sautez ensuite vers la colonne à proximité puis gagnez la dalle suivante d'un petit bond. Le volet suivant vous aidera à atteindre la prochaine colonne. Dirigez-vous ensuite vers la cloche et poussez celle-ci vers l'icône du soleil. Passez par l'ouverture et utilisez votre dague comme d'un levier pour que Farah puisse poursuivre. Passez par l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Galopez ensuite sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante, puis passez par la gauche pour vous suspendre à une corniche et vous glisser vers la droite de manière à atteindre une encoche à dague. Partez vers la gauche pour trouver à nouveau une corniche. Poursuivez et lorsque vous aurez usé à nouveau de votre arme comme d'un levier, utilisez les plates-formes pour continuer. Aidez-vous ensuite de la fissure pour progresser vers droite, puis sautez vers la dalle. Gagnez la plate-forme sur la gauche puis utilisez la prochaine corniche pour atteindre la suivante. Eliminez les chiens puis faites une course sur le mur de gauche. Sautez dès que la barre sera accessible. Suspendez-vous ensuite au renforcement et utilisez pour la troisième fois votre dague comme d'un levier. Un bloc de pierre fait alors son apparition. Foncez puis courez sur le mur de gauche pour atteindre le ponton de bois. En courant sur le prochain mur, propulsez-vous sur la barre puis sautez vers le mur en ruine. Enjambez celui-ci puis sautez vers la plate-forme d'où il vous sera possible d'atteindre l'encoche à dague. Courez sur la gauche et sautez de poutre en poutre pour atteindre la plate-forme qui suit. Eliminez vos adversaires de la manière qui vous convient le mieux puis acharnez-vous sur la réserve de sable pour gagner un réservoir de sable en plus. Poussez ensuite la cloche dans l'espace entre les deux plates-formes et montez. Une cinématique plus tard. Suspendez-vous au-dessus du vide pour atteindre la plate-forme derrière vous puis tournez le levier avant de redescendre. Montez ensuite sur le bloc de pierre et faites en sorte de tourner le bon levier pour que Farah puisse poursuivre jusqu'à la tour (attention l'un des deux leviers a pour effet de faire débouler plusieurs chiens). Revenez plus haut vers l'autre levier et actionnez-le. En revenant vers la cloche, déplacez celle-ci de manière à pouvoir vous suspendre vers l'encoche. Après la nouvelle cinématique, actionnez à nouveau le levier et poursuivez. Le chemin restant s'en déduit facilement, déplacez-vous agilement de plate-forme en plate-forme pour rejoindre la présence rassurante de la fontaine.

LE TEMPLE

En usant de votre dague comme d'un vulgaire levier, il vous est possible d'ouvrir la porte qui vous bloque le passage. Après la cinématique, vous contrôlez le Prince de l'ombre. Suspendez-vous au balcon et sautez jusqu'à la corniche de manière à pouvoir atteindre les deux poutres successivement. Eliminez le chien puis sautez sur la dalle de gauche pour courir sur le mur et vous élancer ainsi dans le vide pour vous accrocher à l'aide de votre chaîne à la barre. De ce point, accrochez la suivante puis gagnez la plate-forme juste derrière. Progressez jusqu'à la sculpture et déplacez celle-ci

grâce à la chaîne. Sautez sur le bloc puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme au-dessus de votre tête. Après la prochaine porte, laissez-vous pendre à la corniche et faites venir vers vous la statue. Sautez sur le bloc et courez sur le mur. Deux fois de suite, accrochez votre chaîne aux poutres puis utilisez les volets pour bondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Eliminez vos ennemis puis marchez vers le balcon esquinté. Courez sur le mur et suivez les indices aptes à vous diriger. Après la statue suivante, courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Abattez vos ennemis puis poursuivez grâce à la combinaison de la chaîne avec les barres. De nouveaux ennemis vous attendent en contrebas. Récupérez le contenu du coffre derrière les piliers puis actionnez l'interrupteur en marchant dessus. Franchissez le nouveau passage puis marchez sur le deuxième interrupteur. Enclenchez alors l'oeil du cyclone et foncez pour franchir l'issue suivante. Lorsque le Prince aura retrouvé son état normal, éliminez les ennemis puis courez verticalement sur le mur pour vous accrocher à la colonne brisée. Escaladez son montant puis gagnez d'un saut la seconde à proximité. Sautez ensuite sur la plate-forme. Plusieurs poutres très peu visibles sont présentes au-dessus de vos têtes. Sautez sur celles-ci pour atteindre l'étage suivant. Ceci étant, actionnez le nouveau mécanisme et pénétrez dans la nouvelle salle. Courez sur le mur de droite à proximité du rideau et sautez en face. Plantez votre dague dans le mécanisme et passez l'issue suivante. Courez sur le mur pour atteindre le balconnet et prenez l'échelle pour vous diriger vers la sauvegarde (à noter qu'un upgrade de vie est également disponible si vous le désirez).

LA PLACE DU MARCHE

Assistez à la cinématique puis prenez le sabre. Sautez sur la plate-forme de gauche puis descendez entre le pilier et le mur. Sautez sur la poutre puis éliminez les deux gardes. Repérez l'interrupteur sur le sol et déplacez la malle sur celui-ci de manière à maintenir l'ouverture de la porte. Montez ensuite sur la plate-forme et tuez ses 3 gardiens. Vous ne tardez pas à trouver une nouvelle malle. Poussez-la jusqu'aux alcôves et sautez vers celle-ci. En sautant sur la poutre, vous distinguez une encoche pour le pointu de votre arme. Utilisez votre dague dans le mécanisme et observez la nouvelle séquence narrative. Après cela, positionnez la malle sur l'un des interrupteurs puis foncez vers l'ouverture. Prenez l'échelle et utilisez les encoches pour progresser. Suspendez-vous plus haut à la corniche et glissez vers la gauche. Après le volet, usez à nouveau d'une encoche puis courez vers la droite pour vous laisser choir sur une des corniches en dessous. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre une nouvelle encoche. Lorsque vous y serez suspendu, utilisez les deux volets pour vous propulser jusqu'à la plate-forme du fond. Poursuivez à gauche pour sauter sur la poutre puis sur la dalle. Courez à gauche et hissez-vous jusqu'au balcon pour sauvegarder grâce à la fontaine.

LE QUARTIER DU MARCHE

Laissez-vous tomber puis courez sur le mur de droite pour atteindre la corniche en face de vous. Suspendez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez les deux encoches pour descendre puis gagnez la plate-forme suivante. Remontez sur la corniche afin qu'une nouvelle cinématique vienne à s'enclencher. Contournez la zone pour apercevoir une poutrelle. Sautez entre les deux murs et descendez. Eliminez les gardes au-dessous de vous et récupérez la masse d'armes ainsi que les points de sable. Glissez votre arme dans le mécanisme de levier puis ralentissez le temps pour passer par l'ouverture nouvellement ouverte. Marchez vers le puits et utilisez la poutre pour atteindre et éliminer les quatre gardes patrouillant dans la zone. Prenez le nouveau réservoir de sable puis tirez la nouvelle malle sous le mécanisme à dague pour pouvoir l'actionner. Courez jusqu'à la porte et empruntez l'échelle. Au bout du couloir, courez sur le mur et propulsez-vous grâce aux volets vers la nouvelle plate-forme. Admirez la cinématique puis sauvegardez...

LA FABRIQUE D'ARCS

Commencez votre gymnastique quotidienne en effectuant une course mesurée sur le mur de gauche. Accrochez-vous légèrement plus loin pour grimper sur la corniche. Une fois la plate-forme atteinte, éliminez votre opposant puis passez le balcon de gauche pour pouvoir sauter sur la poutre. Poursuivez en sautant sur la corniche voisine et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les problèmes schizophrènes du Prince réapparaissant, vous poursuivez avec le personnage ténébreux. Sautez vers la barre et accrochez votre chaîne à celle-ci. Laissez-vous tomber sur la corniche et éliminez les ombres. Récupérez le contenu du coffre puis montez vers les corniches au-dessus. Usez de votre chaîne pour poursuivre et actionnez l'interrupteur pour franchir la porte suivante. Sautez du balcon et glissez le long du rideau. Plusieurs ennemis viennent s'en prendre à vous, luttez avec bravoure puis montez sur le grand pilier pour rejoindre l'archer perché plus haut sur sa plate-forme. Courez sur le mur de droite et tuez les deux sorcières. Quelques sauts plus

tard vous trouvez de nouveau un interrupteur, actionnez-le et courez sur le mur pour atteindre le chandelier venant de descendre, puis balancez-vous jusqu'à la plate-forme grâce à celui-ci. Lorsque vous redeviendrez le Prince d'origine, une nouvelle série de pièges viendra ralentir votre traversée. Effectuez plusieurs roulades pour éviter les scies circulaires. Traversez le couloir, et grimpez le long du mur en vous servant des accroches. Tuez vos ennemis, assistez à la cinématique, puis dirigez-vous dans la salle suivante pour sauvegarder.

LE LUNAPAR

Récupérez les points de sables et foncez vers ce nouveau Boss. Vous bénéficiez d'un nouvel allié pour cette bataille : votre pouvoir de ralentir le temps. Enclenchez celui-ci et multipliez les combos dans le dos de l'enchanteresse. Lorsque vous aurez entamé un tiers de la barre de vie du boss, le Prince basculera à nouveau du côté obscur de la force et la chaîne viendra alors vous prêter main forte. L'arme se révèle diablement efficace sur votre adversaire, usez-en donc sans retenue.

LA PLACE

Passez par la porte et plantez votre arme dans les rideaux pour descendre d'un niveau (plutôt coûteuse comme méthode). Arrivé en bas, gagnez d'un saut la corniche puis déplacez vous sur la droite de manière à pouvoir atteindre une estrade. Poursuivez par la corniche et glissez sur le côté droit pour sauter jusqu'à la prochaine plate-forme. Dès que vous apercevrez une poutre, usez de la chaîne pour l'atteindre et vous balancer jusqu'à la plate-forme suivante. Courez sur le mur de droite et servez-vous des volets pour vous propulser vers la corniche. Laissez-vous tomber sur celle du bas et hissez-vous jusqu'à la suivante. Courez ensuite sur le mur de gauche et d'un coup de chaîne, accrochez-vous à l'espèce de lampion pour vous balancer jusqu'aux dalles. Terrassez vos ennemis qui vous attendent puis prenez ensuite à gauche. Effectuez une course verticale sur le mur près de la barre drapée de rouge de manière à l'atteindre avec l'aide de votre chaîne. Sur la plate-forme suivante, sprintez sur le mur de droite usez à nouveau de votre chaîne. Deux volets vous propulsent plus loin sur le montant d'une colonne. Déplacez-vous sur la droite pour atteindre le balcon puis passez par la fenêtre afin de poursuivre. Plus loin, courez sur le mur à votre droite pour pouvoir d'un bond atteindre la corniche suivante. Glissez alors sur le côté droit et bondissez sur la barre derrière vous en utilisant votre chaîne. Un garde patrouille plus bas et une attaque éclaire s'avérera efficace pour vous en débarrasser facilement. Pour ne pas faire de jaloux, faites connaître le même sort à son collègue qui devrait normalement se trouver dans les parages. Enclenchez l'interrupteur et faites face aux ennemis. Une nouvelle fois, appuyez dessus puis utilisez le pouvoir de l'oeil du cyclone pour gagner rapidement la porte du couloir. Poursuivez en tuant vos ennemis. Un petit passage rafraîchissant dans les eaux aidera le Prince à mettre ses idées au clair. Enfin sauvegardez à la fontaine.

LA VILLE HAUTE

Grimpez sur le bloc au T de bois au-dessus. Courez sur le mur pour sauter vers la plate-forme plus loin. Actionnez le mécanisme puis déplacez le bloc sous les volets. Servez-vous des volets pour atteindre la poutre. Poursuivez en escaladant grâce aux deux murs parallèles puis allez vous occuper des deux gardes avant d'enclencher l'interrupteur près des flammes. Passez la porte et éliminez l'ennemi que vous rencontrerez. Longez le couloir suivant puis courez sur le mur arrivé devant le précipice. Trois volets vous aideront à rebondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Après la cinématique, sautez sur la poutre de manière à vous saisir de la chaîne. Descendez ensuite sur la terre ferme et luttez contre les ennemis s'y trouvant. Poursuivez en courant sur le mur et en actionnant l'interrupteur sur celui-ci. Grimpez ensuite à l'échelle puis aidez-vous des murs pour monter plus haut. Sur la plate-forme, utilisez le mur de gauche pour prendre une course d'élan et vous réceptionner ainsi à la poutre. Attrapez ensuite les corniches sur votre gauche afin de pouvoir redescendre de plusieurs niveaux. Plus bas, courez sur le mur de droite et usez des volets pour rebondir vers la corniche. Gagnez la terre ferme et zigouillez les ennemis patrouillant dans le coin (frappez également le réservoir de sable pour gagner un nouveau pouvoir). Trouvez le prochain mécanisme pour l'enclencher et poursuivre. Arrivé vers la malle, tirez sous l'encoche pour pouvoir escalader à renfort de courses murales. La plate-forme supérieure atteinte, allez sauvegarder à la fontaine.

LES JARDINS DE LA VILLE

A partir du balcon, sautez en direction de la poutre, puis repérez l'encoche à dague pour y planter votre arme. Gagnez

la seconde dalle, puis laissez-vous tomber sur la corniche pour vous hisser sur la droite. Attrapez la corniche au-dessus de vous puis à nouveau, allez vers la droite. Sautez ensuite sur la poutre puis hissez-vous grâce à votre arme et aux encoches. Légèrement plus loin, abattez les gardes puis déplacez-vous jusqu'au balcon pour vous y suspendre et ainsi gagner la poutre. De là, faites un bond en direction du balcon puis accrochez vous à nouveau à l'arrière de celui-ci pour vous laisser choir sur la corniche plus en contrebas. Quatre gardes anéantis et quelques mouvements de gymnastique sur poutre plus loin, vous tombez sur un nouveau réservoir de sable. Usez ensuite de votre dague dans le mécanisme puis grimpez sur le palmier pour sautez vers la poutre, et enfin sur la corniche. Hissez-vous alors sur la gauche et laissez-vous tomber sur la poutre en dessous. Accrochez-vous sur la corniche à proximité et faites le tour de la structure pour atteindre la corniche suivante. Eliminez les gardes puis gagnez le sol après avoir récupérer le coffre et son contenu. Vous affrontez alors un nouveau Boss de fin de niveau. Frappez-le aux jambes pour qu'il se courbe puis grimpez sur la bête pour lui porter des coups destructeurs. Le monstre se mettra alors à cavaler à travers la zone avec vous sur son dos. Vous devez alors éviter au mieux les obstacles (vous contrôler la marche du Boss). A la fin du parcours, montez à l'échelle pour finir.

LE CANAL

Effectuez une roulade pour passez sous le passage en pierre puis dirigez-vous sur la droite. Courez sur le mur pour vous suspendre plus loin à la corniche et laissez-vous tomber sur celle du dessous. Gagnez l'échelle puis marchez vers la fontaine lumineuse. Repérez ensuite la barre et sautez sur celle-ci pour atteindre la plate-forme suivante. Enfin, allez sauvegarder à la prochaine fontaine.

LA PROMENADE

Saisissez le sabre et les deux points de sable, puis allez éliminer le garde. Poussez la caisse contre le mur, et courez vers la droite pour sauter de paroi en paroi et atteindre ainsi les hauteurs. Un ennemi de plus vous attend là-haut. Tuez-le. Fermez la vanne en appuyant sur l'interrupteur, puis gagnez le balcon d'en face. Grâce à la chaîne, descendez éliminer les gardes et leurs chiens puis courez sur le mur de droite pour accrocher le rideau à l'aide de votre chaîne une fois les 3 points de sable récupérés. Toujours grâce à votre chaîne, servez-vous des volets nouvellement fermés pour atterrir sur la prochaine plate-forme. Avancez jusqu'au prochain mécanisme, et enclenchez celui-ci pour faire apparaître deux volets. Progressez vers le haut, et dès lors que vous vous serez retransformé en Prince, fondez sur les gardes en contrebas. Poursuivez ensuite par l'issue de gauche et glissez-vous derrière les caisses pour progresser jusqu'au point de sauvegarde suivant.

L'ATELIER ROYAL

Utilisez votre arme dans le mécanisme apte à l'accueillir puis admirez la cinématique. Rendez-vous sur l'échafaudage et sautez sur la poutre en prenant appui sur le mur de gauche. De planche en planche, vous accédez à un nouvel interrupteur. Celui-ci vous permet de déplacer la statue d'avant en arrière et vice versa. L'autre permet d'entreprendre des changements dans l'axe opposé. Enclenchez donc le premier puis ruez-vous sur le second pour l'actionner à son tour. Montez ensuite à l'échelle et vous trouverez dans la salle suivante un nouvel interrupteur. Celui-ci sert à faire pivoter la statue. En coordonnant ces différents mouvements, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Arrangez-vous donc pour que la statue finisse dans le mur pour vous dégager un passage.

LA ROUTE DU ROI

Les courses de chars vous ont manqué ? Qu'à cela ne tienne voici une séance de rattrapage. Procédez lors de ce niveau comme pour la première session rencontrée précédemment. Restez donc vigilant et méfiez-vous des obstacles et des pièges encore plus nombreux qu'auparavant. La course folle vous amène à l'affrontement d'un nouveau Boss ou devrais-je plutôt dire de deux nouveaux Boss. L'un d'eux manie le sabre alors que l'autre possède une hache non moins dangereuse. Concentrez-vous dans un premier temps sur le possesseur du sabre et attaquez-le directement. Le porteur de hache tentera alors de rentrer dans la partie et vous attaquera à son tour. Esquivez sa hache pour que celle-ci aille se planter dans le sol. Frappez-le alors autant que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran se brouille. Effectuez alors une attaque éclair pour en finir avec ses deux ennemis. Une cinématique plus tard, de

nombreux ennemis viendront vous chercher des noises. Sortez victorieux de se nouveau combat pour pouvoir poursuivre. Passez alors par l'ouverture de la porte et accrochez-vous sur le balcon pour vous hisser vers la droite. Passez derrière le rideau pour finir.

L'ENTREE DU PALAIS

Avancez vers les marches pour enclencher la cinématique. Récupérez les points de sables à l'intérieur du coffre puis avancez entre les deux murs donnant sur le vide. Courez sur l'un d'eux et rebondissez grâce au volet pour atteindre la corniche. Sautez entre les deux murs et allez plus haut, allez plus haut (ha ha ha...). Retournez-vous et sautez vers le mécanisme à levier pour l'actionner. Avancez vers l'ouverture de la porte et traversez le couloir jusqu'au rideau rouge. Sautez vers la corniche pour vous y suspendre et longez le côté gauche jusqu'à la plate-forme. En effectuant une course verticale sur le mur de gauche, attrapez la corniche suivante pour vous hisser sur le mur plus haut. Sur le prochain balcon, faites le ménage puis courez sur le mur d'où vous pourrez atteindre une barre. De celle-ci, sautez vers la suivante puis gagnez la sécurité de la dalle. Plantez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet, puis allez gambader gaiement sur le mur de droite de manière à atteindre le balcon. Poursuivez, et utilisez la nouvelle encoche pour pouvoir continuer. Une plate-forme intermittente vous permettra d'avancer à grands renforts de cabrioles. Vous ne tarderez pas également à croiser un nouveau groupe d'ennemis. Réglez-leur leur compte et actionnez le levier près du mécanisme.

LES JARDINS SUSPENDUS

Au commencement, laissez-vous tomber sur la corniche au-dessous. Agrippé au montant, glissez vers la droite pour pouvoir atteindre la corniche au-dessus. Après la cinématique, effectuez une course sur le mur de gauche et bondissez vers la barre à partir de celui-ci. Rendez-vous entre les deux murs, et occupez-vous des deux gardes. Poursuivez par le mur de droite et accrochez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet. D'un bond de côté, gagnez la plate-forme alternée puis filez sur la droite de manière à atteindre la barre d'un simple saut. Déplacez-vous ensuite de barre en barre et allez éliminer les gardiens du puit de sable (obtention du pouvoir tempête de sable) en contrebas. Une cinématique plus tard, poursuivez par la corniche puis laissez-vous tomber sur vos ennemis. Une nouvelle séquence narrative ne tardera pas à pointer le bout de son nez. Accrochez votre dague à l'encoche prévue à cet effet. Gagnez la dernière puis effectuez des sauts de mur en mur jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la fissure. Traînez-vous alors vers la gauche et relevez-vous dès que possible. Sautez sur la corniche du dessus et déplacez-vous sur la gauche jusqu'à son extrémité. Laissez-vous tomber puis utilisez les deux murs rapprochés pour vous laisser choir sur le garde plus bas. Progressez par le mur de droite en courant sur son montant pour atteindre la prochaine corniche. En vous déplaçant vers la droite vous gagnez une plate-forme. Sautez vers le balcon et dirigez-vous vers la sauvegarde pour finir.

LE CERVEAU DE LA STRUCTURE

Sautez entre les deux murs et passez les scies circulaires. Descendez et préparez-vous à affronter toute une série de pièges. Il vous faudra alors faire preuve d'un bon timing et éviter au mieux les flèches. La première scie passée, pas moins de trois vous attendent au tournant. Utilisez alors un mur pour courir et ainsi passer outre ces obstacles gênants. La dernière épreuve se décline en une sorte d'énigme. Pour triompher, il vous faut faire monter les plates-formes dans l'ordre suivant : celle au centre, celle de droite, celle de gauche, celle de droite, celle du milieu, et enfin celle de gauche. Poursuivez par le pont pour finir

LE PUITS DES ANCETRES

La vie du Prince de l'ombre s'épuise à vue d'oeil. Ne traînez donc pas dans ce niveau et évitez de vous castagner avec tout ce qui bouge si possible... Au commencement, prenez à gauche et courez sur le mur de droite en utilisant votre chaîne sur l'accroche pour atteindre la plate-forme suivante. A nouveau, usez de vos talents de sprinter sur le muret pour pouvoir utiliser la chaîne un peu plus loin. Au bout, sautez en utilisant à nouveau votre chaîne pour vous accrocher à la barre. Poursuivez vers le bas et hâtez-vous de gagner la plate-forme de gauche sans trop traîner sur les poutrelles

(l'une d'elles ne demande qu'à céder). En courant sur le mur de droite, utilisez la chaîne pour vous guider jusqu'à une courte salle où vous trouvez quelques items de sable. Ressortez ensuite de la pièce et, à l'aide des poutres, laissez-vous tomber en contrebas. Sprintez sur le mur de gauche et faites claquer deux fois consécutives votre chaîne pour atteindre la plate-forme suivante. Pour atteindre les deux corniches qui suivent, usez à nouveau des murs et de votre talent de sprinter. Poursuivez ensuite jusqu'à la plate-forme dans l´angle. Marchez vers le vide et laissez-vous glisser jusqu'au sol. Une nouvelle pièce dissimulant des items de sables vous y attend. Ne vous arrêtez pas si vous n'en trouvez pas d'utilité. Ensuite en direction de la barre au centre du puits, et utilisez votre chaîne pour vous accrocher à deux reprises et ainsi sauter vers la plate-forme juste en face. De celle-ci, laissez-vous tomber sur la suivante puis gagnez la plate-forme. Sprintez sur le mur de droite et usez 4 fois de votre chaîne pour poursuivre jusqu'à la plate-forme suivante. Le prochain gouffre est à franchir en utilisant votre chaîne sur la barre. En bas des marches vous attendent quelques adversaires. Dirigez-vous sur la droite et gagnez la corniche pour pouvoir courir sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Quelques ennemis plus loin, utilisez la poutre pour vous hisser entre les 2 murs de droite. Poursuivez, puis allez gambader gaiement sur le mur de gauche tout en évitant les scies circulaires qui ne demandent qu'à vous démembrer. Vous devez ensuite progresser sur une série de corniches prêtent à rompre. Filez sur la gauche pour sauter en direction de la corniche à l'arrière puis laissez-vous tomber d'un niveau un peu plus loin tout en évitant de ne pas vous réceptionner sur le piège de la scie. Les deux lames circulaires passées, repérez la barre qui permettra à votre chaîne de trouver un prochain point d'encrage. Sur la plate-forme suivante, courez à la verticale sur le mur de droite pour vous accrocher à la fissure. Glissez ensuite sur la droite pour pouvoir vous agripper à la deuxième fissure, dans votre dos. Laissez-vous tomber deux fois vers le bas puis dirigez-vous vers la droite. Prenez les escaliers, et avancez vers la série de pièges qui vous attend. Lorsque vous parviendrez au niveau de la seconde scie, courez sur les murs et utilisez la lame pour vous suspendre au point d'encrage. Accrochez ensuite la statuette blanche pour faire parvenir le bloc jusqu'à vous. Grimpez dessus et à l'aide de la fissure sur le mur juste en face, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les dernières lames maîtrisées, marchez sur l´interrupteur. Une cinématique plus tard, vous êtes en possession de l'épée du papa. Cette nouvelle arme est particulièrement utile pour vaincre les créatures redoutant la lumière. Poursuivez en direction de la porte fissurée et brisez-la de votre nouvelle arme. Sauvegardez à la fontaine puis allez sur la gauche. En courant sur le mur, poursuivez jusqu'à la nouvelle plate-forme vers le pilier. Gagnez celle d'en face et éliminez les adversaires de l'invisible. Courez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante et sautez sur la prochaine. Dirigez-vous vers la droite et usez des deux murs pour atteindre la plate-forme en hauteur. D'autres adversaires vous attendent là-haut. La suite n'est que saut et plates-formes. Créez vous un passage jusqu'à la prochaine fontaine à sauvegarde et courez sur le mur pour l'atteindre.

LE LABYRINTHE

Marchez sur l'interrupteur afin d'enclencher l'ouverture de la porte. Avancez prudemment jusqu'au gouffre puis bondissez pour vous suspendre à la corniche. Poursuivez votre chemin et vous ne tarderez pas à apercevoir une seconde corniche accessible sur l'autre rive. Rejoignez-la d'un saut bien calculé. Avancez vers la barre et poursuivez de corniche en corniche en vous laissant tomber et glisser aux bons moments. Dans la zone suivante, utilisez le mur de gauche pour courir à la verticale et ainsi atteindre la corniche. En bondissant de corniche en corniche, saisissez la barre derrière vous puis glissez sur la droite pour trouver deux belles encoches pour votre dague. Accrochez-vous à la première en effectuant un simple saut puis gagnez la suivante en courant sur le montant des murs. Plus loin, brisez les murs pour poursuivre. Enfin, tuez vos ennemis puis récupérez les items de sables avant de vous en allez sauvegarder.

LA GROTTE SOUTERRAINE

Brisez le mur de droite pour avancer, puis effectuez un double saut pour gagner la pièce suivante. Tout en prenant garde d'éviter les pièges, montez sur le rempart donnant accès vers le haut. Un point de sable plus loin, allez lutter contre vos ennemis puis gagnez la plate-forme de droite pour vous suspendre à l'encoche prévue à cet effet et ainsi attraper la barre. Poursuivez entre les deux murs et approchez-vous de l'interrupteur pour l'actionner. Cela aura pour effet de mettre en mouvement deux pièces avoisinantes. En vous aidant du mur pour courir, sautez sur la colonne pour descendre de bloc en bloc. Trouvez ensuite la nouvelle encoche, puis plantez votre dague dans celle-ci pour atteindre celles du dessus. Après avoir mis à mal vos ennemis, brisez le mur fébrile pour pouvoir poursuivre. La suite n'est qu'affrontements et cabrioles de bas étage. Arrivé près des derniers pièges, pensez juste à contourner les obstacles par la gauche, mais aussi de vous aider des murs (courir dessus) pour passer la zone sans encombres.

LES CUISINES ROYALES

L'interrupteur à dague enclenché, passez la porte et apprêtez-vous à livrer bataille à toute une horde d'ennemis. Les points de sables récupérés, suspendez-vous à l'encoche sur le mur et effectuez un saut sur le côté pour atteindre la poutre. La plate-forme suivante s'atteint grâce à la barre et à l'autre encoche. Courez ensuite pour vous suspendre à la barre et sautez sur le balcon. Accrochez-vous à l'autre poutre et marchez jusqu'à son extrémité pour pouvoir atteindre la dalle d'en face. Courez ensuite sur le mur de droite de manière à activer l'interrupteur placé sur celui-ci puis passez rapidement la porte. Montez les escaliers pour finir.

LE PASSAGE SECRET

Avancez jusqu'au précipice et sautez en direction de la barre. Avec un bon timing, calculez votre saut jusqu'à la corniche suivante. En courant sur le mur de gauche, il vous est possible d'atteindre un balcon. Marchez vers l'inconnu pour finir. Un niveau bien pépère ! Mais ne dit on pas que le calme précède la tempête ?

LA TOUR BASSE

Grimpez sur l'échafaud puis courez sur le mur pour atteindre d'un saut la poutrelle. Montez sur la plate-forme et terrassez vos adversaires présents sur place. En effectuant une course verticale sur le mur, accrochez le montant de la corniche pour atteindre le plat en bois. Continuez grâce aux deux murs parallèles et laissez-vous glisser. Sautez sur la poutre, puis sur la plate-forme et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Marchez ensuite jusqu'au levier et actionnez-le. Vous allez devoir mettre en marche tout un tas de mécanismes pour déplacer un bloc de pierre. Montez ensuite sur les structures de l'échafaud pour trouver le second pilier puis poursuivez sur la seconde partie. Au bout de la session d'escalade, vous trouvez une nouvelle entrée qui vous mène tout droit vers un piège. Ralentissez le temps pour courir sur le mur et atteindre le volet qui vous propulsera vers un second qui à son tour vous mènera sur une plate-forme. Poursuivez dans le couloir piégé puis au bout, plantez votre arme dans l'encoche pour vous hissez vers le haut et finir votre course murale à gauche du mur afin d'atteindre la dernière plate-forme sécurisante.

LA TOUR CENTRALE

Commencez par ouvrir la porte en insérant votre dague dans le mécanisme. Tuez les gardes et utilisez les deux encoches pour monter sur la plate-forme. Trois encoches suivent ce parcours du combattant. Usez ensuite du volet pour vous propulser jusqu'à la corde. Gagnez la plate-forme et sautez de barre en barre pour atteindre la suivante. Tuez les ennemis sur place puis tirez le bloc en direction de l'ascenseur. Courez verticalement sur le mur de droite et suspendez-vous à la corniche plus haut. Glissez vers la droite de manière à atteindre la plate-forme en bois, puis sautez sur l'ascenseur. A partir de celui-ci, il vous est possible d'atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de mur en mur jusqu'à la prochaine corniche, puis déplacez-vous vers la droite pour sauter vers la poutre derrière l'angle. Bondissez ensuite sur le ponton puis repérez l'encoche à dagues pour y planter le pointu de votre arme. Galopez ensuite sur le mur en vous dirigeant vers la gauche pour atteindre la prochaine barre. Gagnez sa petite soeur puis le ponton. Courez sur le mur de gauche (vous pouvez ralentir le temps pour vous faciliter la tâche) puis servez-vous des encoches et des volets pour poursuivre acrobatiquement. Lorsque vous aurez gagné le tourniquet, placez-vous sur la dalle tournante afin de pouvoir au moment opportun atteindre les encoches. Plus loin, courez sur le mur de droite puis passez par les deux barres et la corniche pour atteindre la plate-forme suivante. Tirez le bloc de pierre vers l'ascenseur puis suspendez-vous à l'échafaud pour atteindre la plate-forme aux pigeons. Gagnez la suivante puis sautez vers la barre au bout du chemin pour vous hisser jusqu'au mécanisme à levier. Bien évidemment, abaissez celui-ci et sautez sur la plate-forme située juste en face pour effectuer une course verticale sur le mur afin d'atteindre le balcon supérieur. Déplacez-vous vers l'ouverture et sautez sur la poutre au-dessus. De celle-ci, gagnez l'échafaudage au centre où d'autres ennemis vous attendent. Déplacez à présent le bloc en direction du deuxième ascenseur. La cinématique passée, grimpez dans cet ascenseur et suspendez-vous à la rambarde face au balcon de manière à pouvoir l'atteindre d'un saut. Luttez contre les opposants qui vous attendent de pied ferme puis sautez vers la poutre et attrapez la fissure pour vous déplacer vers la gauche et ainsi poursuivre grâce à un pilier. Montez et observez les lieux. Une nouvelle encoche est décelable. Allez-y planter votre dague puis effectuez une course sur le mur en partant vers la gauche. Usez du volet pour vous propulser jusqu'à la plate-forme suivante, puis laissez-vous tomber jusqu'à la suivante pour atteindre facilement la corniche. Pénétrez dans la salle suivante et dégommer les gêneurs. Poursuivez par l'ouverture, effectuez une course verticale sur le mur près de l'accroche dédiée à la dague puis accrochez-vous à la dalle juste au-dessus en sautant. Gagnez la poutre et sautez sur celle à proximité pour pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Une poutre plus loin, gagnez celle du dessous. Sautez ensuite en face et laissez-vous tomber d'un niveau pour pouvoir repérer les

encoches pour votre arme. Hissez-vous sur celles-ci puis courez sur le côté gauche du mur pour vous propulser vers le pilier grâce au volet. Montez plus haut puis sautez en direction de la corniche. Déplacez-vous alors vers la droite pour accéder à la dernière plate-forme avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

LA TOUR HAUTE

Effectuez une course sur le mur de droite et prenez appui grâce à l'encoche en y plantant votre dague. Courez à nouveau en direction de la corniche. Déplacez alors le Prince sur la gauche et effectuez une succession de sauts entre les deux murs pour monter d'un niveau. Sur la corniche du dessus, déplacez-vous à nouveau vers la gauche puis sautez pour atteindre la plate-forme derrière vous dès que celle-ci deviendra accessible. Poursuivez votre ascension et usez des barres et des corniches comme à l'habitude. Les choses se compliqueront légèrement par la suite car vous rencontrerez alors plusieurs corniches alternatives. Calculez donc vos sauts en fonction d'un timing bien défini. Au pire des cas n'oubliez pas vos pouvoirs...

LA TERRASSE

Commencez par monter les escaliers. A droite au fond du couloir se trouve un coffre. Allez dérober son contenu avant de poursuivre par la gauche au premier carrefour. Actionnez l'interrupteur et pénétrez dans le nouveau passage qui s'ouvre alors (sautez par-dessus le balcon pour ne pas perdre de temps). Traversez le couloir suivant et sautez sur le balcon de face. A l'aide de votre arme brisez le mur frêle et poursuivez vers l'inconnu. Après la cinématique, vous voilà face au vizir... Vengeance !! Lors de la première phase du combat, effectuez des roulades pour évitez les coups ou les blocs que vous envoie votre adversaire puis attaquez uniquement lorsque celui-ci déplie ces ailes pour s'envoler. Lorsque vous serez parvenu à bien entamer la jauge de vie du vizir une cinématique débutera alors. Non ne rêvez pas, le combat est encore loin d'être terminé. Evitez alors les blocs de pierre qu'il projette sur vous de plus en plus violemment et repérez les mouvements de vol de l'ennemi. Parfois (et une fois sur deux même), il s'arrête sur un pilier un court instant. Profitez de celui-ci pour effectuer une course verticale sur le pilier pour frapper. Frappez dès que l'écran se colore de la façon habituelle. Lorsque que vous aurez déchiqueté les ailes du vizir frappez-les à nouveau pour mettre fin à cette seconde phase de combat. L'ennemi se réfugie dans les hauteurs et lance à présent des boules de feu. Rejoignez-le en escaladant du mieux que vous le pouvez. Le parcours est relativement simple mais le danger provient des attaques du vizir. Restez donc vigilant et progresser avec patience jusqu'au sommet de la tour. Lorsque vous aurez enfin atteint votre adversaire, il vous faudra lancer une attaque éclair. Réussissez celle-ci pour en finir avec ce Boss de fin. Vous devez ensuite vous enfuir avec la belle Farah. Collez-lui aux basques et n'hésitez pas à lui accorder toute votre confiance.

LES SOURCES DE VIE

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1

2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC

PREMIER NIVEAU DE PRINCE OF PERSIA ORIGINAL

Lancez une nouvelle partie, restez sur le balcon et maintenez enfoncé le stick gauche puis faites rapidemment A, X, Y, B, Y, A, X, B pour débloquer le premier niveau du Prince Of Persia original remis au goût du jour. Ce niveau n'a pas de fin mais vous pourrez y trouver une photo de l'équipe de développement.

TUEZ LES OISEAUX (BIS)

Les oiseaux attaquent toujours de face. Tournez leur le dos le temps qu'ils vous approchent et frappez les rapidement.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant propos

"Connais-toi toi-même."

La clé pour ne pas resté empêtré dans Prince Of Persia, c'est de bien connaître le Prince et ce qu'il est capable de faire. Une vaste panoplie de mouvements vous permet d'atteindre des lieux qui semblent hors de portée. Outre la possibilité de courir le long des murs à l'horizontale ou à la verticale (wall run) le Prince peut aussi sauter une fois au bout de sa course par exemple. Tous ces mouvements vous sont enseignés durant les premiers moments du jeu, c'est pourquoi je

ne reviendrai pas dessus. L'un d'entre eux pourtant vous est caché malgré son importance. Il n'est pas rare qu'à la suite d'un bond un peu trop haut, le Prince perde un peu de vie à l'atterrissage. Pour évitez cela, au moment ou vous touchez le sol, appuyez rapidement sur la touche de saut pour faire une roulade et atténuer le choc.
N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes suspendue à un rebord, vous pouvez vous mettre debout ou au contraire restez accroché par les mains pour passer sous un obstacle. De même, il est tout à fait possible de passer un angle dans cette position. Il n'est pas question ici de lister l'ensemble des cas, mais simplement d'attirer votre attention sur ce point : votre héros est capable de nombreuses choses et beaucoup de personnes sont bloquées parce qu'elles oublient cela.

Gardez les yeux ouverts

Bien sûr, l'autre raison majeure, c'est que l'on ne comprend pas ce que l'on attend de nous. Malgré la linéarité du jeu, il est possible que par un manque d'observation, on n'ait pas vu la plate-forme ou la hampe de drapeau qui nous permettent de progresser. Gardez les yeux ouverts ! Trouver le "truc" sur lequel vous êtes censé monter.

Les combats

Point important du jeu à ne pas prendre à la légère : les combats. Avant tout, ne sous-estimez l'importance de la garde ou vous finirez vite en charpie. Ne restez pas statique non plus, sinon vous serez submergé par la masse d'ennemi. Sautez, roulez, esquivez et parez. A ce titre, sachez qu'il est possible de réaliser des contre-attaques. Lorsque vous venez de parer un coup, attaquez immédiatement après pour profiter du fait que votre ennemi est vulnérable. Sans être indispensable, cette possibilité s'avère pratique pour casser la garde d'adversaires trop bien protégés. Apprenez également à connaître les adversaires. Il est par exemple déconseillé d'utiliser les attaques sautées contre certains car il la contreront et vous enverront au tapis. D'autres en revanche y sont particulièrement vulnérables (les mastodontes au marteau). Et enfin observez. N'essayez pas d'achever un adversaire au sol avec la Dague si d'autres préparent une attaque à proximité.
Dernier point : s'il est possible de boire pour remonter son niveau de santé au cours d 'un combat, je le déconseille. Le Prince met longtemps à remonter son énergie et vous êtes vulnérables lorsque vous buvez (mais également après puisque le Prince range son épée). Il n'est pas rare de perdre plus de vie qu'on en regagne en voulant refaire le plein. Si toutefois cela s'avère nécessaire, commencez par éloigner les ennemis du point d'eau, rangez votre arme et courez ensuite vers la fontaine. Pensez à utiliser la dague non seulement pour achever un ennemi mais pour remonter le temps après avoir subie une attaque, votre santé remontera, ce qui vous évitera d'aller boire.

La Dague

Usez et abusez de la Dague ! Vous serez rarement à court de sable et ses possibilités sont vastes. Ralentir le temps vous sauvera parfois la mise pour traverser des pièges complexes, le remonter vous évitera de perdre de l'énergie en combat ou de mourir d'une mauvaise chute, la super immobilisation vous débarrassera d'un grand nombre d'ennemis en un minimum d'efforts. Lorsque vous en serez séparé, vous verrez qu'elle vous manquera.

NB : La partition de cette solution est basée sur les checkpoints du jeu, indiqués en guise de titre de chaque section.

Prologue

Au commencement

Vous voilà dans le palais. Les débuts seront simples et ne devraient pas poser de problème puisqu'il s'agit d'un tutorial. Commencez par grimper sur les débris sur votre droite. Sautez pour rejoindre l'autre côté et faites un wall run pour monter sur les remparts. Une explosion va se produire et détruire une partie du rempart, avancez et sautez au-dessus du trou béant. Partez sur la droite et entrez dans la petite pièce. Dégagez la voie comme on vous l'indique et affrontez le garde avant d'emprunter l'échelle. Tuez deux gardes supplémentaires et poursuivez vers le point d'eau avant de descendre vers la cour pour combattre les 3 gardes. Suivez ensuite le seul chemin possible vers l'intérieur du palais. Empruntez le chemin de ronde détruit et montez sur l'échelle. Avancez jusqu'au groupe de soldats. Une fois ces derniers éliminés, allez vers le mur, suivez les instructions pour vous accrocher au rebord et allez vers la gauche,

passez l'angle et faites votre chemin jusqu'au trou dans le mur que la cut scene vous a montré. Entrez. Après votre combat, vous pouvez reprendre un peu de santé au point d'eau situé entre les deux bancs. Montez ensuite sur la colonne non détruite et qui n'a pas de base carrée. De là sautez sur celle qui se trouve derrière vous, face au trou par lequel vous êtes entré. Enchaînez avec celle qui monte jusqu'au plafond et enfin, bondissez vers le balcon.
Vous voilà dans un couloir humide.

La salle au trésor du Maharadjah

2%

Franchissez le premier fossé en effectuant un wall run sur la gauche afin d'éviter la statue qui vous ferait chuter. Faites de même ensuite mais enchaînez cette marche avec un saut dès que vous serez face au second couloir. Poursuivez de la même manière. Vous voilà entre deux murs, marchez sur le mur avant de sauter d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Marchez jusqu'à la salle où se trouve la **Dague Du Temps**. De l'entrée de cette salle, courez sur le mur vers la droite, arrêtez-vous sur la plate-forme, recommencez. La dague est là, mais vous ne pouvez l'atteindre. Grimpez sur le mur à gauche et filez en courant sur le mur vers la gauche pour rejoindre une sortie.
Il est temps de faire connaissance avec vos premiers pièges. Eviter les pieux ne devrait pas vous poser de problèmes, si c'est le cas, mieux vaut arrêter de suite. Courez maintenant sur le mur gauche pour atteindre le rebord. Longez-le avant de sauter sur celui d'en face et ainsi de suite jusqu'à la terre ferme. Attention toutefois aux pieux qui viennent de se mettre en marche. Quittez le rebord au bon moment. Faites un wall run sur le mur gauche et en bout de course, sautez sur le rebord droit.
La phase suivante ne présente pas de difficulté, il vous suffit de vous agripper sur le rebord en évitant d'aller trop vite. Ils ont tendance à casser alors regardez-les bien. Descendez et accrochez-vous. A votre gauche, une plaque tombe, de même qu'en dessous. N'ayez pas peur, lâchez prise pour vous accrocher deux étages plus bas. Remettez-vous sur pieds et poursuivez, un autre morceau tombe à gauche, montez à l'étage supérieur en vous mettant debout, montez une fois de plus mais en vous accrochant avec les mains. Poursuivez selon la même méthode jusqu'à rejoindre le mur au dernier étage. Marchez prudemment sur le rebord (un morceau tombera). Repérez la colonne et sautez dessus. Sautez de colonne en colonne pour descendre.
Vous devez maintenant escalader la statue. Montez sur l'escalier, puis sur le mur. Un pan de mur lisse vous permet de grimper sur la main de la statue. Faites ensuite un wall run sur le mur droit pour sauter sur la seconde main. Avancez pour atteindre la tête. Ici vous devez sauter d'un mur à l'autre pour monter. Vous voici face à la **Dague Du Temps**.
Il faut partir, en l'occurrence par la gauche (ou la droite de l'écran si vous préférez), en rejoignant la porte ouverte. Dans le couloir qui suit, le sol a la fâcheuse manie de s'effondrer. Courez sur les murs pour passer et sautez pour atteindre les plates-formes. Attention, la première va partiellement s'écrouler alors prenez garde. Faites cela deux fois pour vous rendre dans le couloir. Eviter la première série de pieux sera simple. Pour la seconde, attendez que la rangée soit loin et foncez vers la gauche ou la droite pour vous abriter dans un recoin. Descendez. Franchissez les pieux cloutés et montez sur le mur. Et voilà, l'échauffement est terminé.

Le Palais

Vous avez libéré les Sables Du Temps

5%

Admirez la cinématique. Et voilà, vous avez cédé au Côté Obscur et libéré les Sables Du Temps. Les choses sérieuses commencent maintenant que le Palais est envahi par les Sables. Pour vous mettre en jambe, que direz-vous d'un combat avec des adversaires un peu plus robustes que de simples gardes humains ? Vous allez apprendre à manier la Dague Du Temps au cours d'un combat. Rien de plus simple, il vous suffit de frapper les ennemis une fois qu'ils sont à terre afin de les achever et de remplir votre Dague. Dans le cas contraire, les créatures se relèveront sans cesse. Vous pouvez également les frapper directement avec la Dague en prenant appui sur un mur. En cas de besoin, vous pouvez retrouver un peu de force en allant boire dans le bassin qui se trouve au fond de la salle. Une fois le combat terminé, allez sauvegarder. La sortie de la salle se situe sur votre gauche, en faisant face au bassin. Sur le côté de la porte en ruines se trouve une ouverture, passez par là et empruntez l'escalier pour tenter de retrouver Farah. La voie est bloquée par un éboulement, prenez la porte voilée.

Courez sur le mur pour descendre, notez qu'il y a du **Sable** sous l'escalier. De là, en ayant le lit sur votre droite, avancez jusqu'aux colonnes et repérez la barre sur laquelle vous pouvez vous suspendre, prenez votre élan et sautez de barre en barre jusqu'au mur en face et élancez-vous sur le rebord. Longez-le pour atteindre la plate-forme, courez sur le mur vers la suivante et encore une fois, mais cette fois sautez du mur pour vous accrocher à la barre et finir sur le balcon. Dans le couloir, escaladez les débris pour trouver du **Sable** avant de suivre votre route. Avancez et sautez ensuite de barre en barre, attention, la dernière est plus courte, ne vous laissez pas surprendre. Faites le plein de vie au point d'eau.
Faites un wall run pour parvenir aux barres, avancez en sautant jusqu'à la plate-forme d'où vous partirez en courant sur le mur pour vous retrouver encore une fois sur une barre. Lâchez prise pour descendre jusqu'au sol. Combattez et apprenez un nouveau pouvoir de votre **Dague du Temps**. Traversez la salle pour aller du côté gauche, dans le coin, là où est suspendue une lanterne, faites un wall run et sautez pour vous suspendre. Tournez-vous pour faire face à la paroi, prenez votre élan et sautez, reprenez ensuite appui sur le mur pour atteindre la seconde barre. Une fois de plus, faites face au mur et sautez vers le rebord, grimpez jusqu'à l'ouverture. Voici un nouveau **save point**.

L'ai-je vraiment vue ?

7%

On poursuit notre quête. Avancez et libérez le passage à coup d'épée. Sur la droite, allez chercher le **sable**, puis revenez à gauche pour courir sur le mur et sautez vers la barre qui vous donnera accès à l'ouverture en haut. Dans la zone suivante, descendez le long des gravats (prudemment) et entrez dans le trou sur la droite. Suivez votre chemin pour arriver à la première **Fontaine**. Votre jauge de vie va augmenter. Vous voilà revenu dans les gravats, poursuivez la descente. Dans le couloir, sautez simplement au-dessus du précipice et prenez le **sable** avant de descendre sur les gravats sous le trou. Avancez. Vous rencontrez enfin Farah, même si l'entente n'est pas cordiale. Débarrassez-vous des scarabées et filez par où vous êtes venus. Au bout du couloir, prenez la porte à droite. La prochaine salle est un peu plus complexe. On commence doucement à vous faire cogiter. Votre objectif est d'atteindre le rez-de-chaussée, mais bien entendu, pas en sautant directement, à moins de vouloir y arriver comme un vieux flanc.
A l'entrée, sautez puis partez sur la droite pour vous rendre à l'extérieur. Voyez les créatures qui emmènent le Sablier. Prenez garde, une grande partie du balcon va s'effondrer lorsque vous tenterez de vous y aventurer. La solution : courir sur le mur pour atteindre l'autre côté. Rentrez de nouveau dans la salle et montez sur la colonne. De là, sautez sur celle qui se trouve à votre droite, puis sur la suivante derrière vous, une fois arrivé sur la dernière (la plus courte) sautez vers la petite plate-forme. Maintenant courez sur le mur et sautez sur la colonne en bout de course. Servez-vous de son ombre pour ne pas vous louper. Descendez et pensez à prendre le **sable**. Repartez sur le mur à droite et une fois de plus, sautez sur la colonne, puis sur l'autre dans votre dos jusqu'à atterrir sur le balcon. Ici, escaladez les débris et appuyez-vous sur le mur de droite pour atteindre l'étage supérieur d'un bon. Récoltez le **sable**. Vous devez voir des colonnes brisées. Grimpez dessus et progressez par bonds de l'une à l'autre. Une fois sur la dernière, sautez vers le mur, là où se trouve un rebord susceptible de vous recevoir.
Vous voyez maintenant une grosse fissure dans le mur, suspendez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers cette fissure. En-dessous de vous, d'autres fissures horizontales vous permettent de descendre. Une fois en bas, vous trouverez un mur sur avec une rangée de barres horizontales, utilisez-les pour passer de l'autre côté. Ici, derrière la balustrade. Repérez des colonnes. Passez par dessus la rembarde et sautez vers le pilier. Une fois, en bas, vous aurez droit à un petit combat. Ensuite, direction le point de sauvegarde, après avoir récupéré le **sable** sur la gauche de la salle.

Un passage secret

10%

Faites face au lit en ayant le point de sauvegarde dans le dos, partez sur la gauche pour déplacer l'armoire et libérer un passage secret que vous allez emprunter. Descendez l'escalier, attention, il y a un gros trou. Pour le franchir, faites un wall run et sautez vers l'autre bord en bout de course. Un peu de **sable** pour la route ? Appuyez sur l'interrupteur en marchant dessus pour ouvrir la porte suivante. Et poursuivez. Ah ! Dommage, le chemin vient d'être bouché. Courez sur le mur de droite et sautez une fois que vous serez au niveau du débit de l'autre morceau de pont de l'autre côté. Déplacez la caisse pour qu'elle active l'interrupteur au sol. Une fois de l'autre côté, il va falloir faire vite. Tirez sur le mécanisme sur la droite et foncez vers la passerelle avant qu'elle soit trop rétractée. Sautez pour ne pas finir en crêpe.

Bien maintenant résolvons cette énigme, pas si compliquée que ça en vérité.

- Commencez par prendre l'axe de la **pleine lune** qui vous tend les bras.
- Tournez ensuite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, à droite donc.
- Montez maintenant d'un niveau, puis tournez 3 fois à gauche.
- Descendez une fois et prenez la **nouvelle lune**.
- Remontez d'un cran et tournez deux fois à droite.
- Montez encore 2 fois pour prendre la **demi-lune**.
- Allez vers la droite (1 cran) puis vers le bas et prenez le **croissant de lune**.
- Voilà, maintenant vous devez remonter. Allez une fois vers le haut, alignez les axes avec les engrenages et montez une dernière fois pour activer le mécanisme.

Empruntez maintenant la passerelle pour allez tirer le levier. Après la passerelle, prenez l'échelle à gauche et suspendez-vous au levier. D'un point de vue scénaristique, c'est bien l'un des trucs les plus pervers qu'on ait vu. Vous venez d'activer vous-même le système de défense du palais. En gros vous avez posé les pièges qui vont entraver votre route alors que les créatures des sables peuvent se téléporter et n'ont que faire de quelques pics pointus. Enfin, redescendez et filez par l couloir, le **point de sauvegarde** est au bout.

Le système de défense du palais

12 %

En avant ! Maintenant que le système de défense est réactivé, les choses vont être un peu plus délicates. Prenez garde aux poteaux hérissés de pics et surtout notez les dalles au sol qui sont marquées de petits trous. Passez dessus très lentement, sinon des pieux en sortiront. Franchissez cet obstacle lentement pour arriver à un levier que vous devez tirer. C'est l'exemple type de l'interaction avec le système de défense. La porte ne s'ouvre que si les pièges sont actifs et seulement pour un temps limité. Foncez à travers les 4 poteaux mobiles, prenez à gauche puis courez sur le mur droit. Sautez d'un bord à l'autre pour éviter les scies et ne vous mettez pas debout. Vous aurez ensuite un autre passage similaire. Courez sur le mur gauche pour vous accrocher au rebord. Attendez que la scie s'éloigne pour avancer un peu et bondir de l'autre côté, avancez et revenez à gauche pour rejoindre le sol. Sortez.
Livrez un combat. Une fois fini, trouvez un interrupteur sur un mur, faites y face et partez sur la gauche, dans le coin, vous trouverez un réservoir de **sable**. Vous pouvez aller **sauvegarder**.

La cour piégée

14 %

Allez activer l'interrupteur en effectuant un wall run. Un pilier va sortir du sol au milieu de la place, grimpez dessus, au sommet, accrochez-vous à la barre et sautez pour monter sur l'arche en ruines. De là, gagnez le chemin de ronde. Un nouveau piège fait son apparition. Vous pouvez soit l'éviter en passant au bon moment et en effectuant une roulade, soit en vous suspendant sur la rambarde. A vous de voir. Continuez en passant par le mur et sautez pour aller de l'autre côté. Franchissez le nouvel obstacle et actionnez le levier en sautant depuis le mur. Après la porte, vous trouverez une échelle dont l'accès est bloqué par des pieux. Faites un wall run pour passer au-dessus et sautez sur l'échelle. Changez de côté et montez. Avancez tout droit, passez le fossé et suspendez-vous au rebord pour passer.
Ramassez le **sable**. Il y a ici un autre accès à la **Fontaine de Vie**. Près de l'endroit où vous avez trouvé le **sable**, grimpez sur le bloc et courez sur le mur pour vous agripper au rebord au-dessus des pics, entrez dans l'ouverture au-dessus.
Une fois de retour, dirigez-vous de l'autre côté pour voir des hampes sur lesquelles sont pendues des lanternes. Vous connaissez la suite : wall run et zou, on s'accroche. Sautez sur la suivante et enfin sur le mur. Vous arrivez sur un petit bourrelet de la paroi, allez sur la gauche pour changer de mur et sautez sur la zone suivante. Partez en courant sur le mur et en prenant garde à la scie, c'est une question de timing. Pour l'instant, elle est lente et il n'y en a qu'une seule, plus tard, les choses se corseront. En bout de course, sautez sur la plate-forme. Suspendez-vous au bord au-dessus de vous et visualisez la barre que vous devez atteindre. Une fois accroché, tournez-vous (la scie dans le dos donc) et sautez vers l'étage supérieur. La suite est du même tonneau, un premier wall run, puis un second qui se conclura par un saut sur le côté. Sur le chemin de ronde, vous pourrez trouver un point d'eau. Faites un dernier passage sur le mur pour

atteindre une porte et un interrupteur. Je suppose que vous avez vu la porte s'ouvrir ? Je vous laisse donc vous y rendre.
Mais que voilà ? Un levier à tirer. Allez-y, faites vous plaisir. Foncez et courrez sur le mur droit ou gauche. Evitez la lame tournoyante, faites un wall run vertical sur le mur gauche pour activer l'interrupteur et sautez directement sur la plate-forme qui sort du mur. Montez sur le rebord au-dessus, sautez de l'autre côté, longez-le pour être face à la suite du couloir et poursuivez. La suite est simple : un fossé avec des pieux, des scies et de l'autre côté une porte. Une fois passé, allez vite franchir la porte en faisant une roulade.
Il est maintenant temps d'aller affronter vos démons. Profitez de cette tragédie pré-parricide et lancez-vous dans le combat. Souvenez-vous qu'il y a de l'eau au fond de la salle et un save point que vous pouvez déjà utiliser. N'attaquez pas votre père tout de suite, cela ne servirait à rien, vous devez d'abord éliminer les autres créatures et veiller sur Farah dont la vie apparaît en rouge sur votre écran. Quand il ne restera que le père du Prince à vaincre, soyez vifs, virevoltez en tout sens et surtout, ne tentez pas de le paralyser en le frappant avec la **Dague**, cela ne lui fera aucun effet mais vous perdrez tout de même un réservoir d'énergie. Si le combat vous paraît interminable, c'est normal. On se retrouve tout à l'heure.

Mort d'un Roi Des Sables

17 %

Ca y est ? Pas trop éprouvé ? Alors on y retourne. Buvez un peu à la fontaine et suivez simplement Farah en faisant des wall runs et combattez autour du bassin. Voilà, vous pouvez sauvegarder et passer à la suite.

Je dois trouver un moyen d'entrer

19%

Bien, montez l'escalier et prenez le **sable** à droite. A côté de la porte, le sol se dérobe. Passez en courant le long du mur. Surprise, le passage va s'effondrer une fois de plus. Pas de chance, vous tombez sur une tourelle. Ca fait peur hein ? Bien maintenant, courez sur le mur pour rejoindre l'autre petite tourelle au toit vert, et encore une fois pour aller vous suspendre à la hampe de drapeau. Avancez pour finir sur une autre tourelle. Sous les drapeaux se trouve un promontoire que vous rejoindrez en effectuant un wall run pour descendre en douceur (ne sautez pas). De là, faites de même pour aller dans la petite cour et actionnez le levier. Descendez en vous suspendant et tenez-vous prêt pour un nouveau combat avant de pouvoir sauvegarder.

L'escalade de la tour

21%

Du point de sauvegarde, trouvez un tas de blocs de pierre. Grimpez dessus et une fois au sommet, faites un wall run vertical pour attraper le rebord et monter dessus. Partez sur la droite et sautez vers la barre. Poursuivez de barre en barre, une fois au bout, sautez vers le mur et rebondissez pour rattraper celle au-dessus de vous. La suite est toute tracée, de barre en barre jusqu'au sommet et à l'échelle que vous y trouverez. Avant de monter, à droite de l'échelle, derrière les tonneaux vous dégagerez un point d'eau bienvenu. Sur la gauche, après le précipice, la porte mène à une autre **Fontaine de vie**. Bien montez maintenant l'échelle. Le sol s'effondre un peu partout. La porte est bloquée ici, traversez en courant sur le mur en évitant les scies une première fois, la seconde, vous allez passer sur un interrupteur, la porte est ouverte, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Avancer tout droit en franchissant la fosse de pieux et rejoignez Farah en bas de l'escalier. Damned, cette potiche est de l'autre côté de la porte ! Placez-vous sur l'interrupteur pour qu'elle puisse vous rejoindre et remontez l'escalier.
Farah vous prouve alors que finalement elle peut servir à quelque chose.
Vous arrivez dans une nouvelle zone faites de passerelles et de leviers. Allez tout droit en courant sur le mur mais attention, sur la plate-forme que vous devez atteindre, il y a un piège. Élancez -vous au moment où le piège s'active pour arriver sans vous faire découper. Immédiatement, faites un wall run et sautez pour vous suspendre au levier en forme de trapèze. En évitant le piège, descendez et suivez la passerelle qui vient d'arriver. Dans le couloir, actionnez le levier et passez l'obstacle. Vous voilà revenu dans un lieu familier, retournez à l'entrée de la salle des passerelles et cette fois, partez à droite, vers Farah. Continuez vers le piège ciseau, mais ce coup-ci, vous devez quitter

immédiatement la zone pour rejoindre le pont de l'autre côté et monter vers un nouveau trapèze. Continuez simplement en suivant les mouvements de ponts. Descendez ensuite en vous suspendant. Vous avez deux points d'eau ici, en cas de besoin pendant le combat, ou après. En faisant face à la porte, allez vers la droite et grimpez sur le tas de caisses, faites tomber celle qui se trouve seule au sommet et amenez-là sur le premier interrupteur au sol. La seconde caisse se trouve à gauche, derrière un tas de caisse. Grâce au pilier qui vient de sortir du sol, allez retrouver Farah et sauvegardez.

L'entrepôt

24%

D'où vous êtes, vous devez voir un tas de caisses au sommet duquel se situe du **sable**, allez le prendre et revenez. Activez l'interrupteur derrière vous et franchissez la porte. Franchissez la première fosse par la droite, une fissure dans le mur vous ferez tombé de l'autre côté. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Vous voilà dans la ménagerie du Sultan. Défaites quelques ennemis et allez sauvegarder. Notez qu'il y a du **sable**, à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivés.

Le zoo du Sultan

28%

Grimpez sur la paroi rocheuse puis sur le palmier. Sautez vers le sol, descendez de l'autre côté. Repérez la branche du palmier face à vous et sautez vers elle. De là, prenez votre élan pour bondir vers le mur d'enceinte et descendez de l'autre côté. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte à Farah. Débarrassez-vous des oiseaux et entrez dans la caverne sur la droite. Tirez la caisse pour que Farah passe dans la fissure et allez attendre qu'elle vous ouvre la porte de la ménagerie.
Sautez sur le perchoir à l'entrée. Tournez-vous côté mur et sautez pour y prendre appui et atteindre le perchoir au-dessus de vous. Bondissez vers le suivant pour finir sur la passerelle de bois. Partez à gauche et trouvez le grand perchoir entre deux piliers. Sautez dessus, de là, envolez-vous vers la passerelle et hop, sur le perchoir au-dessus de votre tête. Sautez encore vers un autre perchoir, puis un autre et enfin, atterrissez sur la passerelle. Vous y trouverez une échelle sur la droite. Une fois sur la plate-forme, courez sur la cage vers la gauche. Atteignez la plate-forme et refaites un wall run pour joindre le perchoir. Décalez-vous sur la gauche et sautez vers l'ouverture, puis à l'extérieur de la ménagerie. Faites un wall run sur la paroi et sautez pour vous agripper à la branche qui vous permettra de rejoindre le sommet de la ménagerie. Actionnez le mécanisme. Un save point vient d'apparaître sous la branche à laquelle vous venez de vous suspendre. Allez sauvegarder.

Sur la cage aux oiseaux

28%

Bien descendez sur le petit bloc et encore une fois. Il vous faut attraper la barre qui soutient une lanterne juste en dessous. Mettez-vous au bord du gouffre et suspendez-vous, lâchez prise. Voilà, sautez maintenant vers l'autre barre pour retrouver la terre ferme. Une fois de plus, Farah est à la traîne. Suivez le chemin pour aller tirer le levier et la faire monter. Vous pouvez maintenant franchir la porte ouverte. Descendez et prenez à gauche, liquidez les scarabées et montez sur le promontoire. Cassez les tonneaux et faites un wall run jusqu'au symbole jaune qui vous servira de repère pour sauter vers le levier. Descendez et entrez dans la cage pour y tirer la caisse qui libérera une fissure pour Farah. N'oubliez pas le **sable** aussi. Bien, repartez et descendez jusqu'à la prochaine porte ouverte. Explosez les tonneaux pour dégager le levier et tirez -le. Encore une fois, le temps va jouer contre vous. Ici, tout est question de dextérité, je ne puis rien pour vous. On se retrouve à la sortie.

Chutes et falaises

33%

Bien, maintenant, partez sur le mur à droite puis grimpez sur le premier arbre et enchaînez avec le second. De là, sautez sur le chemin et allez vous agripper rapidement sur le rebord et attendez le départ des oiseaux.

C'est la méthode du couard pour éviter un combat. Remontez et courez le long du mur pour aller vers un rebord, déplacez-vous et sautez, descendez le long de l'arbre. Prenez le **sable**. De cocotier en cocotier, rejoignez la cascade. Cette fois, vous ne couperez pas aux oiseaux. Longez le mur par le petit rebord et gagnez le pont suspendu cassé. Faites attention et allez actionner le mécanisme. Vous voyez les arbres à gauche ? Rejoignez le premier en faisant un wall run (sautez au niveau du lierre pour atteindre l'arbre). Enchaînez avec le second. Repérez une petite plate-forme et sautez dessus depuis le tronc. Avancez dans la roche et faites un dernier wall run pour rejoindre la porte au bout du pont. Attention, soyez précis, ne partez pas trop tôt, ou vous n'atteindrez pas le sol. Allez rejoindre Farah à l'intérieur et éliminez les scarabées. Continuez jusqu'au mur éventré. Entrez dans les bains et combattez. Montez l'escalier et allez faire votre sauvegarde.

Les bains

33%

Et, oui toujours à 33% ! Montez l'escalier jusqu'à la porte fermée. Vous devez apercevoir une fissure dans le mur. Dégagez-la en déplaçant la jarre et son socle que vous posez sur l'interrupteur au sol. Farah va encore se fourrer dans le pétrin. Passez la porte, mais prenez garde au piège à bascule. Attendez qu'il soit passé pour aller vous suspendre au bord de la paroi (sans sauter de l'autre côté). Lâchez prise pour vous rattraper au rebord d'en-dessous et regagner le sol. Attrapez la barre et sautez sur l'autre. Vous devez maintenant monter en enchaînant les sauts sur les parois. Attention : il y a un autre balancier en haut, s'il vous percute, vous finirez au sol. Entrez et battez-vous une nouvelle fois. Comme le dit Farah "quelque chose brille là-bas". Oui ben t'es gentille, on verra quand j'aurai **sauvegardé**, en haut de l'escalier.

Quelque chose brille là bas.

33%

Encore une fois, le pourcentage n'a pas changé. Ca énerve hein ? Pour vous consoler, que diriez-vous d'une nouvelle épée toute neuve ? Parfait, allons la chercher. Commencez par déplacer la statue située sur la gauche pour bloquer un interrupteur qui ouvrira une première porte. Allez ensuite actionner celui de droite. Farah se charge du troisième qui se trouve dans le bassin, filez sur la droite pour passer avant que cela ne se referme. Actionnez le mécanisme qui va drainer l'eau des bassins. Vous pourrez faire vos galipettes sans avoir les pieds qui glissent. Retournez vers l'entrée de la salle, passez les débris de piliers et allez faire un wall run vertical sur le mur pour atteindre un rebord. Mettez-vous debout et sautez vers l'arrière pour vous suspendre aux tuyaux. D'ici, bondissez vers la colonne brisée, tournez-vous ensuite pour passer sur la seconde et rejoindre les autres tuyaux. Déplacez-vous de manière à aller sauter sur le trapèze un peu plus loin. Ho ho ! Une trappe s'est à moitié ouverte ! Parfait, passons à l'autre côté alors.
Accédez à la tuyauterie de la même manière mais cette fois, déplacez-vous pour passer du tuyau parallèle au mur à celui qui lui est perpendiculaire. Voilà c'est bien. Et maintenant on enchaîne vers la suivante. Attention, stoppez sur la seconde barre. Repassez sur le tuyau parallèle et allez sur la colonne, de là, allez sur la seconde et enfin revenez sur les tuyaux. On repasse ensuite sur l'axe perpendiculaire et mur et on se dirige tranquillement vers le levier. En descendant, notez la présence du mur endommagé. Bien la trappe est désormais ouverte. Mais à quoi que c'est donc qu'elle sert ? Allez vers elle et poussez-y le gros bloc de pierre qui se trouve à proximité.
OK, et bien, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour. Repassez les deux bascules et rendez-vous à la porte où vous avez déplacé la jarre tout à l'heure pour récupérer votre bloc de pierre, un peu plus bas dans l'eau. Amenez-le au déversoir et balancez-le en dessous. Cherchez une échelle dans un coin de la pièce et placez le bloc à sa base pour pouvoir l'atteindre. Grimpez. Descendez en utilisant les rebords pour vous rendre sur la plate-forme. Franchissez l'ouverture dans le grillage. Longez le mur et sautez sur la colonne derrière vous. De là, sautez vers la gauche, sur un autre rebord. Mettez-vous debout et suspendez-vous au-dessus pour passer dans l'autre ouverture. Lorsque le muret s'écroule, passez sur celui d'en-dessous, ensuite remontez (sans vous mettre debout), longez et passez les 2 angles pour aller accrocher la hampe d'un saut. Enchaînez vers la plate-forme puis gagnez la porte de l'autre côté en courant sur les murs. Après la porte, faites un wall run pour atteindre la poutre et sautez jusqu'au mur de l'autre côté. Bon de là, vous n'avez pas tellement le choix.
Au bout du couloir qui va suivre, détruisez les tonneaux et passez prudemment le piège. Petite astuce : passez au-dessus de ces lames en faisant un wall run. Voilà, plus qu'à tuer quelques bestioles et vous pourrez sauvegarder.

Au-dessus des bains

33%

Après le checkpoint, prenez l'escalier et filez vers la gauche. Déplacez le meuble de manière à rendre accessible la barre horizontale et sautez vers les colonnes (visez juste). Faites le tour en passant par les piliers vers la droite pour atteindre l'autre balcon. Récoltez le **sable** au passage. De là, suivez le couloir, vous voilà bloqué mais vous noterez qu'il n'y a pas de rambarde. Courez le long du mur pour aller sur la petite plate-forme où se trouve la fameuse **épée**. Vous voilà maintenant équipé d'une arme plus puissante qui vous permettra surtout de défoncer un mur un peu branlant. Revenez ensuite sur le balcon et étrennez votre jouet sur cette porte en piteux état. Après le premier virage dans l'escalier, arrêtez-vous pour voir un mur un peu faible et frappez-le. Cela dégage une voie vers une **Fontaine de Vie**. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au mur dont nous parlions tout à l'heure, près du premier levier.
Une fois en bas, allez tirer le bloc à gauche pour que Farah puisse s'introduire dans la fissure. Placez ce même bloc au milieu de la zone, dans l'emplacement de couleur plus claire. Montez dessus, courez sur le mur et sautez afin d'aller vous suspendre à la barre. Sautez vers la suivante et ne craignez pas ensuite de bondir sur le pilier central. Vous devez maintenant vous diriger ver le mur et sautez sur le rebord que vous suivrez sur la droite. Une fois bloqué, descendez de deux niveaux et poursuivez à droite, sautez ensuite de paroi en paroi jusqu'au rebord de l'autre côté et continuez. Sautez vers la plate-forme où se trouve le **sable**. Voici un passage qui fait peur. Placez-vous au bout de la plate-forme, face à Farah et descendez en vous suspendant. N'ayez pas peur, ayez confiance en moi (héhéhé). Partez ensuite à droite pour aller sauter vers la plate-forme. Faites votre chemin sur les rebords jusqu'à rejoindre Farah.
Pour ceux qui le cherchent encore, sur PS2 et GameCube, c'est ici que se débloque **Prince Of Persia** premier du nom. Face à l'entrée, vous remarquerez que le mur a une teinte légèrement différente. Frappez-le pour débloquer le jeu culte. Ouvrez la grille en tournant le levier au maximum (il doit en fait faire face à la porte.). Pour la version Xbox, terminez le jeu et Prince Of Persia se trouvera dans la section Extra.
Reprenons le fil. Tournez le levier et poursuivez. Tuez les scarabées et au fond du couloir, déplacez le bloc pour libérer un chemin à Farah. Lorsque les plates-formes sortent des murs, passez de l'une à l'autre à l'aide de wall run et rejoignez l'échelle que vous emprunterez. Vous voici dans une nouvelle salle, prêt à vous battre. Pensez à sauvegarder ensuite.

Au point du jour

43%

Au fond de la salle, vous trouverez un mur ébréché, frappez-le et passez. Avancez tout droit (comme si vous aviez le choix). Pour ouvrir la porte, allez dégommer les tonneaux et activez l'interrupteur. Entrez et préparez-vous à un autre combat assez long.

La Salle Commune des Soldats

46%

Bien, descendez l'escalier et cherchez la fontaine qui se trouve à proximité, vous en avez sans doute besoin. Vous devez voir les piliers qui se sont écroulés. Grimpez dessus et une fois en haut, faites un wall run vers la droite pour atteindre une barre qui vous amènera au pilier. Une fois suspendu, allez encore à droite en direction d'une seconde barre puis d'un autre pilier. Montez ensuite jusqu'au **sable**. Revenez maintenant sur le rebord et lancez-vous sur une nouvelle barre, puis vers le chemin de ronde (il y a une ouverture dans le grillage). Allez tout droit, franchissez le précipice et activez l'interrupteur. Sortez. Vous voici à l'extérieur. Face à vous, un pont-levis levé. Vous devez filer à gauche et utiliser les hampes de drapeaux. Sautez vers la première puis vers la seconde. De ce point, élancez-vous contre le mur ou vous prendrez appui pour repartir vers la barre au-dessus. Sautez dès lors sur le petit toit et courez sur le mur à la verticale pour monter sur le chemin de ronde. Prenez garde aux pieux cloutés, si vous êtes sur le bord du passage, ils vous expédieront au niveau de l'herbe. OK, vous devriez passer sans encombres. Une fois au bout, courez sur le mur et sautez au niveau du symbole jaune pour attraper le trapèze. Retournez à l'intérieur.
A votre droite, une porte bloquée, avec un jour qui devrait suffire à Farah. Partez à gauche pour descendre l'escalier et activer l'interrupteur trapèze qui fera apparaître une échelle pour Farah.
Retournez vers la porte et attendez que la donzelle vous l'ouvre. Prenez le **sable** et actionnez le mécanisme. Sortez et

partez à droite, vous apercevez un échafaudage en dessous, descendez par là et poursuivez vers le pont-levis. Traversez-le et ... oh, mais on dirait que vous allez avoir à faire ici. On se retrouve une fois que aurez terminé et sauvegardé. Petit conseil toutefois pour ce combat : évitez de vous battre sur le pont, c'est des coups à faire une mauvaise chute (oui, c'est du vécu).

Le pont-levis

46%

Foncez vers l'intérieur du palais. Prenez l'escalier à droite et après la première série de marches, repérez les lanternes suspendues aux barres. Faites un wall run pour les atteindre. Tournez-vous pour aller accrocher la seconde, encore une fois pour aller à la suivante et poursuivez jusqu'à la plate-forme où vous activerez le levier. La passerelle se met à tourner. Faites votre manège avec Farah puis montez sur le bloc de pierre et atteigniez le rebord. Prenez garde à la scie avant de continuer à monter. Sautez vers la passerelle. Il reste un levier mais il est inaccessible. Il va falloir faire le tour par l'extérieur. Sautez vers le trou dans le mur. Quand vous serez sur le balcon, partez à droite et faites un wall run pour aller prendre la barre. Sautez et entrez de nouveau dans la salle pour activer le levier. Une fois de l'autre côté, passez par les rebords pour rejoindre l'échelle. Vous voilà en haut, à gauche, se trouve le dernier levier. Courez le long du mur et suspendez-vous y. Rejoignez Farah et sortez. Liquidez les zoziaux et faites votre sauvegarde.

Le pont détruit

50%

Tenez-vous prêt et tenez-vous bien, on va faire de la grimpette. Commencez par aller prendre le **sable** à gauche après le point de sauvegarde. Ensuite revenez sur vos pas, suspendez-vous au bord de ce qui reste du pont et lâchez prise pour descendre d'un niveau. Sur la droite, il y a une colonne que vous pouvez atteindre. Lancez-vous sur la seconde et de là, sur le rebord. Longez-le sans vous mettre debout afin de passer l'angle. Vous voici entre deux parois. Vous allez devoir sauter de l'une à l'autre non pas pour monter, mais pour descendre cette fois. Mais attention, pour la suite il va falloir faire très vite. Dès que vous aurez touché le sol, ce dernier va se dérober. Filez à gauche en courant sur le mur, les dalles vont continuer à tomber, courez et sautez sur le mur en face pour vous rattraper à la barre. Vous voici sain et sauf. Quittez votre perchoir. Vous vous retrouvez sur une tourelle en bois. A gauche, vous pouvez descendre sur une plate-forme d'où vous gagnerez le rebord du contrefort brisé. Avancez jusqu'à vous aligner avec une colonne derrière vous. Sautez, prenez le **sable** et montez au sommet de la seconde colonne. Rejoignez le bord que vous devez voir. Longez-le et descendez vers l'endroit où un pilier effondré dépasse du mur, lui-même en piteux état. Suspendez-vous au rebord de façon à passer sous le pilier. Remontez et suivez la poutre puis le rebord. Voilà un sol ferme. Buvez donc un coup. Et entrez. Courez sur le mur et utilisez les hampes pour atteindre le point de sauvegarde.

Je vous retrouve aux bains

52%

Du point de sauvegarde, descendez au niveau inférieur. Dans la pièce se trouve un interrupteur mais il est inaccessible. Partez sur le mur à droite et marchez dessus en jouant les équilibristes. Sautez une première fois pour passer au suivant, puis une seconde. Vous devez rejoindre le mur au centre. Après le portail, suivez le mur qui descend et placez-vous sur une surface métallique d'où vous sauterez. Les oiseaux vont vous attaquer à partir de maintenant. Défendez-vous. Bondissez sur l'autre mur (celui où l'on peut voir un reste de grille) et continuez d'avancer. Passez l'angle pour finir sur une poutre. Vous devez apercevoir d'autres poutres face à vous. C'est là que vous devez aller. Montez pour activer l'interrupteur qui ouvrira la porte en-dessous et vous permettra de descendre par une échelle. Passez la nouvelle porte et activez ce second interrupteur. Au passage, vous pouvez aller prendre le **sable** qui se trouve au niveau du portail en métal de tout à l'heure. L'interrupteur a libéré des scarabées, faites leur savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus. Ensuite, en partant du dernier interrupteur, suivez le mur gauche pour rejoindre la pièce suivante et tirez le levier. Le temps vous est compté ici. Vous devez retourner à l'échelle et refaire tout le chemin parcouru en sens inverse, de manière à revenir au point de sauvegarde. Le mécanisme à élever la grille, cette dernière va vous permettre de faire un wall run vers le **sable** sur la gauche et d'atteindre un nouveau levier.
Tirez-le. Sortez, vous devez vous rendre de l'autre côté, mais la grille est probablement déjà trop basse. Courez le long

du mur en ruines. Activez l'interrupteur, descendez l'échelle et sortez de là. Entrez dans la caverne et dégagez la voie à coups de sabre.
Vous êtes maintenant dans un dédale de cavernes pour le moins humides. Avancez tout droit, vous n'avez rien d'autre à faire. Après la première poutre, brisez les tonneaux et descendez sur le rebord que vous longerez. Lorsqu'il s'effondre, descendez encore. Faites de même ensuite et finissez par arriver dans l'eau. Prenez le **sable** et éliminez les bestioles avant de traverser la rivière et de poursuivre l'espèce de pont. Traversez et descendez de la même manière que précédemment. Après le premier éboulement, repartez en dessous vers la gauche. Vous voici sur une plate-forme. Vous devez aller vers la cascade et rejoindre la prochaine branche faisant office de pont. Attention, souvenez-vous que l'eau vous fait glisser, alors pas de wall run. Sautez et traversez. Vous faites la connaissance des chauves-souris. Énervantes mais pas dangereuses. Attendez qu'elles soient regroupées autour de vous pour frapper. Une fois revenu sur une surface plane, courez le long du mur vers la gauche puis descendez sur le rebord avant de sauter vers la plate-forme suivante où coule la cascade. Enchaînez avec la suivante et faites un wall run pour rejoindre le checkpoint.

La chute d'eau

55%

Passez sur la branche et vous n'avez plus qu'à briser le mur qui obstrue le passage. Vous arrivez sur une passerelle de bois. Courez sur le mur du fond, attention, les passerelles vont s'écrouler à votre passage alors ne traînez pas. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine salle dans laquelle se trouvent de nouvelles plates-formes en bois. Une fois de plus, elles s'écroulent lorsque vous passez alors filez jusqu'au mur sans chercher à comprendre ce qui se passe. Vous allez atterrir sur un rebord que vous n'avez plus qu'à suivre. En bout de chemin, sautez sur la stalactite et filez de l'autre côté. Attention, elles tombent au bout d'un moment. Courez pour partir avant que le chemin ne s'écroule et faites un wall run puis un saut pour gagner une autre stalactite. Sautez de roche en roche jusqu'à la paroi que vous longerez avant de retourner jouer les chauves-souris sur les stalactites. Progressez simplement par bonds jusqu'au point de sauvegarde.

La caverne aux échelles

57%

Sautez sur le bourrelet rocheux et dirigez-vous vers la prochaine série de stalactites. Pas de difficulté majeure ici, sautez toujours sur la stalactite la plus proche de vous jusqu'à parvenir sur une plate-forme où vous pourrez récolter un peu de **sable**. Franchissez le pont suspendu, courez sur le mur, stoppez sur la plate-forme et repartez vers l'échelle. Votre objectif est de descendre tout en bas. Peu importe par où vous passez. Alors je vous laisse vous débrouiller comme des grands. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir et à dégommer le mur gênant. Vous arrivez dans une grande salle inondée. Partez sur la gauche vers un bloc rocheux qui vous permettra de sortir les pieds de l'eau et donc de grimper sur le mur. Jetez-vous sur la corde et allez sauvegarder.

Le réservoir souterrain

60%

Bien, restez où vous êtes. Grimpez sur les rebords dur mur à droite et partez dans cette même direction. Descendez d'un niveau pour aller sur la poutre brisée. Sautez de l'autre côté et partez sur la gauche en suivant le "chemin". Après le premier angle, vous verrez que le prochain pilier est abîmé. Rendez-vous y et grimpez dessus, suivez la poutre. Une fois au centre, élancez-vous vers la corde. De ce point, sautez vers la grille. Remontez pour vous tenir debout. Vous avez atteint le second niveau. Continuez sur la gauche jusqu'à la poutre et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la corde à droite et de là, sautez encore à droite, vers la caverne d'où émane une lueur orangée.
Le couloir est plutôt bien garni. Courez le long du mur gauche pour franchir le trou et prenez le **sable** dans le renfoncement. Vous devez ensuite monter à l'étage. Faites un wall run vertical sur le mur de droite en évitant le ciseau et la scie. Mettez-vous debout et filez avant le retour de la trancheuse. Attrapez le trapèze et tuez les chauves-souris. Accrochez au rebord intérieur du puits que vous venez d'ouvrir. Gare à vous, ça coupe. Entrez par la face qui se trouve alignée avec l'interrupteur. Descendez d'un premier niveau. Attention, la seconde fois, vous allez lâcher prise et vous retrouver debout sur le rebord d'en-dessous, vous devrez donc descendre encore une fois pour ne pas rester dans le chemin de la lame. Tenez en compte dans votre timing.

En bas, allez pousser la caisse et retournez dans le réservoir. Amenez la caisse à droite pour prendre le **sable**. Grimpez ensuite sur le mur de droite et longez le rebord. Passez au-dessus de la cage d'où vous avez fait chuter la caisse et continuez pour arriver sur une poutre. Sautez sur la corde. Tournez-vous vers le fond opposé de la salle et sautez vers la corde suivante puis vers la seconde. A l'angle, tournez-vous vers la gauche pour attraper la prochaine corde. Bien, vous devez être suspendu à une corde, dans un halo de lumière. Lancez-vous vers l'alcôve sur la droite et entrez dans un nouveau couloir. Vous pouvez aller prendre le **sable** d'un simple wall run à gauche, mais vous ne parviendrez pas à l'étage qui est votre destination. Revenez en arrière. Courez verticalement sur le mur piégé en évitant le ciseau. Sur le tuyau, avancez vers l'autre côté, passez l'angle et sautez vers la barre suivante, encore une fois et vous voilà face à un mur branlant. Quelques coups d'épée et on n'en parlera plus. Surprise, vous avez trouvé une nouvelle **Fontaine de Vie**. Vous pouvez ressortir et reprendre la corde qui vous a conduit ici. Grimpez jusqu'à la sortie.
Vous refaites surface par un puits, l'accueil n'est pas très chaleureux. Débarrassez-vous de tout ce monde et sauvez la partie. En cas de besoin, vous avez un petit **bassin d'eau** juste à l'entrée dans le coin gauche.

Hors du puits

62%

Entrez dans le palais et suivez le couloir. Arrivé dans une salle circulaire au sol couvert de pieux sautez sur la corde. Vous voyez deux interrupteurs, un blanc et un jaune. En premier lieux, vous devez sauter sur le **blanc** et rebondir immédiatement pour reprendre la corde, une paroi s'abaisse sur la droite. Tournez-vous vers le bouton **jaune** et sautez dessus, reprenez la corde, faites demi-tour rapidement et sautez sans attendre vers la porte maintenant ouverte.
Vous êtes maintenant dans une cour. A droite, vous trouverez du **sable**. Avancez. Tirez le levier et passez sur l'interrupteur au sol. Courez le long du mur gauche en gardant le balancier derrière vous. De la plate-forme, repartez toujours sur le mur gauche. Suivez ensuite le chemin en prenant garde aux lames et au temps qui file. Pour la suite, il vous suffit de vous battre et de sauvegarder ensuite.

Le Harem du Sultan

65%

Du point de sauvegarde, partez sur la droite et traversez le voile. Au fond, détruisez un premier mur puis un second. Partez à gauche sous un autre voile et prenez le **sable** avant d'aller activer l'interrupteur trapèze au fond. Retournez au point de sauvegarde. Derrière, il y a des voiles, celui à gauche dissimule un couloir que vous venez d'ouvrir. Entrez. Vous atteignez un couloir au sol absent. Prenez l'embranchement gauche en faisant un wall run et sautez en bout de course. Détruisez 2 murs et rejoignez Farah qui a bien des soucis.

Comment m'avez-vous appelé ?

65%

En partant du save point, allez sur la gauche et déplacez la statue pour que Farah aille vous ouvrir la porte. Sortez et allez actionner le levier. Entrez dans la salle et combattez.

Le hall de la connaissance

69%

Vous voilà au niveau de l'un des puzzles vraiment prise de tête du jeu. Non pas qu'il soit spécialement difficile, mais il faudra être précis avec les miroirs. N'oubliez pas : un miroir qui ne reflète pas le rayon qui le frappe est mal positionné. Procédons par ordre. Avant tout, repartez à l'entrée de la salle.
-Dans le couloir, tournez le premier miroir d'un demi-tour, de façon à renvoyer son rayon vers la salle. Ensuite suivez le rayon vers le second miroir.
-Tirez-le de manière à ce qu'il coïncide avec la trace sur le sol.
-Allez à droite pour déplacer le troisième réflecteur.
-Suivez ce nouveau rayon qui vous guide à proximité de l'entrée et déplacez le miroir sur la trace.

-Vous constaterez que le flux de lumière frappe un mur. Brisez-le et repositionnez le cinquième miroir.

La lumière a maintenant frappé le symbole du pilier central et activé un mécanisme. Ne vous réjouissez pas, ce n'est pas terminé. Grimpez sur le pilier de façon à atteindre l'arche qui se trouve entre les deux fosses de pieux. De là, sautez sur la plate-forme contre le mur. Courez sur le mur vers la gauche pour rejoindre l'autre petite plate-forme. Suivez le petit rebord et sautez sur la hampe, poursuivez jusqu'à la bibliothèque. Notez que Farah vient de faire une découverte. Un nouveau symbole et un miroir que ne touche aucune lumière. Damned !
Commencez par activer l'interrupteur sur le pilier. Un rayon de la bibliothèque va sortir. Vous pouvez sauter de ce rayon au mur pour monter, puis courir sur le mur vers la droite et ainsi jusqu'à l'échelle.
Une fois sur la plate-forme, récoltez le **sable** puis faites un wall run vertical pour rattraper les poutres. Suivez jusqu'à la plate-forme suivante. Descendez et traversez en courant sur le mur et en évitant les 4 scies. Brisez le mur et entrez pour vous rendre à la **Fontaine de Vie**. Revenez à travers les 4 scies et traversez la poutre centrale vers le déflecteur. Tournez-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre prochaine destination : le bout du rayon. Mais la poutre qui y conduit s'effondre si vous tentez de passer. Montez plutôt sur celle de droite qui forme une croix. Tournez à gauche et sautez vers le balcon. Ici, prenez appui sur le mur pour atteindre la première barre, tournez-vous et faites la même chose pour atteindre la seconde. Voilà, plus qu'à sauter sur la poutre que vous voyez à droite. De là, sautez vers la prochaine série de poutres, tuez les bestioles volantes et faites votre chemin vers les miroirs. Bougez d'abord celui qui se trouve à gauche, ensuite positionnez celui de droite de manière à ce qu'il renvoie la lumière sur le prisme de l'autre côté de la salle.
Courez le long du mur gauche pour vous retrouver sur un rebord. Descendez jusqu'au niveau d'un plate-forme et faites un wall run pour rejoindre la bibliothèque et son miroir maintenant éclairé. Tournez ce dernier d'un quart de tour pour que le rayon frappe le symbole de l'autre côté. Enjambez la rambarde et utilisez les plates-formes pour rejoindre Farah. Partez à gauche en longeant le mur, descendez sur le sommet d'une étagère où se trouve du **sable**. Rejoignez le sol. Remontez vers Farah. Une fois sur la troisième plate-forme que vous avez libérée tout à l'heure, allez sur la gauche pour apercevoir... une corde. Sautez dessus et jouez à Tarzan pour sauter sur la seconde et enfin vous lancer sur le mur. Suivez les rebords vers la droite pour trouver l'échelle. Sur la plate-forme, brisez un mur, puis un second, tirez le levier et cassez encore un mur. Tiens, tiens, un autre prisme ? Mais comment l'éclairer ? Sortez le miroir du trou et placez-le face à l'ouverture du mur. Ensuite, passez sur la passerelle toute fraîche. Virez simplement le premier miroir et allez chercher celui du fond pour qu'il frappe le déflecteur que vous venez de dénicher. Voilà, le prisme est éclairé, la porte est ouverte. Vous pouvez descendre et aller prendre votre nouvelle épée. Pour ce faire, rejoignez la bibliothèque comme tout à l'heure et de là, à droite, enjambez la rambarde pour retrouver les hampes qui vous ont permis d'y accéder la première fois. Vous reconnaissez le chemin ? Parfait.
Une fois l'épée acquise, tirez le levier au fond la pièce. Et sortez par la porte opposée. Vous arrivez dans une nouvelle zone, éliminez les créatures et sauvegardez.

L'Observatoire

71%

Montez sur l'escalier. Farah va activer un mécanisme et vous élever dans les airs. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez le **sable** à gauche. Partez ensuite à droite et sautez sur la hampe. Montez avec les barres jusqu'au niveau supérieur. Il y a ici un levier qui permet de faire bouger les planètes de ce planétarium. Tournez-le d'un quart dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sautez sur la barre, et ainsi de suite jusqu'à la colonne au centre. Passez de l'autre côté de cette dernière et repartez sur les barres jusqu'à la plate-forme. Un autre levier vous y attend, orange cette fois. Tournez le de la même manière que le premier et repartez sur la colonne centrale.
Ce coup-ci, sautez sur la gauche pour aller vous suspendre et rejoignez la plate-forme où se trouve un trapèze. Après avoir tiré ce dernier, sautez pour percuter l'interrupteur blanc sur le mur. Un passage apparaît le long des murs. Empruntez-le mais ne traînez pas, il va se rétracter, ce qui signerait votre arrêt de mort. Passez dessus, faites un wall run puis empruntez la seconde section et une fois encore terminez votre route en wall run. Vous voici revenu au levier bleu. Ne touchez à rien et rendez-vous une nouvelle fois sur la colonne centrale d'où vous sauterez vers la droite pour arriver au final sur un nouveau trapèze. La porte en bas est ouverte. Pour descendre, accrochez-vous aux cordes dans ce qui évoque une cage d'ascenseur.
Suivez le chemin jusqu'au couloir rempli de petites choses désagréables. Si besoin est, vous avez un peu d'eau juste dans votre dos. Commencez par passer les lames qui sortent du mur à intervalle régulier. Utiliser le pouvoir de ralentissement du temps de la Dague me semble approprié. Pour la fosse, sautez une fois que le balancier sera de

votre côté, derrière vous.
Etape suivante. Farah demande conseil au Prince sur ses capacités athlétiques. Après cela, vous devez actionner un interrupteur bien gardé.
Passez de l'autre côté des dalles piégées en courant sur le mur de gauche puis, attendez que les lames soient passées pour foncer sur le bouton au sol et courir verticalement sur le mur et sauter hors de danger. Filez vers la porte. Actionnez le levier et franchissez les lames.
Un petit combat et vous aurez mérité votre **sauvegarde**.

La cour du Temple de la Connaissance

75%

En faisant face à votre point d'entrée, à gauche de la cour vous trouverez une échelle. En haut, sautez vers le mur en ruine. Sautez et tuez les oiseaux avant de poursuivre. Vous arrivez au centre de la cour, au-dessus du point de sauvegarde. Sautez, avancez un peu et lancez-vous sur la corde. Tournez à gauche et sautez sur la poutre, puis sur la barre et enfin vers le chemin de ronde. Vous voyez un drapeau vert et un peu plus loin une poutre. Courez sur le mur pour l'atteindre et gagnez ensuite par ce biais la hampe du drapeau. Bondissez vers le toit du chemin de ronde. Faites un wall run sur le mur gauche vers la poutre. Repérez la corde et sautez-dessus, puis vers la seconde avant d'arriver sur la tourelle. De là, courez le long du mur vers la droite, descendez sur le chemin et allez actionner le levier. Sortez, la porte en face est maintenant ouverte. Pour vous y rendre, enjambez la rambarde et longez-là. Une fois à l'intérieur, filez tout droit en courant sur le mur et au bout de votre course, sautez pour ne pas finir sur la lame tournoyante. Suivez l'escalier, tuez les scarabées et prenez le **sable** avant de rejoindre Farah. Suivez le seul chemin jusqu'aux remparts.

Sur les remparts

75%
Après le save point, descendez dans les ruines puis sur la gauche, au niveau des arbres. A chaque extrémité de ce chemin, vous trouverez du **sable**. Revenez au point de sauvegarde et passez de l'autre côté, vers la porte fermée. Allez attraper la barre et sautez ensuite sur la poutre. Passez l'angle et rejoignez les remparts. Courez et... Aïeu ! Vous êtes mort. Ah non tiens, juste assommé. Bon ben maintenant que vous êtes en bas, va falloir remonter. Commencez par descendre (hum) l'échelle. Courez ensuite sur le mur en passant sur l'interrupteur pour faire apparaître une grille sur laquelle vous allez atterrir. Poursuivez ainsi, vous allez finir par tomber sur un ascenseur. On prend les mêmes et on recommence. Après le second ascenseur, vous devrez sauter au bout du wall run car l'angle est droit et interrompt votre course. A la fin de cette séquence, c'est sur une barre que vous terminez votre saut, jetez-vous sur l'échelle et descendez. Poursuivez selon la même technique. Tel un petit Jedi, ne pensez pas, agissez et tout devrait bien se passer jusqu'au sol où vous allez devoir jouer de l'épée.

Le prisonnier cherche à s'évader

79%

Rendez-vous à l'autre bout du chemin pour prendre le **sable**, boire et éclater les tonneaux. Revenez sur vos pas, vous voyez la cage ? Tirez-la vers l'interrupteur que vous venez de dégager. Quittez cette pièce. Dans le couloir, vous devez activer l'interrupteur sans vous faire découper. Soyez précis. Attendez le passage des lames et foncez pour faire un wall run sur le symbole, sautez ensuite pour rester en l'air au cas où les lames seraient de retour. Sortez. Prenez le **sable** à gauche puis tirez les deux leviers. Les deux parois vont se rapprocher puis lentement s'écarter. Vous devez faire vite pour monter en sautant de l'une à l'autre. Au sommet, prenez appui sur le mur pour atteindre la poutre. Virez les chauves-souris, avancez et sautez tout droit vers l'autre poutre. Oui je sais, elle est loin, ça fait peur. A gauche et à droite, des interrupteurs. Sautez sur l'un puis sur l'autre pour rapprocher les deux parois et montez en sautant. Ensuite, vous devrez passer de barre en barre pour atteindre une poutre. Ouhlà, mais c'est qu'on commence à être haut là. Fudrait pas glisser hein ?!
Sautez dans le vide pour vous suspendre à une barre qui traverse la salle et repartir de l'autre côté. Prenez le **sable** et faites un wall run sur le mur pour activer l'interrupteur. Une plate-forme va sortir de l'autre côté, sautez dessus et poursuivez de la même façon. Attention, elles se rétractent assez vite. Vous voilà de nouveau sur une poutre, sautez sur l'échelle et montez.

Une fois en haut de l'échelle, jetez-vous sur la barre puis sur l'échelle. Et ainsi de suite vers la sortie.

Nous y sommes enfin

81%

Après avoir sauvegardé, montez l'escalier, après le second escalier, vous trouverez un nuage de **sable**. Redescendez au premier niveau, appuyez sur l'interrupteur. Un pilier sort du sol à droite, contre le mur. Partez vite dans cette direction avant qu'il disparaisse et grimpez dessus, enchaînez en courant sur le mur vers la plate-forme au fond.
Activez l'interrupteur, sautez au sol vers le second bloc qui vient d'apparaître de l'autre côté de la cour, montez dessus et encore une fois, courez le long du mur vers la plate-forme. Faites tomber la caisse et amenez-là entre les deux escaliers pour atteindre l'interrupteur de la porte. Rejoignez Farah.
Prenez le **sable** après la porte, tuez les oiseaux. Dans le couloir, pensez au nuage de **sable** à droite, suivez ensuite le chemin jusqu'à un mur plus faible, cassez-le pour accéder à une **Fontaine de Vie**. Poursuivez jusqu'à la prochaine salle. Dirigez-vous vers le fond et attendez que ce qui n'est "pas un piège" en devienne un. Une fois le combat terminé et la plate-forme stabilisée, faites un wall run pour rebondir sur le symbole blanc au fond de la cage. Sortez et sauvegardez après la cut scene.

Le Sablier

83%

Le voilà, l'objet de tous vos efforts est sous vos yeux, le Sablier. Après le save point, continuez à suivre le chemin vers le haut. Montez l'espèce de marche. Faites des wall runs pour aller de pilier en pilier jusqu'au dernier. De là, courez sur le mur et sautez au niveau du vitrail pour atteindre la barre et lancez-vous vers le sommet du Sablier. Et voilà, tout va bien dans le meilleur des mondes, le Prince va annuler la malédiction des Sables Du Temps et... non. Ben oui, faut pas rêver. Résultat, vous vous retrouvez une fois de plus dans les bas-fonds. Après la cinématique, suivez le couloir à travers les voiles et préparez-vous à l'énigme la plus tordue du jeu, même si une série d'essai-erreur permet de s'en sortir.
Bien, ici, chaque porte vous ramène systématiquement à la porte d'entrée. Pour pouvoir sortir, il faut suivre une série bien précise de portes. Je vais vous indiquer l'ordre des portes par lesquelles vous allez entrer et sortir. La numérotation suit le sens des aiguilles d'une montre. La porte 0 est celle de l'entrée, la 1, celle immédiatement à droite etc. Le mode panoramique pourra vous être utile.

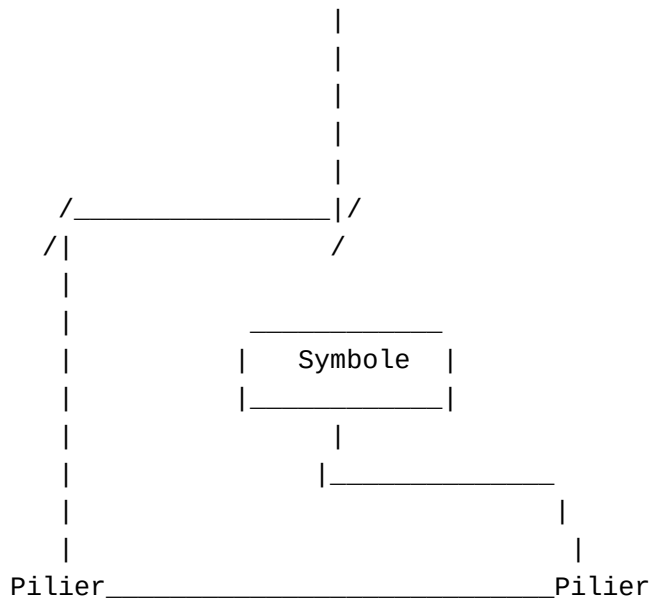
-Entrez dans la porte 4
-Vous ressortez par la porte 2, entrez ensuite dans la porte 7
-Sortie porte 5 et entrée porte 3
-Vous arrivez porte 6, allez à la porte 1

Une partie de faite, vous voilà normalement arrivez l'étage.

-Prenez la porte 4
-vous sortez à la porte 7 et entrez de nouveau porte 9
-Vous voici porte 1, allez à la numéro 5 et voilà, le tour est joué.

Suit une cinématique que je vous laisse apprécier et votre éveil subit dans la tombe. Ah la sale petite... ! Vous n'avez plus d'armes, pire : vous n'avez plus la **Dague**. Oui c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Autant dire que pour le moment, si vous croisez du monde, n'allez pas vous y frotter. Allez, filez, du vent, sortez par la porte et courez dans le couloir jusqu'à l'extérieur, personne ne viendra vous y contrarier. Ici se trouve une épée puissante mais enfermée dans un halo d'énergie. Il va falloir le désactiver grâce aux miroirs.
Une fois de plus, servez-vous du mode panoramique.
-Commencez par déplacer le **miroir de droite** vers la gauche, pour couper le rayon et le dévier vers le **pilier** en bas à gauche. Le rayon doit le frapper et être renvoyé vers le second **pilier**
-Prenez le **miroir en bas à gauche** et placez-le dans le **rayon renvoyé vers le haut par le second pilier**. La lumière doit repartir vers la gauche. Vous verrez une trace sur le sol vous indiquant sa position originelle.

-Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier miroir, celui qui se trouvait en bas à droite, sur la trace visible au centre, face au symbole que vous devez éclairer. Et voilà.
Grossièrement, voilà à quoi devrait ressembler le rayon :



Bien vous pouvez maintenant prendre l'épée et aller l'essayer dans le couloir. Surprise, cette épée est capable de tuer les créatures des sables, vous allez donc pouvoir vous passez de la dague. Enfin pour les combats parce que pour le reste, finies les gamelles gratuites. N'oubliez pas de sauver.

Le Tombeau

90%

Repartez vers les miroirs et brisez la porte en bois. Maintenant, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour atteindre la prochaine étape. Essayez une nouvelle fois votre super épée. Ca dépote hein ? Sauvegardez et relancez-vous à la poursuite de Farah avant qu'il ne lui arrive malheur.

Revenez Farah !

90%

N'oubliez pas : vous n'avez plus la maîtrise du temps ! Alors faites attention à ce que vous faites. Commencez par descendre sur la droite, par le rebord. Descendez encore en fois vers l'autre bord et partez à gauche. Descendez pour passer la fenêtre. Remontez, descendez, stop. De toutes façons vous n'avez pas le choix. Laissez-vous tomber sur la poutre et repartez vers la barre au centre des poutres en croix. Sautez vers l'intérieur. Brisez la porte sur le côté pour trouver une **Fontaine de Vie**. Utilisez le trapèze pour ouvrir la trappe au-dessus et sautez vers la barre pour remonter. Grimpez ensuite sur le mur et montez de rebord en rebord. Restez suspendue pour passer sous les aplombs. Une fois au sommet, buvez à la fontaine si besoin est et grimpez sur la colonne. Sautez sur la suivante qui est brisée, restez au bas de la colonne et sautez vers les poutres à droite. De là, lancez-vous sur la barre. Placez-vous à l'extrême gauche de la barre pour sauter sur une poutre que vous ne devez qu'à peine distinguer. Sautez ensuite sur l'une ou l'autre des colonnes. Ah oui, pensez à tuer les chauves-souris aussi.
Après l'entrée, courez sur l'un ou l'autre des murs sur une **courte distance** et sautez vers l'autre paroi, vous devez monter en sautant d'un mur à l'autre. Vous arrivez sur un premier point plat, faites un wall run et recommencez pour finalement atteindre le sommet. Battez-vous et sauvegardez.

L'escalade de la Tour de l'Aube

93%

A droite, atteignez la hampe , tournez-vous et allez rebondir sur le mur pour joindre la poutre. Montez sur le bord et filez à gauche. Allez sur le morceau de poutre qui s'éloigne du mur et sautez vers la gauche. Longez le mur et sautez sur la colonne, puis sur la seconde. La caméra change d'angle. Sautez contre le mur pour rebondir et terminer au niveau supérieur. Partez à gauche en longeant le mur. Vous verrez ensuite un renfoncement avec deux parois rapprochées qui vont vous permettre de monter en sautant. Continuez sur le bord jusqu'au drapeau. La suite semble évidente et elle l'est.
Arrivé à l'architecture en bois, descendez sur la barre en-dessous de vous. Utilisez-la pour traverser, une fois au bout, sautez sur le mur pour remonter et reprendre votre progression le long du mur. Voilà, vous devez normalement parvenir à deux nouvelles parois étriquées avec lesquelles vous pouvez monter. Suivez ensuite le rebord et après avoir passé l'angle, constatez que vous êtes bloqué. Je suis navré c'est ma faute je me suis trompé.
Quoique... Mettez-vous debout et attrapez le rebord supérieur. Ouf ! Suivez votre instinct qui devrait vous ramener vers le renfoncement qui s'est un peu évasé. Monter de rebord en rebord jusqu'à être bloqué. A ce moment, sautez de l'autre côté pour reprendre la progression.
Partez vers la gauche. Des éboulements vous forcent à gagner le rebord d'en haut. Mais finalement vous voilà bloqué. Lâchez prise pour vous rattraper au dernier niveau. Vous arrivez au final en bout de course, sautez sur la hampe et traversez par bond jusqu'à une tour en ruines sur laquelle vous tenez à peine en équilibre. Rendez-vous à gauche et descendez en sautant de paroi en paroi. Continuez, passez l'interrupteur. Pas de chance le sol s'effondre, c'est pas grave, un petit wall run fera l'affaire. Accédez au sommet par les échelles. Un petit combat avant la sauvegarde qui se trouve sur la gauche, derrière le mur éboulé. A droite de l'entrée, vous trouverez également de l'eau.

Le soleil couchant

95%

Remontez sur le mur avant le save point et grimpez sur la colonne. De là, sautez vers les poutres avancez au maximum. Derrière vous, tout s'écroule. Déplacez-vous sur la barre, passez l'angle. Tournez-vous face à la brèche dans le mur et sautez pour vous y suspendre. Montez et accrochez-vous sur le rebord supérieur de la brèche. Sautez pour atteindre euh... le seul truc sur lequel vous pouvez vous accrocher en fait. Partez à gauche puis à droite sur une plate-forme que vous quitterez en courant sur le mur vers une autre plate-forme. Répétez l'opération et suivez la poutre vers une nouvelle structure tubulaire en ruines. Mettez-vous debout sur le côté droit et sautez vers la gauche pour rebondir et monter en enchaînant les sauts. Au sommet, allez tout droit et courez sur le mur. Prenez à gauche vers une sorte de petit poste d'observation. Il y a là un moyen d'accéder à l'autre côté. Suivez ensuite la passerelle et faites un wall run pour rejoindre la plate-forme. La suite va vous demander un bon timing. Courez sur le mur et sautez au dernier moment pour attraper la colonne. Je vous rappelle que vous ne contrôlez plus le temps. Montez, vous allez voir le toit vert d'un minaret, sautez dessus et escaladez la colonne. Vous voyez la barre qui n'attend que vous ? Hop, on y va. La suite demande une fois de plus un minimum d'attention. Courez sur le mur pour sauter ensuite vers l'échelle. Montez. Si lorsque la caméra change d'angle vous êtes bloqué, pensez à vous changer de côté sur l'échelle :). Sautez vers l'intérieur pour assister à un triste spectacle.
Bien remonté que vous êtes, balayez les Créatures des Sables et assistez à la cinématique. La Dague a fermé le Sablier, le maléfice est levé, l'histoire est terminée. Pas tout à fait.

Honneur et Gloire

98%

La boucle est bouclée, le temps n'est pas un fleuve. Nous voilà de retour aux premières images du jeu. Votre dernière tâche sera d'éliminer le vizir dans la chambre de Farah. Ce fourbe ne se battra même pas lui-même mais enverra son 3 fois son corps astral le faire pour lui. Frappez-le en évitant de vous faire trouer la peau. Petit conseil : évitez les attaques sautées et il est inutile pour le moment de tenter d'attaquer le vizir directement. Quand vous en aurez terminé, le vizir sera à votre merci. Tuez-le.
Je vous laisse savourer la fin.

"Appelez-moi, Kakulupia"

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

Prisoner of War

© Codemasters / Wide Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALCOOL ET CIGARETTES

Pensez à collecter des bouteilles d'alcool et des cigarettes qui vous seront utiles pour acheter des services à vos compagnons de stalag ou aux gardes.

L'UNIFORME ALLEMAND

Quand vous portez l'uniforme allemand, restez éloigné des officiers qui découvrivraient la supercherie.

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

`GER1ENG5`	Tous les niveaux débloqués
`DEFAULTM`	Aucun niveau débloqué
`ALLTIMES`	Tous les évènements de la journée
`CORETIMES`	?
`FARLEYMYDOG`	?
`BOSTON`	Vue à la première personne
`FOXY`	Vue libre
`DINO`	Argent ou Rock illilmité
`MUFFIN`	Changer la taille des gardes
`QUINCY`	Changer le niveau d'attention des gardes
`DEFIANCE`	On ne peut pas vous tirer dessus

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Capturé !

Vous commencez le jeu après la scène d'intro mettant en évidence le héros du jeu, le capitaine Lewis Stone.
Vous êtes toujours avec votre baluchon : amenez-le dans le bâtiment 1 qui se trouve sur votre gauche : rentrez dedans, allez tout au fond du bâtiment et laissez-le dans le coffre. N'oubliez jamais d'aller à l'appel du Matin et du Soir, de peur que vous soyez recherché par les troupes de la prison. Le lit vous servira comme point de sauvegarde.
Dialoguez avec le Sergent Obrien : il vous apportera des informations précieuses sur le déroulement des missions que vous devrez effectuer. Vous aurez le temps d'entrer dans les Zones illégales entre le repas du midi ou du soir. Après avoir fait un tour rapide du camp derrière le Réfectoire, il vous suffira de grimper sur le mur puis d'aller dans le bâtiment

qui est de l'autre côté : l'infirmerie. A l'intérieur de celle-ci, vous trouverez de l'alcool et des cigarettes : il se transforme en argent. Allez dans la réserve de l'infirmerie : vous trouverez de nouveau de l'alcool et des cigarettes. Une fois la marchandise récupérée, revenez sur vos pas et allez voir le Sergent Obrien : en échange de 25 monnaies, il vous fournira du cirage qui vous sera très utile lors de vos escapades de nuit.
Après avoir acheté le cirage, vous aurez droit à une cinématique : un autre prisonnier fait son apparition, le Capitaine James Daly qui vous aidera à prendre la barre de levier au Nord Est du camp.

- Votre première mission commence : Au moment des exercices du matin, demandez au Lieutenant de détourner l'attention des gardes, ce qui vous fera la voie libre pour aller chercher la clé en laiton qui se trouve dans l'entrepôt. Après que le Lieutenant ait détourné l'attention des gardes, escaladez le grillage et réfugiez-vous sous le bâtiment : vous trouverez alors des cigarettes qui vous serviront à acheter le télescope pour 20 monnaies. Dès cet instant, rentrez dans le bâtiment qui est sur votre droite. Faites très attention : un garde est devant la porte en retrait et surveille. Marchez très lentement. Une fois dans le bâtiment, prenez la clé qui se trouve au fond à droite (elle vous servira pour les étapes suivantes). Revenez sur vos pas après avoir pris la clé et refaites le même chemin en faisant attention de pas vous faire prendre par le garde. Rejoignez les prisonniers comme si de rien n'était. Allez voir le Sergent et payez-le pour qu'il vous donne le Mini télescope. Après avoir obtenu la clé, allez voir le Capitaine il vous expliquera par quel moyen entrer dans l'entrepôt.

- Après ces brèves explications, vous devrez effectuer ce travail de nuit ce qui rendra la tâche plus facile. Munissez-vous du cirage et de la clé. Après l'extinction des feux, allez à l'arrière du bâtiment et couchez-vous. Attendez que le garde qui patrouille ait le dos tourné pour enjamber le grillage et aller dans le trou qui vous mènera à l'entrepôt en face de vous. Après vous êtres engouffré dans le trou, faites attention aux tours de contrôle qui balayent le sol avec leurs projecteurs, et au garde qui patrouille. Planquez-vous dans les herbes et attendez que les lumières des tours ne sont pas braquées sur vous. Une fois dans les herbes en ligne de mire vous aurez une tour et un embranchement qui va gauche : allez y le plus rapidement possible dès que la tour a changé d'horizon avec sa lampe. Récupérez l'alcool et les cigarettes qui se trouvent sur des caisses. A droite se trouve le bâtiment où se trouve la barre de levier : vous avez de la chance le garde dort : vous pourrez agir tranquillement ! Prenez la clé en laiton et crochetez la porte. A ce moment là, vous serez dans le bâtiment vous trouvez à l'intérieur de l'alcool et la barre de levier. Après avoir pris le levier, revenez sur vos pas en faisant très attention. Retournez dans votre baraque et déposez tout ceci. Pour être en sécurité, sauvegardez à chaque fois que c'est possible.

- Retournez voir le Lieutenant James Daly dès que vous avez la barre de levier. Vous devrez à nouveau agir de nuit pour vous échapper du camp définitivement. Après l'extinction des feux, munissez-vous du cirage et de la Barre de levier pour aller dans l'entrepôt des véhicules : en sortant du Bâtiment 1, allez sur votre droite et attendez que le garde d'en face soit hors de portée ainsi que celui qui rôde autour du bâtiment. Planquez-vous dans les douches et faites de nouveau attention au garde qui patrouille puis sautez le grillage et le suivant. Allez ensuite au bout du bâtiment : faites attention, à votre gauche il y a un garde qui patrouille une fois de plus.
Dès que le garde a le dos tourné, sautez le grillage qui est à votre gauche puis allez sur la porte et utilisez la barre de levier pour ouvrir la porte. A l'intérieur du bâtiment se trouve un garde qui dort : avancez doucement pour ne pas vous faire repérer, récupérez au passage l'alcool, allez tout au fond à droite et sortez du bâtiment. Après votre sortie, il y a une tour de contrôle qui surveille donc cachez-vous derrière des tonneaux pour ne pas vous faire repérer. Sur votre gauche se trouvent des voitures, réfugiez-vous dessous pour ne pas vous faire prendre par le garde qui patrouille. Dès que le garde reprend sa patrouille, allez sur votre gauche : il s'y trouvent des camions : allez-vous cacher dessous ceux-ci. Pour passer incognito, traversez successivement sous les 3 voitures. Arrivé à la dernière, vous verrez le camion qui vous aidera à vous évader. Dès que le garde sera hors de votre champ de vision, foncez vers le camion, qui se trouve sur votre droite. Vous avez réussi la mission !
Vous aurez droit à une courte cinématique, James Daly se fera tuer... Vous serez transféré au Stalag Luft.

Chapitre 2 : Prisoner of War

Vous arrivez dans votre nouveau camp, vous êtes accueilli par le Lieutenant Colonel James Temple Smithson qui vous indique dans quel bâtiment vous devrez aller : le Bâtiment 2. Après votre arrivée dans le camp, faites une reconnaissance des lieux et discutez avec les prisonniers pour savoir quels services ils pourront vous vendre.

- Votre première mission sera donnée par le commandant Nicoli Radtke. Pour plus de renseignements contre 25

monnaies, 50 ou 75 il vous aidera pour mieux réussir votre mission. Cela consiste à aller au nord, derrière le Réfectoire pour aller mettre une bande annonce pour remonter le moral des troupes. Vous pourrez agir entre les repas ou de nuit, il sera souhaitable de le faire entre les repas. Ceci dit il y a un garde qui patrouille devant ce bâtiment d'administration donc attendez qu'il rentre à l'intérieur pour enjamber le grillage. Planquez-vous sous le tas de bois et attendez qu'il revienne pour jeter une pierre sur les poubelles qui se trouvent à droite : le garde, méfiant, ira voir ce qui se passe : profitez-en pour rentrer à l'intérieur du bâtiment pour pouvoir aller y passer la bande. Le magnétophone se trouve au fond à gauche en rentrant. Une fois la bande passée, vous aurez droit à une cinématique montrant que Harding se fait arrêter en essayant d'avoir pris les plans du Kommandant. Une fois la cinématique terminée, revenez devant la porte. Attendez que le garde ait le dos tourné et passez très doucement derrière lui puis enjambez le grillage pour rejoindre le comité d'évasion.

- Votre seconde mission consistera à aller récupérer des documents dans le bâtiment à droite du réfectoire, dans le KG du Kommandant. Allez voir le Commandant Nicoli Radtke pour de plus amples renseignements, le Sergent Haug Fox vous vendra tout type d'accessoires. Tout d'abord pour passer incognito, il vous faudra un uniforme allemand, pour cela il vous faudra une clé en laiton. L'uniforme allemand se trouve derrière le bâtiment 3 où un garde patrouille : attendez qu'il soit éloigné et précipitez-vous derrière le bâtiment pour lui tendre un piège. Jetez un caillou sur les caisses : le garde cherchera partout. A ce moment là, profitez-en pour aller sur la porte et la crocheter. Une fois à l'intérieur, récupérez l'uniforme. Sortez du bâtiment en faisant très attention au garde qui a repris sa ronde. Retournez dans le camp et déposez l'uniforme puis sauvegardez. Maintenant pour aller chercher les documents, il serait préférable d'agir de nuit. Munissez-vous de l'uniforme que vous avez pris, attendez l'extinction des feux pour aller dans le KG du Kommandant. Allez derrière le bâtiment 1 puis sautez le grillage qui est sur votre gauche, les gardes ne vous remarqueront pas car ceux-ci sont trop éloignés. Maintenant, allez à droite : vous y trouverez une intersection. Allez y doucement pour ne pas être remarqué par les gardes et sautez sur le grillage qui se trouve en face de vous. Une fois arrivé dans la zone du réfectoire, allez à droite puis sautez le grillage sur votre droite vous trouverez une sentinelle vide. Montez le petit muret et allez à gauche. Planquez-vous dans les herbes. Montez sur la gouttière qui est éclairée puis vous arriverez en quelque sorte sur un balcon. Rentrez à l'intérieur de la maison. Vous arriverez dans la chambre : prenez la Clé en fer qui se trouve sur le bureau. Passez la porte sur votre gauche : vous arriverez dans la salle des études. Prenez le mini télescope qui est en face de vous puis descendez les escaliers afin d'arriver dans la cuisine. Sur votre gauche en descendant, vous arriverez dans la salle où se trouvent les plans. Ici, faites très attention : il s'y trouve un Kommandant et un soldat qui ne patrouillent pas. Dès que le Kommandant est à son bureau, foncez derrière la petite bibliothèque. Attendez que le Kommandant aille voir le soldat : profitez-en pour aller à son bureau et lui voler ces plans et refaites le chemin inverse dès que vous avez les plans pour ramener tout ça au Comite d'évasion. Une petite cinématique aura lieu, vous aurez droit à un sermonage du Kommandant par le général Sthal.

- Votre mission suivante sera de trouver un soufflet pour ventiler le tunnel. Pour 25 monnaies vous saurez où se trouve le soufflet : il se trouve dans le réfectoire à côté du plan de travail. Vous agirez au repas de midi. Munissez-vous de la clé en fer puis ouvrez la porte qui se trouve du côté de la tour. Une fois ouverte, allez vous planquer sous un tas de bois et attendez les exercices du matin pour agir. Rentrez doucement dans la cuisine pour pas vous faire prendre par le garde qui est assis.
Une fois le soufflet récupéré, sortez de la cuisine et mettez-vous sur le côté pour ne pas attirer les soupçons. Une fois le repas terminé, foncez avec les prisonniers dans le camp où se trouve votre bâtiment puis apportez le soufflet au Comité d'évasion.

- Votre dernière mission : vous évader : le tunnel désaffecté est votre seule et unique chance pour fuir. Il se trouve dans l'entrepôt à véhicules, au nord. Pour y accéder, vous irez au repas de midi puis vous irez derrière le réfectoire et vous enjamberez le grillage en attendant que le garde rentre à l'intérieur du bâtiment. Vous irez tout droit puis à gauche et vous escaladerez le mur qui se trouve en face. Une fois de l'autre côté, vous aurez un trou dans le mur sur votre droite : vous y accéderez et récupérez l'alcool qui se trouve sur les caissons. A votre gauche, vous aurez à nouveau un trou et 2 voitures en face de vous : cachez-vous dessous en faisant attention de pas vous faire prendre. Vous continuerez sur votre gauche et vous verrez un gros bâtiment : faites très attention à ne pas vous faire attraper, si proche du but, par le lieutenant qui fait sa ronde. Une fois qu'il a le dos tourné, foncez sous le camion puis allez dans les herbes : vous trouverez une barre de levier au fond à droite dans un tas de herbes qui vous servira à ouvrir la porte. C'est la première porte du bâtiment, à gauche. Crochetez-la : le tunnel se trouve sur votre gauche en rentrant. Une fois dans le tunnel, ne faites qu'avancer. La mission et terminée vous aurez droit à une cinématique vous mettant en oeuvre, vous vous ferez arrêter 3 jours plus tard par les soldats, vous serez transféré à Colditz.

Chapitre 3 : Château de Colditz

Vous aurez droit à une nouvelle cinématique mettant en oeuvre votre arrivée à Colditz. Vous vous trouverez dans le bâtiment A qui est sur votre droite quand on regarde l'appel du matin ou du soir, peu importe. Vous serez accueilli par le Capitaine de Groupe et le Commandant. Le jeu commence dès le matin, vous devriez aller prendre votre petit déjeûner :). D'abord, faites connaissance avec les prisonniers pour savoir quelles fonctions ils ont au sein du Comité d'évasion. Inspectez les lieux avant de commencer réellement vos missions.

- Première mission : Récupérez le crochet, pour avoir le maximum de réussite pour le récupérer, vous le ferez à l'extinction des feux, sachant que le garde qui habituellement patrouille fera une petite sieste : vous pourrez prendre le crochet tranquillement. Il se trouve sur le bureau à côté du garde. Après avoir obtenu le crochet, déverrouillez toutes les portes que vous pouvez ! Au moins, vous n'aurez plus à le refaire. Vous irez dans la cuisine : vous y trouverez une clé en laiton et quelques produits comme alcool et cigarettes. Après avoir pris tout ceci, vous irez à l'infirmerie qui se trouve dans la 2e cour et à gauche, il y aura une porte simple : vous serez à ce moment là dans le clocher. Vous monterez à l'échelle. Sur votre droite, vous aurez une porte : passez-la et récupérez la bouteille d'alcool. Une fois la visite faite, revenez dans la cour avec les autres prisonniers.

- Votre seconde mission consiste à aller dans la bibliothèque pour accéder au toit, afin d'essayer d'aller parler à Harding. Vous agirez le soir de préférence, quand le garde dormira. Soyez prudent, une fois la porte crochetée qui se trouve à droite du garde, sur votre gauche vous trouverez des casiers et en face un escalier qui monte. Prenez-le et faites attention au garde qui patrouille : il se reposera sur une chaise et dormira. Prenez sur votre gauche : vous aurez une porte, attention
il y a un garde qui patrouille. Prenez à droite la porte qui est en face de vous. Faites de nouveau attention à l'autre garde qui patrouille. Planquez-vous derrière le bureau puis attendez qu'il soit à votre extrémité, à droite c'est-à-dire. Ruez-vous sur l'escalier qui se trouve à gauche. Arrivé en face de la fenêtre, un garde surveille mais il dort donc profitez de l'occasion. Vous vous retrouverez sur le balcon. En descendant sur votre droite, vous trouverez une échelle. Montez en haut de celle-ci : vous vous retrouverez sur un petit toit. Vous devrez monter un petit muret. A ce moment là, vous n'aurez qu'à suivre tout au long du balcon pour arriver à la fenêtre qui vous permettra de rentrer à l'intérieur du bâtiment. Vous serez alors dans le couloir supérieur, vous irez à gauche puis à droite, vous trouverez une échelle : descendez-la. Une petite cinématique aura lieu, un officier mettre en évidence que la sécurité du château est doublée. Après avoir descendu l'échelle, vous irez à droite : il y a une porte. Après l'avoir franchie, allez récupérer sur votre gauche l'alcool. Ensuite, revenez où vous étiez et descendez très doucement les escaliers : le garde sera alors assis sur une chaise. Profitez-en pour vous cacher derrière l'armoire. Attendez qu'il parte faire sa ronde et foncez sur la porte qui se trouve à droite. A ce moment, après l'avoir franchie, vous êtes arrivé en bas du théâtre où se trouve la scène ! attention sur votre droite un garde patrouille. Attendez qu'il soit tourné pour passer à gauche, tout en vous planquant derrière les caisses vertes. Une fois que le garde ferra le chemin inverse, courez vers la scène puis allez à gauche : vous trouverez une trappe. Descendez. Vous arriverez dans le bâtiment B des prisonniers puis dirigez-vous vers la porte qui se trouve à gauche. Ouvrez la porte sur votre gauche : il y a un garde qui dort, allez y doucement et dirigez-vous vers la droite puis continuez tout droit. A gauche, vous avez une porte, c'est l'avant dernière avant celle de Harding. Si vous regardez par la serrure, vous remarquerez qu'il y a un garde qui fait les 100 pas. Ouvrez la porte puis faites semblant de vous faire repérer et revenez en arrière. Attendez que la porte se referme et à ce moment là le soldat aura le dos tourné : profitez-en pour foncer sur la porte qui est sur votre droite. Vous aurez une nouvelle fois une cinématique qui vous demande de lui apporter un uniforme. Le soldat allemand fera irruption dans la pièce et vous demandera de partir. Vous vous retrouvez dans votre bâtiment : sauvegardez.

- Votre mission sera de trouver un uniforme allemand : La blanchisserie se trouve dans la 2e cour, au Nord Ouest. Après avoir ouvert la porte, attendez que le garde ait le dos tourné et montez. Vous irez à droite : vous trouverez une porte avec son garde. L'uniforme se trouve en face. Dès que le garde se trouve à gauche, allez chercher l'uniforme puis revenez vous cacher derrière les caisses. une fois de plus, attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur la porte. Tournez à gauche et sortez sur la cour puis rapportez tout ça dans votre cachette et sauvegardez. Pour amener l'uniforme à Harding vous agirez de nuit. Dans la 2e cour au Nord Est se trouve une porte : vous la crochèterez pendant les quartiers libres. Le soir, il y aura un garde qui dormira sur une chaise : profitez-en et montez sur l'escalier qui se trouve à gauche et faites attention car à droite il se trouve un garde qui bouge. Planquez-vous derrière l'armoire, une fois le dos tourné, foncez sur votre droite dès qu'il sera tourné, prenez sur votre gauche et allez vers la scène puis à gauche vous aurez une trappe descendez-la, vous vous trouverez dans le Bâtiment B alors vous irez à gauche, en

sortant sur votre droite vous aurez un garde qui dort, allez à droite puis à gauche vous avez une porte avec un garde qui surveille Harding et passe comme si de rien était et allez voir Harding, vous aurez droit à une cinématique. Mettant en oeuvre Harding et Stone, vous échangerez alors l'uniforme, Harding vous indique que vous vous évaderez prochainement, Harding camouflé par l'uniforme passera inaperçu face à Shlieman qui vous surprendra une 2e fois, il partira alerter le Kommadant vous vous retrouverez avec le Comité d'évasion, où vous indiquerez votre désir de repartir à Stalag Luft. A l'appel du Matin le Kommandant sera fou furieux que Harding se soit évadé.

- Une nouvelle mission sera de ramener des documents de transfert qui se trouvent dans la salle d'administration. Pour y accéder c'est tout simple au repas du matin, allez tout au fond à gauche du réfectoire, montez les escaliers puis, il y a une porte sur votre gauche, ouvrez- la, vous vous trouverez dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, une fois le dos tourné, foncez sous la table qui se trouve à gauche, la porte se trouve au fond à droite qui mène au bureau d'administration, une fois à l'intérieur du bureau, allez à gauche, descendez les escaliers puis sur le 2e bureau de gauche se trouvent les documents de transfert, une fois récupérés, revenez sur vos pas jusqu'au réfectoire des prisonniers. Vous irez voir le Commandant et le Capitaine vous dit que vous devriez passer par les égouts et à ce moment là dans la cour le Kommandant verra une plaque d'égout ouverte et criera sur les gardes qui n'ont pas bien fait leur travail.

- Votre dernière mission : Trouver une barre pour ouvrir la plaque des égouts et s'évader. Pour trouver le levier il se trouve dans la cour des Allemands sur un tas de caisses pour y accéder, vous passerez par la cuisine où se trouve un couloir avec une porte simple qui vous mènera dans la cour des Allemands, le levier se trouve à l'endroit des sentinelles vides sur les caisses une fois pris, vous reviendrez dans la cuisine et pour éviter les lieutenants dans les égouts vous passerez par celle qui se trouve dans la Bibliothèque. Une fois dans les égouts vous prendrez le chemin qui est sur votre gauche puis vous suivrez normalement jusqu'à ce vous ayez rejoint le Colonel Harding. Vous aurez une cinématique avec Harding qui vous expliquera que vous devriez rejoindre Stalag Luft séparément. Vous avez fini la mission.

Chapitre 4 : Sabotage !

Une cinématique mettant en oeuvre Stone qui regarde le travail fait en son absence, vous arriverez en camion. Une petite discussion se produira entre le Kommandant et le General qui parlent de la fusée. Vous vous ferez arrêter par les gardes. Vous serez transféré avec d'autres prisonniers. Vous serez accueilli par le Lieutenant Colonel qui vous expliquera votre mission qui sera de récupérer un paquet. Vous êtes désormais dans le Bâtiment 1 car l'ancien camp sert au dépôt pour les Allemands. Pour vous rendre à la salle de Poste qui se trouve au Sud du KG du Kommandant dans le mur s'y trouve un petit trou et un garde à l'extérieur patrouille pour s'y rendre en sortant du Bâtiment 1, vous irez en face des douches, vous sauterez le grillage en faisant attention de ne pas vous faire repérer par les gardes qui patrouillent, vous irez sous la voiture récupérer les cigarettes. Puis vous sauterez le grillage suivant, puis à droite après l'avoir sauté à ce moment là, vous êtes dans l'entrepôt des Allemands, fouillez un peu partout prenez l'alcool et tout puis revenez sur vos pas. Vous verrez un garde qui patrouille devant un bâtiment ouvrez-le avec la clé en laiton, une fois à l'intérieur récupérez l'uniforme Allemand et ramenez tout ceci dans votre cachette. Qui vous servira probablement pour vos prochaines missions.

- Votre première mission : Accéder à la salle de Poste, vous irez le midi, en arrivant devant le réfectoire, allez derrière le réfectoire du côté droit, faites attention un garde patrouille un autre reste mobile une fois le garde éloigné, sautez le grillage allez sur le mur puis longez le du côté droit et vous trouverez un trou dans le mur, allez y cachez-vous dans les herbes marrons, un lieutenant patrouille attendez qu'il soit complètement sur votre gauche et foncez tout droit sur le mur puis vous irez à gauche, un sentinelle reste devant mais ne patrouille pas, passez derrière celui-ci où se trouvent des caisses puis en face de vous se trouve un camion, allez y sur votre droite, vous aurez un trou dans le mur passez le doucement, un garde se trouve à droite en face de vous il y a une tour de contrôle et un autre trou dans le mur, foncez sans vous faire repérer, une fois rejoint allez sous le camion et récupérez les cigarettes, détournez l'attention du garde en lançant une pierre sur les caisses ce qui vous laissera la voie libre pour y rejoindre le bureau de poste et y récupérer le colis et partir. Ramenez tout ceci au Comité d'évasion. Vous aurez droit à une nouvelle cinématique ce paquet mystérieux contient un appareil photo qui vous permettra de prendre des photos de la fusée et il vous faudra voler des documents à l'intérieur du bâtiment à côté de la fusée, ce qui explique les faiblesses de celle-ci.

- Votre mission : aller prendre en photo la fusée et voler les documents : Pour s'y rendre aller derrière le bâtiment 3

attendez que le garde ait le dos tourné, sautez le grillage puis le suivant après avoir traversé la réserve des Allemands vous irez à droite de la réserve quand vous serez au bout, sautez le grillage, continuez tout droit et sautez le mur, attention un garde patrouille, vous sauterez le 2e grillage qui est sur votre droite c'est le seul sans barbelé ensuite vous irez à droite, attention un autre garde patrouille vous irez tout droit en regardant sur votre gauche, vous trouverez une échelle, montez ensuite allez à droite vous aurez une autre échelle, montez celle-ci, allez à gauche puis à droite, la fusée se trouve sur votre gauche, une fois les cliches pris rentrez à l'intérieur du bâtiment, planquez- vous derrière les casiers, un garde patrouille descendez les escaliers et faites attention au lieutenant qui patrouille attendez qu'il soit plus dans votre champ de vision et allez tout au fond à droite puis une fois arrivé dans le couloir allez à gauche, le coffre est de couleur verte crochetez-le ça vous prendra un peu de temps une fois les documents récupérés, revenez sur le toit, puis refaites la même marche à suivre pour ramener tout ça au Comité d'Evasion. Une nouvelle cinématique sera là et vous examinerez les papiers avec le Comité, vous apprendrez que la cible est Londres, là où la fusée doit exploser.

- Votre prochaine mission : émettre un signal radio de la salle radio des Allemands pour prévenir Londres. Pour obtenir une clé en fer, pour aller chercher l'uniforme de Lieutenant, vous pourrez donner 100 monnaies au garde qui surveille les exercices du matin, il vous la mettra dans les douches des prisonniers.
Vous agirez de nuit, derrière le bâtiment 3 vous sauterez le grillage en faisant attention de pas vous faire prendre, cachez-vous sous la voiture, vous sauterez à nouveau le grillage et vous retrouverez dans le dépôt allemand, 2 Lieutenant s'y trouvent faites attention et allez tout au fond à droite vous sauterez le grillage puis vous irez à gauche où il y a un trou dans le mur, vous passerez sous un camion avec votre lance-pierres, cassez le projecteur vous pourrez alors passer à droite tranquillement, un garde s'y trouve allez y doucement, faites vous repérer et montez sur le muret, cachez-vous sur le côté, attendez qu'il se réessaye et ouvrez la porte avec la clé en acier une fois à l'intérieur prenez l'uniforme, mettez-le et retournez au Comité d'Evasion comme ça. Maintenant tous les ingrédients sont réunis pour réussir votre mission pour aller émettre à la radio. Pour y accéder au tunnel qui vous y amènera dans la zone Allemande, il faudra vous rendre dans le bâtiment 2 où se trouve le tunnel. Une fois dans le tunnel allez toujours tout droit, puis à gauche, tout droit, puis à droite, une fois arrivé au bout vous reviendrez à la surface. Vous serez alors dans la réserve sortez et sur votre droite vous avez une porte, allez-y, tout au fond à gauche se trouve l'émetteur, annoncez le message. Une cinématique mettant en oeuvre le Capitaine Stone disant le message au résistant de Londres. Reprenez le tunnel pour revenir au bâtiment 2, Vous retournerez voir le Comité d'Evasion. Une cinématique montrera que le SOE va attaquer la fusée alors que les Allemands veulent faire décoller la fusée plus vite que prévu, il faudra les désactiver avec des clés de contrôle, une se trouve au rez-de-chaussée l'autre à l'étage.

- Votre mission : Foncer jusqu'au bâtiment où se trouve la fusée, vous avez 5 min. Vous foncerez sur le toit du bâtiment en question et vous descendrez à l'étage puis au rez-de-chaussée, pour désactiver la fusée. Après l'avoir désactivée, une cinématique fera son apparition, le Général étant énervé que la fusée soit détruite. Il rejoindra le Château de Colditz. La mission est terminée.

Chapitre 5 : Affaire non réglée

Le général arrivera en voiture parlant au Kommadant, Harding fera son apparition car il fut arrêter par un garde, le général le menace avec son pistolet de le tuer et à ce moment là Stone sera arrêté aussi, le général ricanera, tandis que Harding ira au trou, vous rejoindrez les autres prisonniers. Le Comité d'évasion en prime vous expliquant qu'il serez bien d'aller faire un tour dans le grenier. La sécurité de Colditz est devenue impressionnante, vous serez dans le bâtiment B contrairement à la première fois que vous étiez dans le A. Refaites connaissance avec les prisonniers pour vous indiquer comment accéder à la chapelle, pendant le repas de midi allez faire un petit tour à la cuisine vous y trouverez des produits de contrebande.

- Votre mission : Vous rendre dans le grenier, il faudra y accéder par la bibliothèque qui vous emmènera à la chapelle puis au grenier. Il faudra une clé en laiton pour cela vous irez la chercher pendant les quartiers libres. Vous passerez par le réfectoire des prisonniers puis une fois arrivé dans le réfectoire des Allemands, deux gardes s'y trouvent, attendez qu'ils aient le dos tourné et allez sous la table de droite et foncez sur la porte qui se trouve au fond à droite. Vous serez alors dans le bâtiment d'administration récupérez la clé en laiton qui est sur le bureau et revenez sur vos pas jusque dans le réfectoire des prisonniers. Pour accéder à la bibliothèque il faudra vous rendre dans le bâtiment A de nuit, crocheter la porte puis soyez sur vos gardes, un garde patrouille contrairement à la première fois qu'il restait immobile bref passons, Une fois à l'intérieur de la bibliothèque sur votre droite un garde patrouille et sur votre gauche un autre dort soyez vigilant pour passer inaperçu, allez sur les escaliers qui se trouvent à droite, attention un garde surveille

attendez qu'il surveille plus et allez à gauche, vous aurez une porte sur votre droite allez-y, Vous êtes désormais dans un couloir désaffecté, allez tout droit. Au fond une nouvelle porte, allez-y, vous arriverez dans une salle désaffectée et fouillez-la un peu, allez sur la fenêtre, vous vous trouverez sur la Cour Ouest des prisonniers mais sur le balcon. Allez à droite jusqu'à ce que vous ayez une corde, montez-la, allez à la dernière fenêtre et entrez, vous aurez droit à une cinématique montrant le planeur crée par Harding, vous irez raconter tout ça au Comité D'évasion. Visitez un peu le grenier sur votre droite dans une pièce vous trouverez des cigarettes et une barre de levier. Dans la pièce de droite servez-vous de la barre de levier pour ouvrir la porte, vous arriverez alors dans le clochet. Rien de spécial s'y trouve, retournez voir le Comité d'Evasion pour leur dire ce que vous avez vu, une cinématique avec le Comité d'Evasion vous disant que vous devriez finir le planeur.

- Votre mission : Trouver l'espion qui s'est glissé parmi les Prisonniers et qui nous trahit. Pour cette mission vous passerez par la cuisine ou le réfectoire au choix et le bâtiment, vous descendrez les escaliers en faisant attention au lieutenant, vous irez à gauche et sauterez le grillage puis vous irez à gauche où se trouve un anneau. Vous viserez la première personne pour attraper l'anneau puis vous monterez sur votre gauche en hauteur, vous aurez un autre anneau, faites pareil que ce que vous avez fait avant la première fois, puis prenez le traître en photo. Une cinématique fera son apparition mettant le Kommandant et le prisonnier Brown en train de parler et tout rapporter, ce qu'allaient faire les prisonniers. Le général Stahl fera irruption et demandera des explications de tout ceci. Il ne veut pas que le laboratoire qui se trouve en dessous de Colditz soit découvert, tout ceci sera informé au Comité d'Evasion qui ne veut pas qu'on change les habitudes avec le traître, mais de surveiller son langage.

- Votre mission : Finir le planeur avant d'aller faire un tour au labo. Pour trouver des morceaux de
Planches vous irez à la chapelle qui se trouve dans la 2e cour Nord Est puis faites attention, un garde surveille, rentrez doucement prenez les planches qui se trouvent sur le côté droit et sortez, amenez tout ça au grenier, pour y accéder en sortant de la chapelle allez tout droit, puis à droite montez l'échelle, prenez le grappin mettez-le dans l'anneau et suivez le chemin et finissez de construire le planeur. Il vous faudra aussi du câble électrique pour cela vous irez à gauche quand on se trouve dans le grenier ouvrez la porte avec une clé en acier, ensuite vous serez dans le stockage du grenier, l'objet se trouve en bas, une fois récupéré, amenez tout ça sur le planeur.
Il vous manque plus que le Drap et le planeur sera prêt à décoller. Pour avoir le drap, vous devrez aller le chercher dans le bâtiment Allemand qui se trouve après la salle d'administration rien de plus simple, passez par le réfectoire Allemand puis la salle d'administration, montez à l'étage et courez sur la porte qui se trouve à gauche, crochetez la porte, récupérez les produits de contrebande et prenez le drap, revenez au réfectoire des prisonniers, vous le lâcherez dans la cour dans un coin de préférence, détournez l'attention des gardes puis prenez le drap et allez finir le planeur. Vous aurez droit à une cinématique, qui vous dit que ça devrait faire l'affaire.

- Maintenant pour rendre hors d'usage le laboratoire, il faudra que vous retourniez après la salle d'administration puis vous irez sur la porte qui se trouve en dessous les escaliers, vous suivrez les escaliers jusqu'à ce que vous ayez une porte. Attention un lieutenant patrouille donc attendez qu'il ait le dos tourné et foncez sur votre droite, il y a des petits coins pour se cacher, vous vous cacherez dans le suivant aussi, vous irez à droite et ensuite tout droit et à gauche, vous regarderez par la serrure que le garde soit retourné dans le couloir et vous ouvrirez la porte à la 2e intersection vous irez à droite puis à gauche, tout droit et à droite. Vous franchirez la porte sur votre droite se trouve une trappe et descendez celle-ci, vous trouverez sur un petit balcon allez à gauche descendez l'échelle, faites attention 2 Lieutenant patrouillent, foncez sur le côté droit où se trouve la commande et cassez tout. Une fois activé, une cinématique fera son apparition disant que tout va exploser. Le traître aura donner votre photo et le général décidera de lancer des recherches sur vous et de vous abattre, Harding se sera échappé de sa cellule.

- Votre mission : Retourner au planeur en 5 min chrono. Prenez les chemins que vous avez l'habitude de prendre mais tout en étant prudent, foncez. Vous aurez une cinématique, Stone et Harding sont réunis autour du planeur, le général fera son apparition et vous menace de vous tuer, Stone actionnera un levier qui fera tomber un sac sur la tête du général et assommera celui-ci, Harding fut toucher à la jambe, il vous dira de filer. Vous prendrez le planeur et vous ferez tomber le général du balcon qui ira s'écraser en bas, vous vous êtes enfin évadé de ces fichus camps. Bravo Capitaine Stone !

Pro Evolution Soccer 4

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CORRESPONDANCE DES STADES PES 4 AVEC LES STADES RÉELS

Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Etats-Unis)
Bayern Stadium	Olympiastadion (Allemagne)
Blue Bridge Stadium	Stamford Bridge (Angleterre)
Borussia Stadion	Westfalen Stadion (Allemagne)
Catalonia Stadium	Nou Camp (Espagne)
Cesar Stadium	Stadio Olimpico (Italie)
Cuito Canavale	Vodacom Park (Afrique du sud)
Dietro Monte Stadium	Kashima (Japon)
Emilia Stadium	Ennio Tardini (Italie)
Estadio Gran Chaco	La Bombonera (Argentine)
Haze Hills	Okyo National Stadium (Japon)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Japon)
Lombardi Colosseum	San Siro (Italie)
Lutecia Park	Parc des Princes (France)
Magpie Park	Saint James' Park (Angleterre)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (France)
Monaco Stadium	Stade Louis II (France)
Nakhon Ratchasima	Busan Asia Main Stadium (Corée du Sud)
North East Stadium	Highbury (Angleterre)
Occhio del Mar	Big Eye (Japon)
Old Lady Stadium	Stadio Delle Alpi (Italie)
Orange Arena	Amsterdam Arena (Hollande)
Portofolio	Yokohama International (Japon)
Queensland Park	Nagai (Japon)
Red Cauldron	Anfield (Angleterre)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Hollande)
Stocholm Arena	Rasunda (Suède)
Trad Brick Stadium	Old Trafford (Angleterre)

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 4, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont ficitifs. Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Championnat Allemand

Autostadt	VFL Wolfsburg
Breisgau	SC Fribourg
Fohlen	Borussia Monchencladbach
Hanseaten	Hambourg

Haupstadt	Herta Berlin
Meckenburg	Hansa Rostock
Mulenbalok	FC Nuremberg
Naunz	Mayence
Neckar	VFB Stuttgart
Niedersachsen	Hanovre 96
Pfalz	Kaiserslautern
Pott	VFL Bochum
Rekormeister	Bayern Munich
Rhein	Bayer Leverkusen
Ruhr	Schalke 04
Weser	Werder Breme
Westfalen	Borussia Dortmund
Wilzand	Armenia Bielefeld

Championnat Anglais

Crisisbless	Crystal Palace
Lancashire	Blackburn
Man City	Mancheter City
Man U	Manchester United
Merseyside Blue	Everton
Merseyside Red	Liverpool
Middlebrook	Bolton
Nextbaumedge	West Bromwich Albion
North East London	Tottenham Hotspur
North London	Arsenal
Northluck C	Norwich
Pompy	Portsmouth
Soton	Southampton
South East London	Charlton
Teesside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
West London Blue	Chelsea
West London White	Fulham
West Midlands City	Birmingham
West Midlands Village	Aston Villa

Championnat français

Aquitaine	Bordeaux
Alpes Maritimes	Nice
Alsace	RC Strasbourg
Azur	AS Monaco
Bouches-du-Rhône	Olympique de Marseille
Bourgogne	AJ Auxerre
Bretagne	Rennes
Corse Sud	Ajaccio
Equpris	Istres
Franche-Comté	Sochaux
Garonne	Toulouse FC
Haute Corse	Bastia
Ile de France	Paris Saint Germain
Kalm	Caen
Loire Océan	FC Nantes

Moselle	FC Metz
Nord	RC Lens
Pas-de-Calais	Lille
Rhône	Lyon
Somesterrine	Saint-Etienne

Autres championnats

AC Greek	AEK Athènes
Athenakos FC	Panathinaikos
Balvidan	Partizan Belgrade
Bejustassle	Besiktas
Bello Horizonte	Cruzeiro
Bruxelles	Anderlecht
Byzantinoboul	Galatasaray
Esportiva	Sporting Lisbonne
FC Belgium	Bruges
L.Mossubann	Lokomotiv Moscou
Lisbonera	Benfica Lisbonne
Marmara	Dynamo Kiev
Old Firm Blue	Glasgow Rangers
Old Firm Green	Glasgow Celtic
Pampas	River Plate
Patagonia	Boca Juniors
Peloponnisos	Olympiakos
Praha	Sparta Prague
Puerto	FC Porto
Valdai	Spartak Moscou

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Azpnira	Asprilla
Baquistata	Batistuta
Bilatoff	Bierhof
Blowe	Blanc
Bolsik	Boksic
Bopan	Boban
Camirra	Cammara
Chilvent	Chilavert
Delmato	Delgado
Desam	Deschamps
Dungo	Dunga
Euserio	Eusebio
Gulangiala	Guardiola
Hati	Hagi
Imzu	Ince
Legus	Leboeuf
Meiyar	Meiyer
Mjatavic	Mijatovic

Mtola	Mboma
Otera	Ortega
Pile Antenon	P.Andersson
Poolit	Petit
Prosimeski	Prosinecki
Puckac	Puchkas
Ragere	Radebe
Ramaelli	Ravanelli
Robbie Baggi	Roberto Baggio
Ronaio	Romario
Salicevic	Savicevic
Schneitel	Schmeichel
Stjkvic	Stojkovic
Stoichlov	Stoichkov
Suter	Suker
Tammaral	Taffarel

Joueurs allemands :

Kalm	Kahn
Fuldrishe	Friedrich
Woenalz	Worns
Hinuzel	Hinkel
Rome	Lahm
Frutes	Frings
Bammamu	Baumann
Smeider	Schneider
Bannoz	Ballack
Bozicz	Bobic
Knori	Kuranyi
Lhejane	Lehman
Relna	Rehmer
Ralnu	Ernst
Lan	Rahn
Kelem	Kehl
Jernisch	Jeremies
Ranedol	Ramelow
Hauran	Hamann
Frander	Freier
Knoda	Klose
Pomatski	Podolski
Lagutz	lauth

JEUNES JOUEURS DE TALENT

POSTE	NOM	AGE	SALAIRE	PEUT SE COMPARER A
GB	Lewis	16ans	262	Toldo
Libero	Heitinga	20ans	527	Blanc
SAC	Mertesacker	19ans	333	Stam
SAC	Chiellini	19ans	466	Maldini
MD	Loyano	20ans	527	Viera

MA	Barreto	20ans	304	Nedved
MG	Ben Arfa	17ans	388	Zidane
MD	Cardozo	17ans	364	Ronaldinho
AD	S.Pongolle	19ans	466	Owen
AG	Martins	19ans	588	Giggs
AC	Delura	19ans	313	Van Nistelroy

2 BUTS EN 1

Quand vous marquez un but, appuyez sur la touche Start dès que la balle a franchi la ligne de but (attention, il faut que le ballon ait completement franchi la ligne pour que ça marche). Allez sur l'option "ralenti" puis revenez au jeu : le but sera doublé.

Pro Evolution Soccer 5

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES VRAIS NOMS DES CLUBS

Dans PES 5, les noms des clubs des championnats espagnols, hollandais et italiens sont vrais, en revanche les noms des équipes des autres championnats sont fictifs (sauf de rares exceptions comme Arsenal par exemple). Voici une liste qui fait la correspondance entre les clubs PES et les clubs de la réalité pour vous aider à repérer votre équipe favorite.

Angleterre

Arsenal	Arsenal
West Midlands Village	Aston Villa
West Midlands City	Birmingham City
Lancashire	Blackburn Rovers
Middlebrook	Bolton Wanderers
South East London Reds	Charlton Athletic
Chelsea	Chelsea
Merseyside Red	Liverpool FC
Merseyside Blue	Everton
Man Blue	Manchester City
Man Red	Manchester United
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Pompy	Portsmouth
Wearside	Sunderland
West London White	Fulham
North East London	Tottenham
West Midlands Stripes	West Bromwich Albion
East London	West Ham
Lancashire Athletic	Wigan

Allemagne

Domstadt	FC Cologne
Alm	Armania Bielefeld
Rhein	Bayer Leverkusen
Isar	Bayern Munich
Westfalen	Borussia Dortmund
Fohlen	Borussia M'Gladbach
Stahlstadt	MSV Duisburg
Rhein Main	Eintracht Francfort
Hanseaten	Hambourg SV
Niedersachsen	Hannovre 96
Hauptstadt	Heta Berlin BSC
Pfalz	FC Kaiserslautern
Karneval	FSV Mainz 05
Franken	FC Nuremberg
Ruhr	Schalke 04

Neckar	VfB Stuttgart
Autostadt	VfL Wolfsburg
Weser	Werder Brême

France

Corse Sud	AC Ajaccio
Azur	AS Monaco
Bourgogne	AJ Auxerre
Aquitaine	FC Girondins de Bordeaux
Sarthe	Le Mans
Pas de Calais	Lille OSC
Rhône	Olympique Lyonnais
Moselle	FC Metz
Meurthe et Moselle	AS Nançy
Loire Atlantique	FC Nantes
Alpes Maritimes	OGC Nice
Bouches du Rhône	Olympique de Marseille
Île de France	Paris Saint Germain
Nord	RC Lens
Bretagne	Stade Rennais FC
Somesterrine	AS Saint Etienne
Franche Comte	FC Sochaux Montbeliard
Alsace	RC Strasbourg
Garonne	FC Toulouse
Aube	ES Troyes

Autres

Lisbonera	Benfica Lisbonne
FC Bosphorus	Besiktas Istanbul
FC Belgium	FC Bruges
Constantini	Fenerbahçe
Russia Rail FC	Lokomotiv Moscou
Peloponnisos	Olympiakos Le Pyrée
Athenakos FC	Panathinaïkos
Bruxelles	RSC Anderlecht
Sheffcor Domake	Shaktar Donetsk
AC Czech	Sparta Prague
Esportiva	Sporting Lisbonne
Caopolo	Sao Paulo FC

LES VRAIS NOMS DES STADES

Europe

Catalona stadium	Camp Nou (Barcelone)
Finis Tarrae	Estadio Riazor (La Corogne)
Estadio palo	Estadio Mestalla (Valence)

Trad Brick Stadium	Old Trafford (Manchester)
Red Cauldron	Anfield Road (Liverpool)
Magpie Park	St Jame's Park (Newcastle)
Monaco Stadium	Stade Louis II (Monaco)
Lutecia Park	Parc des Princes (Paris)
Massilia Stadium	Stade Vélodrome (Marseille)
Isar Stadion	Olympiastadion (Munich)
Borussia Stadion	Westfalenstadion (Dortmund)
Hauptstadtstadion	Allianz Arena (Munich)
Orange Arena	Amsterdam Arena Ajax (Amsterdam)
Rotterdam Stadion	De Kuip (Rotterdam)
Stockholm Arena	Rasunda Stadion (Stockholm)

Afrique

Cuito Cuanavale	Vodacom Park (Bloemfontein)
Diamond Stadium	Newlands Stadium (Le Cap)

Amérique

Estadio GranChaco	Alberto J.Armando (BuenosAires)
Amerigo Atlantis	Ohio Stadium (Ohio)

Asie

Nakhon Ratchasima	Busan Asiad Main Stadium (Busan)
Kanji Dome	Sapporo Dome (Sapporo)
Dietro Monte Stadium	Kashima Soccer Stadium (Kashima)
Porto Folio	Yokohama International Stadium (Yokohama)
Queensland Park	Nagai Stadium (Osaka)
Haze Hills	Tokyo National Stadium (Tokyo)
Occhio Del Mar	Oita "Big Eye"Stadium (Oita)
Ayase Nakano Stadium	Saitama Stadium 2002 (Urawa)

LES VRAIS NOMS DES JOUEURS

Les joueurs à acheter dans le magasin PES n'ont pas leurs vrais noms. Voici la correspondance de quelques-uns d'entre-eux :

Page 1/13
Alfredo DI STEFANO
Zbigniew BONIEK
Emilio BUTRAGUEÑO
Matt LE TISSIER
Dragan STOJKOVIC
Ferenc PUSKAS
EUSEBIO
George WEAH
Hristo STOICHKOV

Davor SUKER

Page 2/13
Predrag MIJATOVIC
ROGER MILLA
Kenny DALGLISH
Denis LAW
Ian RUSH
Francesco MASSARO
Alen BOKSIC
Hugo SÁNCHEZ
Oliver BIERHOFF
Brian LAUDRUP

Page 3/13
Martin DAHLIN
Iván ZAMORANO
Rubén SOSA
Kennet ANDERSSON
GARRINCHA
LUIS SUÁREZ
Billy BREMNER
Gabriel BATISTUTA
Emmanuel PETIT
PAULO SOUSA

Page 4/13
Didier DESCHAMPS
José Luis CHILAVERT
Lev YASHIN
Peter SCHMEICHEL
Michel PREUD'HOMME
Thomas RAVELLI
José René HIGUITA
Jorge CAMPOS
David SEAMAN
Pat JENNINGS

Page 5/13
Thomas HÄSSLER
Andreas MÖLLER
Zvonimir BOBAN
Michael LAUDRUP
Gheorghe HAGI
LEONARDO Nascimento de Araújo
Enzo FRANCESCOLI
Thomas BROLIN
Enzo SCIFO
José María BAKERO

Page 6/13
Carlos VALDERRAMA
Giuseppe GIANNINI
Mauro TASSOTTI
LUIS ENRIQUE

Claudio CANIGGIA
Dejan SAVICEVIC
George BEST
Gianluigi LENTINI
Dragan DZAJIC
Txiki BEGUIRISTAIN

Page 7/13
Marc OVERMARS
Matías Jesús ALMEYDA
Fernando CAVENAGHI
Clemente RODRÍGUEZ
Yegor TITOV
DERLEI
BARRIENTOS
WASHINGTON
Zlatko ZAHOVIC
Diego Pablo SIMEONE

Page 8/13
Lucas RADEBE
Patrik ANDERSSON
Frank DE BOER
Marcel DESAILLY
Martin KEOWN
Josep GUARDIOLA
Stefan EFFENBERG
Paul INCE
Angelo DI LIVIO
SÉRGIO CONCEIÇÃO

Page 9/13
Ronald DE BOER
Ariel ORTEGA
DJALMINHA
ÁLEX AGUINAGA
Alexander MOSTOVOI
Patrick MBOMA
VÁGNER LOVE
ROMARIO
Freddy ADU
Giuseppe SIGNORI

Page 10/13
Chris WADDLE
EDMUNDO Alves de Souza Neto
JARDEL
Fabrizio RAVANELLI
Stanley MATTHEWS
Frank LEBOEUF
Leandro ROMAGNOLI
Francisco Javier DE PEDRO
Youri DJORKAEFF
Rolando ZÁRATE

Page 11/13
MAGRÃO
Daniele ADANI
CARLOS ALBERTO
JUNINHO Paulista
Joaquín BOTERO
CARLOS RUIZ
Haim REVIVO
Elvir BALJIC
DUDU
Gianfranco ZOLA

Page 12/13
Paul MERSON
Gianluca PAGLIUCA
Federico INSÚA
Dean ASHTON
Gáston FERNÁNDEZ
Nicolás BURDISSO
Germán LUX
Luigi DI BIAGIO
Marcelo GALLARDO
Martín PALERMO

Page 13/13
Jamie REDKNAPP
Ernesto Antonio FARÍAS
MAURO SILVA
Roberto Néstor SENSINI
FRAN
Valery KARPIN
Fernando HIERRO
Steve McMANAMAN

DOUBLER SON BUT

Pour pouvoir doubler son but, appuyez sur START dès que la balle dépasse la ligne de but puis revenez dans le jeu. Vous venez de gagner deux buts au lieu d'un !

Project : Snowblind

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LES ARAIGNÉES

Utilisez le pic à glace sur les araignées (ou spiderbots) pour pouvoir les contrôler.

Project Gotham Racing

© Microsoft / Bizarre Creations 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES VOITURES ET TOUTES LES PISTES

Entrez **Nosliw** en guise de nom pour débloquer toutes les voitures et toutes les pistes.

CHALLENGE KUDOS

A chaque fois que vous remportez le challenge Kudos au niveau indiqué, vous gagnerez la voiture correspondante.

Niveau 1	Z3 Roadster 3.0i
Niveau 2	Boxster S
Niveau 3	Focus Cosworth
Niveau 5	Skyline GTR
Niveau 7	Corvette ZO6
Niveau 9	360 Spider et 360 Modena
Niveau 11	Viper RT-10
Niveau 12	911 GT2

MODE ARCADE

Remportez les niveaux indiqués du mode arcade pour gagner les voitures correspondantes.

Niveau 1	RX-8
Niveau 2	Opel Speedster
Niveau 3	Subaru WRX
Niveau 4	Aston Marton V12 Vanquish

NOUVELLES VOITURES

Collectez le nombre de Kudos indiqué pour gagnez les voitures correspondantes.

1 000 Kudos	VW Beetle RSi
25 000 Kudos	Panoz Esperante
50 000 Kudos	Lotus Exige
75 000 Kudos	Delfino Feroce
100 000 Kudos	TVR Tuscan Speed Six
150 000 Kudos	Carrera GT
200 000 Kudos	Ferrari F50

MODE QUICK RACE

Remportez les niveaux indiqués de Quick Race pour gagner les voitures correspondantes.

Niveau 1	TT Roadster et TT Coupe
Niveau 2	Camaro SS
Niveau 3	Lancer Evolution VII
Niveau 4	F355 Spider et 355F1

CASQUES BONUS

A chaque heure de jeu accumulé, vous recevrez un nouveau casque.

NOUVELLES PISTES DE TIME TRIAL

Au bout de quatre heures de jeu, vous obtiendrez plus de pistes pour le mode Time Trial.

TOUR DE CHAUFFE DANS LE MODE TIME ATTACK

Une fois que vous aurez gagné au moins une médaille d'argent dans toutes les épreuves du challenges Kudos, l'option "Free Roam" sera débloquée.

REMPORTER PLUS DE POINTS

En utilisant le frein à main dans les virages, vous ferez des dérapages et accumulerez ainsi plus de points.

ACCÉDER AU NIVEAU 13

Terminez les douze premiers niveaux avec une médaille d'or.

NOUVEAUX MODES DE JEU

Si vous jouez pendant plus de 3 heures, vous débloquerez le mode course à la médaille. Là, vous pourrez obtenir de nouvelles peintures pour votre voiture.

Project Gotham Racing 2

© Microsoft / Bizarre Creations 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI JEU

Allez dans le garage et pressez Y, une fois dans le jeu cherchez l'endroit où il y a un jeu d'arcade (à côté de boîtes à outils et de jantes). Appuyez sur A pour accéder au mini-jeu.

NOUVELLES VOITURES

Ferrari 250 GTO

Remportez le Challenge Kudos en bronze.

Mercedes CLK-GTR

Remportez le Challenge Kudos en Or

Porsche 911 GT1

Remportez le Challenge Kudos en Argent

TVR Cerbera Speed 12

Remportez le Challenge Kudos en Platine

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, rendez-vous dans l'écran de sélection des voitures puis entrez le code suivant :

X,X,X,X,Y,Y,Y,Y,X,Y,X puis appuyez sur Start pour valider le code.

MINI-JEU : GEOMETRY WARS

Rendez-vous dans le garage, approchez-vous de la borne d'arcade et appuyez sur A pour jouer à Geometry Wars.

Project Zero

© Microsoft / Tecmo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UNE PAUSE SANGLANTE

Mettez la pause pendant le jeu et attendez un moment. Vous verrez alors apparaitre des traces de mains ensanglantées sur l'écran.

SOLUTION COMPLÈTE

Himuro - Intro

Rez-de-chaussée, Entrée
Vous voilà entré dans cette étrange demeure. Pas le temps de vous habituer aux contrôles que déjà vous sentez la présence d'un fantôme.
Fantôme : Dirigez-vous vers la gauche. La manette commencera à vibrer vous indiquant la présence d'un fantôme dans le coin. Sortez votre appareil photo (le seul objet capable de vous révéler les spectres), pointez vers le coin gauche de la cage. Le centre de l'objectif deviendra bleu, ce qui signifie que vous pointez dans la bonne direction. Prenez votre première photo, celle de l'enfant caché.
Montez les quelques marches et ramassez la boîte de Films de type 14 posée par terre, un peu plus loin sur la droite. De l'autre côté de la pièce se trouve un vieil appareil photo. En l'utilisant, vous pourrez sauvegarder votre partie. Passez par la porte juste à côté.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Vous arrivez dans un long couloir d'où pendent plusieurs cordes du plafond.
Fantôme : Sortez votre appareil photo car un fantôme va rapidement passer au bout du couloir. Prenez-le avant qu'il ne disparaisse. C'est le Romancier.
Le miroir au fond ne vous apprend rien ni même la porte condamnée à gauche. Vous n'avez d'autre choix que de passer à droite.

Rez-de-chaussée, Cheminée
C'est une grande pièce qui se découvre à vous. Avancez prudemment jusqu'au centre de la pièce.
Fantôme : Lorsque vous passerez la cheminée au centre de cette salle, un homme à l'étage apparaîtra au balcon sur votre gauche. Il n'apparaît qu'un court instant, soyez rapide.
Entrez dans la petite pièce juste en face des escaliers.
Fantôme : Le fantôme d'un homme fâché se trouve au dessus de la bibliothèque de gauche.
Montez maintenant les escaliers

1er étage, Cheminée
Ramassez le carnet de Takamine par terre. Juste après l'avoir lu, vous aurez à mener votre premier combat.
Boss - Homme Attaché : Ce combat est le premier du jeu, il n'est donc pas difficile. Viser simplement le fantôme et prenez des photos lorsque le cercle devient bleu.
Lorsque vous irez explorer le balcon à gauche un fantôme apparaîtra juste en dessous de vous.
Fantôme : Celui-ci est vraiment très difficile à avoir car il passe en dessous de vous et ne reste à l'écran que deux ou trois secondes.

Il n'y a rien de plus à faire ici. Redescendez et revenez jusqu'au Hall des cordes où l'aventure s'arrêtera pour Mafuyu.

Le rituel de Strangulation

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué à peu près n'importe quand par l'Homme attaché. Ce fantôme apparaît aléatoirement pour vous ralentir.

Rez-de-chaussée, Entrée
C'est au tour de Miku de se retrouver dans le manoir. Prenez la plante médicinale qui brille dans le coin devant vous puis allez sauvegarder si vous le souhaitez grâce au vieil appareil photo qui est toujours là. Ouvrez la porte suivante, mais n'entrez pas dans le Hall des cordes.
Fantôme : Miku n'a pas encore d'appareil photo, elle ne peux donc pas capturer de fantôme. Suivez quand même la lumière bleu dans le renfoncement. Vous entendrez alors une voix parler de cordes...
Ramassez le petit morceau de papier par terre. C'est une note de recherche. Lisez-la avant de continuer par le Hall des cordes.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
approchez-vous du miroir. En ramassant l'appareil photo de son frère, Miku obtient découvre ce qui s'est passé dans une vision cauchemardesque. L'apparition furtive d'une jeune fille dans le miroir n'est pas très rassurante non plus.
Lisez le bloc notes de Mafuyu que vous trouverez en même temps que l'appareil photo.
Fantôme : Un homme sur la poutre est à prendre en photo derrière vous en hauteur. Dépêchez-vous pour ne pas le rater.
Continuer votre chemin vers la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Examinez le masque de lion pour trouver une plante médicinale. Avancez doucement...
Fantôme : L'ombre de votre frère montera les escaliers. Prenez-la en photo.
Ramassez le film de type 14 dans un tiroir (près du masque de lion) puis un autre dans la petite salle en face des escaliers. Dans les tiroirs près du masque, vous trouverez également un extrait du bloc-notes noir. Il raconte l'intrigue du prochain livre de Junsei Takamine. Le bloc-notes contient une coupure de journal qu'il faudra aussi lire. Montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Essayez d'ouvrir la porte. Elle est malheureusement fermée par un cadenas. Suivez le balcon jusqu'au bout.
Fantôme : Un fantôme apparaît en contrebas. Prenez-le vite en photo.
Ramassez la plante médicinale. Prenez-la et revenez sur vos pas jusqu'à l'escalier. Descendez les marches une à une sans courir.
Fantôme : Dès que votre indicateur commence à changer de couleur, emparez-vous de votre appareil pour l'immortaliser. Soyez extrêmement rapide !
Vous pouvez descendre.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Examinez le paravent par lequel le dernier spectre est passé. Une petite fille, la même qui est apparue dans le miroir un peu plus tôt surgit de nulle part et indique le paravent à Miku. Vous apprenez désormais qu'en plus des fantômes, votre appareil peut révéler d'autres choses normalement invisibles à l'oeil nu. Testez cette fonction sur le fameux paravent pour découvrir une porte. Dégagez le chemin et ouvrez cette porte.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Examinez la lumière bleue. Toujours la même voix qui se demande où est la clé... Observez les lampes tout en parcourant le couloir. La porte au fond du hall ne voudra pas s'ouvrir. Passez par l'ouverture juste à droite pour ramassez une plante par terre. Revenez sur vos pas vers le milieu du hall, il y a une porte sur votre droite. Ouvrez-le et entrez.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque

Allez lire la coupure de presse posée sur le meuble en face de vous. Passez ensuite dans l'autre partie de la pièce.
Fantôme : Prenez de suite la photo du fantôme errant qui passe devant vous.
Ramassez la boîte de film de type 37 sur le lit puis examinez la porte du placard à droite. Une très courte cinématique se déclenchera.
Fantôme : Réagissez vite pour ne pas manquer le spectre de l'homme qui tombe devant vous.
Ramassez le magnétophone. Une nouvelle scène cinématique se déclenche vous montrant les événements liés à cet endroit. Une cassette blanche accompagne l'appareil audio. Ecoutez-le en passant par l'inventaire. Vous avez sûrement du remarquer la porte qui vient de s'ouvrir derrière vous. C'est par là qu'il faut continuer.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Ramassez la plante médicinale près de la porte puis avancez vers le centre de la pièce.
Fantôme : Un fantôme se montre à la fenêtre.
Approchez-vous des deux kimonos dans un coin.
Fantôme : Visez entre les kimonos pour repérer le spectre d'une femme.
Allez récupérer l'objet qui brille sous la fenêtre.
Boss - Editeur : Attaquez-le plusieurs fois avant qu'il ne s'approche trop. Lorsque vous sentez qu'il se tient trop près de vous, changez de place et recommencez à l'attaquer. Il n'est pas vraiment difficile à battre.
Après le combat, vous pouvez enfin récupérer la cassette sous la fenêtre. Ecoutez-la. Revenez vers les deux kimonos dans le coins de la salle. Le socle du miroir à côté commencera à émettre d'étrange vibrations. Prenez-le en photo. Il vous montrera le masque de lion dans le salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque
Alors que vous pensez pouvoir passer sans problème, l'Editeur réapparaît juste quand vous ouvrez la porte pour quitter cette pièce.
Boss - Editeur : Utilisez la même technique que précédemment.
Lorsque vous l'aurez une nouvelle fois battu, revenez jusqu'à la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Comme prévu, le masque de lion renferme un objet supplémentaire. C'est un miroir à main rouge. Il faut l'apporter dans la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Fantôme : Juste après le tournant dans le couloir, un fantôme apparaît dans le placard au fond du hall.
Ouvrez la porte de la bibliothèque.
Fantôme : Un spectre en gros plan vous fera sûrement sursauter. Immortalisez-le.
Continuez tranquillement jusqu'à la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Placez le miroir rouge sur son socle. Cela permet d'ouvrir un tiroir renfermant une photo de l'éditeur et une petite clé en cuivre. Lorsque vous aurez ces deux objets en votre possession, il faudra battre pour la troisième fois l'Editeur.
Boss - Editeur : Utilisez toujours la même méthode.
L'Editeur laissera derrière lui des pierres spirituelles permettant, à condition d'en posséder suffisamment, d'obtenir des fonctions spéciales pour l'appareil photo. Ramassez-les et revenez jusqu'à la salle de la cheminée et montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Utilisez la clé en cuivre sur le cadenas de la porte et entrez.

1er étage, Salle des tatamis
Récupérez les notes de recherches dans un coin et la plante médicinale dans un autre. Regardez aussi derrière la table (près du brasero) pour trouver une pierre en miroir. Passez par la porte juste à droite de celle par laquelle vous êtes arriver.

1er étage, Vestibule
Vous pouvez sauvegarder dans cette salle. Emparez-vous de la cassette rouge qui brille devant les poupées et écoutez-la. Il y a aussi un extrait du bloc-notes rouge à lire de l'autre côté du vestibule. Dans le tiroir juste à côté, c'est

un film de type 14 qui vous attend.

1er étage, Salle des tatamis
Empruntez cette fois la porte dans le petit renfoncement.

1er étage, Passage
Avancez un peu.
Fantôme : Une femme apparaît juste devant vous. Couchez-la sur pellicule puis approchez-vous de la lumière bleue pour qu'elle dise quelque chose à propose de marques de cordes. Ramassez le nouvel extrait de bloc-notes rouge par terre.
Récupérez la plante médicinale dans l'aile du couloir. La porte étant bloquée, vous n'avez d'autre solution que de descendre par les escaliers.

Rez-de-chaussée, Passage
Dans ce passage, vous apercevrez furtivement l'ombre de Mafuyu. Mais au détour d'un couloir, c'est un véritable fantôme qui vous attaque.
Boss - Homme aux bras longs : Attaquez ce fantôme tout en reculant.
Poursuivez l'exploration du couloir par le côté d'où a surgit le fantôme. Fouillez la cavité entre les murs pour dénicher un viel article de journal. Poursuivez par la porte au nord du couloir.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Ne vous occupez pas de votre détecteur qui se mettra en marche et allez prendre le film de type 37 par terre à votre droite. Revenez de l'autre côté pour lire le manuscrit du fameux rituel de strangulation. Faites le tour du mur et approchez-vous de la porte.
Fantôme : Prenez un photo de la femme errant.
Examinez les tables où se dressent des cierges. Vous trouverez un extrait du bloc-notes rouge et une pierre spéciale. Vous sentez que la porte renferme un secret. Sortez votre appareil et prenez-la en photo. L'image vous indique un nouvel endroit du manoir, mais vous ne savez pas où il se trouve pour l'instant. Continuez par la porte encore au nord.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Cette salle vous permet de sauvegarder. Vous pouvez aussi récupérer ici une plante médicinale, un manuscrit ainsi qu'un extrait du bloc-notes noir. Vous remarquez que l'un des mur de la pièce comporte un étrange symbole dont vous ne savez que faire pour le moment. Revenez jusqu'au passage puis tentez de pénétrer dans la salle au centre de ce couloir.

Rez-de-chaussée, Entrepôt
Pour entrer dans cette salle, vous devrez d'abord composer un code sur un cadran. La combinaison se trouve être inscrite sur le manuscrit que vous avez découvert dans la salle funéraire.
Le rituel de strangulation se déroule le 13ème jour du 12ème mois, la combinaison est donc 1312. Pour la numérotation, il faut savoir que le symbole tout en haut représente le 0 et que les autres chiffres suivent dans le sens INVERSE des aiguilles d'une montre. Entrez les bons chiffres pour ouvrir la porte.
Fantôme : A votre arrivée dans les lieux, le fantôme de la petite fille en kimono blanc apparaît. Elle vous indique les caisses sur la gauche. Prenez-la en photo.
Ne l'écoutez et allez fouiller la caisse à droite de l'armure pour prendre un film de type 37. approchez-vous ensuite des escaliers. Une drôle de sensation s'emparera de vous.
Fantôme : Tirez le portrait de la séductrice sous les escaliers. Cela permettra de déverrouiller la porte dans la salle funéraire.
Avant de montez, fouillez les bureaux dans le coin sombre. Vous trouverez une plante médicinale, un vieil article, un flacon d'eau sacrée et une pierre spirituelle. Montez à l'échelle.

1er étage, Entrepôt
Un film de type 74 est caché derrière une caisse. Lorsque vous vous approcherez du mur du fond, le spectre de l'homme attaché surgira dans votre dos.
Boss - Homme attaché : Ce combat est légèrement plus difficile que les autres dans la mesure où il n'y a pas beaucoup de place pour circuler. Faites du mieux que vous pouvez en pensant à utiliser les herbes médicinales que

vous avez en votre possession.
Ramassez les pierres spirituelles dans le coin puis les notes de recherches dans le tiroir. Descendez et revenez jusqu'au passage. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer par la porte qui mène à la grande salle au sud du couloir (ce passage n'est pas obligatoire), sinon retournez jusqu'à la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Grande salle
Lisez l'extrait du bloc-notes rouge que vous trouvez par-terre puis ouvrez le panneau coulissant. La prochaine section ne comporte rien. Continuez donc par le second panneau coulissant. Prenez le film de type 14 avant d'ouvrir le troisième et dernier panneau. Cachée dans le fond de la pièce se trouve une fiole d'eau sacrée. La poignée de la porte à côté est bloquée par des cheveux. Lisez aussi les notes de recherches sous la fenêtre. Vous pouvez quittez la salle.
Boss - Femme flottante : Ce spectre est très facile à capturer. Visez en hauteur tout en reculant et bientôt, vous garderez un souvenir sur papier glacée de cette femme de l'au-delà.
Lorsque vous l'aurez battue, rendez-vous à la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
(Il se peut que vous ayez à vous battre contre le spectre de Cou brisé ici. Si ce n'est la cas, vous le rencontrerez plus tard dans l'aventure.) Maintenant que le sceau qui condamnait la porte a disparu, vous pouvez passer. N'oubliez pas de sauvegarder dans la pièce...

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Des traces de sang au sol vous mène sous un porche.
Fantôme : Photographiez la femme qui passe rapidement devant vous. Elle vous dira alors quelques mots.
La porte semble détenir un mystère. Prenez-la en photo pour découvrir un nouveau lieu. Continuez en restant sur la terrasse et ramassez les notes devant les escaliers. La porte au bout du passage détient elle aussi un secret. Sa photo révélera également un indice. Descendez dans le jardin et prenez sur votre gauche (à droite de l'écran). Ramassez la pierre spirituelle dans le coin. Continuez dans cette direction et dirigez-vous sur la gauche de la maison.
Fantôme : Une femme souffrant demande à être libérée grâce à votre appareil photo.
Dans ce même coin, vous trouverez deux miroirs en pierres. Ecoutez la cassette audio posée sur les escaliers de la maison, puis avancez encore un peu.
Fantôme : Prenez rapidement la photo de la femme qui se dirige vers les abysses.
Suivez ce dernier fantôme dans les abysses.

Rez-de-chaussée, Abysse
En pénétrant de cet étrange lieu, Miku découvrira une cassette audio et en la ramassant, elle aura une vision sur la mort de l'assistante de Takamine. Ecoutez la cassette. Fouillez ce lieu pour découvrir un miroir en pierre et un film de type 37. En, vous approchant des lanterne, vous remarquez que l'une d'entre elle est éteinte. Si vous la prenez en photo, elle apparaîtra pourtant allumée. Il faudra revenir plus tard avec un briquet pour l'allumer. Avant de quitter l'abysse, intéressez-vous au moulin à eau.
Fantôme : A travers l'objectif, l'image d'une femme torturée apparaît sur la roue du moulin. Prenez-la en photo afin de briser le sceau de l'une des porte de l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Retournez vers la porte que vous venez de déverrouiller (c'est celle de droite). A votre approche, vous entendrez pleurer un bébé.
Entrez.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Fantôme : Dès votre entrée dans la pièce, sortez votre appareil photo pour immortaliser la femme se tournant vers vous.
Récupérez les pierres spirituelles posées sur les étagères de part et d'autres de la pièce puis l'extrait du bloc-notes rouges au fond.
Fantôme : Prenez une photo des poupées, là où le signal est le plus fort. Vous verrez un enfant spectateur. Cela permettra d'ouvrir la seconde porte de l'atrium mais attirera aussi un spectre belliqueux.
Boss - Fille rampante : Ce fantôme n'est pas très difficile à battre, car il suffit de le viser plusieurs fois lorsqu'il rampe vers vous.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Faites le tour de la palissade...
Fantôme : Soyez très rapide pour capturer ce fantôme qui tombe dans le jardin !
Boss - Cou brisé : Juste après la chute du corps, ce fantôme arrive et commence à vous attaquez. Reculez tout en lui lançant de puissantes attaques. Pour cela, attendez le dernier moment avant de faire sortir le petit oiseau.
Rendez-vous à la porte tout à fait à gauche de la terrasse.

Rez-de-chaussée, Escalier
Fantôme : Ouvrez la porte et prenez une photo de l'homme se tournant vers vous puis allez écouter ce qu'il a à dire.
Vous trouvez un briquet ainsi qu'un extrait du bloc-notes noir posés sur le sol. Contournez les escaliers.
Fantôme : Une femme marche derrière les escaliers.
Montez les escaliers.
Boss - Tête de femme : ce fantôme n'apparaît pas à tous les coups. Cependant, s'il doit venir, il le fera lorsque vous tenterez de montez à l'étage. Mitraillez-le de photos, comme d'habitude.

1er étage, Escaliers
Tournez à droite pour récupérer un vieil article. Grimpez les quelques marches de l'autre côté pour découvrir des notes de recherches puis redescendez et rendez-vous dans l'Abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Allumez la lanterne éteinte pour obtenir une gravure noire.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Fantôme : Prenez immédiatement la photo du corps pendu à l'arbre puis écoutez ce que le fantôme a à dire.
Revenez jusqu'à la salle détruite (après la salle funéraire).

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Sauvegardez si vous le souhaitez puis approchez du sceau de la famille Himoru.
Fantôme : Le fantôme d'une femme aveugle apparaît très furtivement.
Revenez ensuite jusqu'à la salle de l'escalier où vous avez trouvé le briquet. Ramassez l'extrait du bloc-notes rouges derrière les escaliers et continuez jusqu'à la porte tout au bout du couloir. Entrez.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Traversez la première passerelle et prenez la plante médicinale.
Boss - Assistante : Au milieu de la seconde passerelle, vous rencontrerez le spectre de l'assistante de Takamine. Le combat n'est pas difficile car elle se déplace très lentement, mais le manque d'espace peut rapidement jouer en votre défaveur. Ne prenez pas de risques inutiles et gardez votre adversaire à bonne distance.
Après la combat, vous trouvez une cassette audio rouge. Ecoutez-la. Passez cette seconde passerelle.
Fantôme : Pointez votre objectif en l'air pour repérer un moine dans le noir.
Traversez la dernière passerelle et ramassez l'extrait du bloc-notes rouges devant la dernière porte. Intéressez-vous maintenant au cadran sur la porte. L'emplacement des chiffres est le même que celui du cadran précédent mais le code est cette fois 3669 (comme le nombre de jours de captivité de la vierge).

Rez-de-chaussée, Jardin
Suivez le chemin jusqu'à la petite cour.
Fantôme : Prenez la photo du fantôme de l'homme qui marche près du puits.
Ramassez la pierre spirituelle près du petit cabanon puis sauvegardez grâce au vieil appareil à l'intérieur.
Approchez-vous du puits. Vous ne pouvez pas l'ouvrir. Mais prenez et écoutez la cassette posée sur le rebord. Faites le tour du puits pour récupérer un miroir de pierre.
Fantôme : Photographiez la fille se tournant sur la palissade.
Avancez sur le sentier. Une cinématique se déclenche et vous devez à nouveau affronter l'assistante.
Boss - Assistante : Contrairement à la précédente rencontre, vous avez cette fois bien plus de place pour vous échapper. Postez-vous dans un coin et visez l'assistante en attendant qu'elle arrive vers vous. Lorsqu'elle se trouve suffisamment près, déclenchez l'attaque. Changez de position et recommencez jusqu'à ce qu'elle s'en aille.
La voie est libre maintenant. Prenez l'extrait du bloc-notes noir posé sur une pierre puis passez par la porte.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Suivez le chemin et montez les marches.
Fantôme : Prenez une photo du spectre en haut des escaliers.
Dirigez-vous vers la lumière bleue et écoutez les paroles de Takamine. Il parle de statues de Bouddha... Devant la porte, vous trouvez un film de type 37 et un miroir en pierre. Approchez-vous de la porte et de son mécanisme d'ouverture. Pour entrer, il suffit de déplacer les gravures pour les faire correspondre avec les symboles à leur côté. Numérotez les cinq emplacements de 1 à 5 en commençant par celui qui est vide et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. La solution consiste à déplacer successivement les gravures 4, 2, 3 et 5. Miku placera d'elle-même la gravure manquante (trouvée dans la lanterne de l'abysse) au bon endroit.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Allez récupérer la cassette audio sur l'autel.
Fantôme : Levez la tête et photographiez Takamine crucifié derrière vous. Dès que vous l'aurez, Il vous attaquera.
Boss - Romancier : Ce combat est de loin le plus difficile que vous avez eu à mener jusque là. Takamine dispose d'une grande barre d'énergie et ses déplacements sont très rapides. Le plus sage est de sortir du sanctuaire et de l'attendre sur les marches. Le temps qu'il arrive sur vous, votre appareil sera déjà chargé et près à « tirer ». Ne restez jamais très longtemps au même endroit.
Le coup de grâce révélera une porte Shinto...
Prenez une photo de l'autel. L'image révèle qu'il manque bien une statue de Bouddha. Sortez.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Ramassez l'extrait du bloc-notes noir. Examinez le pied droit de la porte Shinto. Vous découvrez une statue de Bouddha à laquelle il manque la tête. Une note explicative accompagne la statuette.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Regagnez le sanctuaire et placez la statuette sur l'autel. Une grille apparaît. Prenez-la en photo pour connaître la disposition des statues. Si vous regardez la grille, vous remarquerez qu'un symbole est dessiné dessus. Il représente un corps. Placez les statuettes aux bons emplacements (la tête sur la tête, la jambe droite sur la jambe droite...) et un mécanisme se déclenchera. Kirie fera son entrée. Laissez-vous faire car après tout, vous n'avez aucune issue où aller...

La marque du démon

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué n'importe quand par l'Homme attaché et Cou brisé. Ces fantômes apparaissent aléatoirement pour vous ralentir.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Miku se réveille dans la salle des poupées, elle semble avoir des marques de cordes aux poignées et à la gorge. Le spectre d'un enfant apparaît aussi devant elle, mais elle ne peut le prendre en photo. Par contre d'étranges vibrations proviennent du mur de gauche. En regardant à travers l'objectif, vous découvrirez le manuscrit de Chat-démon. Fouillez la pièce pour découvrir une plante médicinale, une pierre spirituelle, un film de type 14, un extrait du journal de la dame et un extrait du bloc-notes de Mafuyu. Sortez par l'unique porte de la pièce.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Fantôme : dès que vous ouvrez la porte, un petit garçon court devant vous. Prenez-le vite en photo.
Vous remarquez que les traces de sang ont disparues sur la terrasse.
Boss - Aveuglée : Cette femme est assez difficile à battre car elle a la fâcheuse habitude se téléporter dans votre dos. De plus, elle peut vous foncer dessus à très grande vitesse. Le mieux est de descendre dans l'atrium pour se laisser plus de place pour manoeuvrer et de la canarder de flashs. Lorsqu'elle disparaît, changez de position afin d'éviter de la trouver dans votre dos. Le bon côté de l'histoire c'est qu'elle n'est pas très résistante.
Ramassez la boîte de film de type 37 au milieu de l'atrium. Il y a aussi une pierre spirituelle cachée à gauche des escaliers de la maison.
Fantôme : Une femme pendue à un arbre apparaît près de l'entrée de l'abysse.
Remontez sur la terrasse pour rejoindre la salle funéraire.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Lisez le vieux manuscrit posé sur l'établi. C'est le rituel du Démon aveugle. Accédez à la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Vous pouvez sauvegarder ici. Quelque chose émane de la porte du fond. Prenez une photo qui vous montrera le puits.
Prenez la plante médicinale dans un coin de la pièce.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Boss - Cou brisé : Si ce n'est pas déjà fait dans la première partie du jeu, vous rencontrerez peut-être le fantôme Cou brisé. Ce spectre n'est pas difficile à battre.
Passez ensuite part l'atrium pour rejoindre les escaliers.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Ramassez le miroir en pierre près de la porte puis passez devant les escaliers.
Fantôme : le fantôme du petit garçon passe très rapidement en courant. Il est difficile de le photographier.
Montez les escaliers et placez-vous devant la troisième série de marche. Regardez en l'air.
Fantôme : Au niveau de la grille, se trouve le fantôme d'un moine dans le noir.
Redescendez et suivez le passage derrière les escaliers.
Boss - Homme aux bras longs : au détour de ce couloir, l'Homme aux bras longs, refait son apparition. Il est toujours aussi lent et ne devrait donc vous poser aucun problème.
Lorsque la voie sera libre, courez jusqu'à la porte au fond du couloir. Prenez-la en photo pour découvrir un indice.
Ramassez le film de type 37 sur le plancher puis revenez vers les escaliers.
Fantôme : Visez le mur sous les escaliers pour faire apparaître une Vengeance murale qui déverrouillera la porte du couloir.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Avancez un petit peu.
Fantôme : L'enfant qui court est encore là. Cette fois, vous aurez un peu plus de temps pour le coucher sur pellicule (mais pas trop quand même alors dépêchez-vous).
Tout en traversant la salle, ramassez le film de type 37 puis la plante médicinale. Pour accéder au jardin, il faut à nouveau entrer un code sur le cadran de la porte. Cette fois le code concerne le rituel de Shinto qui se déroule 26 novembre. La bonne combinaison est donc 2611. N'oubliez pas qu'il faut entrer les chiffres dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Rez-de-chaussée, Jardin
Suivez le chemin jusqu'au cabanon où vous pourrez alors sauvegarder. Examinez le puits.
Boss - Fille dans le puits : Cette petite fille n'est pas vraiment difficile à battre. Faites cependant attention à ses téléportations. Si vous ne la voyez plus, c'est peut-être qu'elle se trouve dans votre dos !
Récupérez la gravure bleue apparue sur le rebord du puits puis prenez une photo du puits. Continuez jusqu'au bois.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Vous n'êtes pas obligé de venir ici, mais il y a une pierre spirituelle et un film de type 37 à récupérer devant le temple.
Il se peut que Cou brisé vienne vous ralentir aussi. Entrez dans le sanctuaire

Rez-de-chaussée, Sanctuaire
Fantôme : Prenez une photo du miroir pour découvrir les Tourmentés.
Revenez jusqu'aux escaliers en traversant le bois, le jardin et l'aquarium.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Encore une fois, c'est en passant près des escaliers que les ennuis arrivent.
Boss - Aveuglée : vous avez déjà battu une fois cette femme. Répétez la même tactique en faisant attention lorsqu'elle vous fonce dessus.
Traversez l'atrium puis la salle funéraire pour revenir à la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite

Sauvegardez si vous le désirez puis intéressez-vous au cadran sur le mur. Vous voilà devant le même type de problème quand tout à l'heure. Voici les emblème à déplacer : 2, 5, 4, 3, 1. Miku placera la gravure bleue dans son emplacement approprié. Entrez dans le couloir qui s'ouvre à vous.

Rez-de-chaussée, Couloir
Fantôme : Au détour de ce couloir, vous verrez l'ombre de Mafuyu. Photographiez-la.
La porte au fond cache un secret. L'image que vous en ferez indique qu'il faut retourner dans l'abysse. Avant d'y aller, prenez et lisez les notes de Mafuyu. Traversez sans encombre la salle détruite, la salle funéraire puis l'atrium pour finalement arriver à l'abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Fantôme : Contournez le bâtiment à votre gauche pour aller photographier la palissade de l'autre côté. L'impression révélera la présence d'un homme brûlé.
Boss - Homme attaché : Juste après avoir pris la photo de l'Homme brûlé, c'est l'Homme attaché qui vient vous embêter. La technique reste la même qu'à chaque rencontre. Reculer tout en prenant des photos.
Vous remarquez que le pont est réparé. Allez jusqu'au bout en n'oubliant pas de prendre le flacon d'eau sacrée à mi-parcours. Récupérez la gravure violette sur le rocher puis regardez derrière pour trouver un miroir en pierre. Regagnez l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Avancez doucement.
Fantôme : Un folkloriste se tiendra sur le toit devant vous. Tirez-lui le portrait.
Fantôme : A votre arrivée près des marches de la terrasse, une petite fille sortira de sous le plancher. Soyez prêt à la prendre ne photo.
Continuez jusqu'à la salle funéraire

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Boss - Cou brisé : Décidément, ce spectre ne veut pas vous laisser tranquille. Capturez-le une nouvelle fois.
Une fois battue, rendez-vous dans le couloir après la salle détruite

Rez-de-chaussée, Couloir
Examinez la porte puis déplacez les gravures comme suit : 4, 2, 3, 5, 4, 1, 2. La porte s'ouvre.

Rez-de-chaussée, Gueule du démon
Une cinématique se déclenche présentant Mafuyu marchant comme un fantôme. Faîtes le tour de la pièce et descendez les deux échelles.

Sous-sol, Gueule du démon
Lisez les notes de recherches près de la porte puis essayez justement de franchir cette imposante porte.
Fantôme : Un spectre travers la porte. Prenez une photo.
Prenez également une photo du mur juste à droite de la porte. L'image montre le masque aveuglant dont parlent les notes de recherches. Ne partez pas tout de suite, car une vieille connaissance vous attend.
Boss - Aveuglée : En marchant un peu partout dans la pièce, vous rencontrerez Aveuglée. Ce combat est plus difficile que vos précédentes rencontres avec elle car plusieurs obstacles jalonnent la pièce. Faites du mieux que vous pouvez en vous méfiant comme d'habitude de ses disparitions très agaçantes.
En la capturant, vous verrez l'image de six cierges et vous recevrez une boîte d'allumettes. Remontez par les échelles puis dirigez-vous vers la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Profitez du vieil appareil pour sauvegarder votre progression.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Fantôme : prenez de suite la photo de la fille du porche devant vous.
Approchez-vous des cierges dans le coin et prenez une photo. Vous constatez que seuls les cierges rouges doivent être allumés. Le problème vient que lorsque vous allumez un cierge, les deux qui l'entourent changent d'état. C'est-à-dire

que si le cierge à côté de celui que vous allumez est déjà allumé alors il s'éteindra et inversement. Pour être sûr de n'allumer que les cierges rouges voici dans quel ordre vous devez procéder.
Allumez les cierges 2, 4, 5, 4. Une porte s'ouvre et vous obtenez le manuscrit du Chat-démon.
Boss - Cou brisé : Puisque cette femme ne veut pas vous laisser tranquille, vous la retrouvez derrière vous après avoir allumé les cierges. Tournez-vous immédiatement pour prendre un cliché puis courez vous mettre à l'abri. Le reste du combat se déroule toujours de la façon.
Prenez la direction de l'atrium pour atteindre la salle de poupées.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Entrez dans cette salle.
Boss - Fille rampant : ce fantôme sort de sous l'étagère en face de vous. Il reste constamment au sol et se déplace assez lentement. Il ne vous posera donc aucun problème.
Prenez une photo de l'étagère dans le coin pour découvrir une fille derrière une porte. Examinez le mur juste à gauche de cette étagère. Vous devrez y placer le manuscrit du Chat-démon ce qui ouvrira une porte secrète.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Avancez vers les kimonos.
Fantôme : un enfant court rapidement derrière les kimonos. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour le photographier.
Ramassez la pierre spirituelle qui brille par terre puis rejoignez la bibliothèque sans vous préoccuper de la malle.

Rez-de-chaussée, Bibliothèque
Récupérez le film de type 74 dans le placard puis la pierre spirituelle sur la commode.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Ramassez le film de type 37 dans le recoin au nord puis continuez votre chemin pour arriver dans la salle de la cheminée.

Rez-de-chaussée, Cheminée
Boss - Garçon caché : Ce petit garçon est vraiment énervant. Il adore disparaître devant vous et se cacher plus loin. Heureusement, il se déplace lentement et n'est pas très résistant. Parfois, il aime à s'asseoir sur les poutres au-dessus de vous et vous regarder tenter de le trouver.
Lorsque vous l'aurez battu, vous remporterez un morceau de miroir. Récupérez le morceau de papier devant l'horloge. Prenez une photo de l'horloge, l'image révèle un garçon aspiré par l'horloge. Montez à l'étage.

1er étage, Cheminée
Prenez une photo de la porte de la salle des tatamis. Elle est de nouveau scellée. La clé de l'énigme semble se trouver dans le hall des cordes. Descendez et rendez-vous à l'endroit indiqué.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Fantôme : Levez la tête vers le milieu du hall pour tirer le portrait de la vengeance. Cela permettra d'ouvrir la porte de la salle des tatamis.

Rez-de-chaussée, Entrée
Prenez une photo du mur, là où était accroché un masque dans la première partie du jeu. Ramassez ensuite une plante médicinale devant les cages. Revenez à la salle de la cheminée et montez.

1er étage, Cheminée
Ouvrez la porte pour arriver dans la salle des tatamis.

1er étage, Salle des tatamis
Fantôme : Prenez une photo de l'homme qui passe devant vous.
Lisez la note de Mafuyu posée sur le bureau et prenez le miroir en pierre sous l'urne et le flacon d'eau sacrée dans le brasero. Entrez dans le recoin au nord pour prendre une photo de la boîte. Prenez la pierre spirituelle. Avant de poursuivre, vous pouvez sauvegarder dans le vestibule juste à côté.

1er étage, Passage
Ouvrez le placard à votre gauche pour trouver un film de type 37 puis retournez-vous et avancez près du miroir.
Boss - Aveuglée : Je ne pense pas devoir vous donner d'explications pour battre ce fantôme. Vous le connaissez déjà par coeur et c'est toujours la même technique pour le battre. Attention quand même, car le couloir ne laisse pas beaucoup de place pour manoeuvrer.
Prenez une photo de la porte avant de descendre les escaliers.

Rez-de-chaussée, Passage
Faites le tour du couloir pour trouver la lézarde dans le mur. Prenez la miroir en pierre coincé à l'intérieur.
Fantôme : prenez une photo de la lézarde, une fille y est cachée.
Approchez-vous ensuite de la porte de la salle funéraire pour la déverrouiller mais n'y entrez pas. Cela sert juste à vous faire gagner du temps pour la suite. Examinez la porte de l'entrepôt et composez la combinaison 7925 (en rapporte avec l'âge de la vierge pour le rituel du démon) toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Rez-de-chaussée, Entrepôt
Prenez la pierre spirituelle devant l'armure puis le film de type 14 dans les cartons à côté. Ne vous laissez pas surprendre par la malle, elle est vide. Revenez dans le passage et remontez.

1er étage, Passage
Ouvrez la porte ou bout du couloir.

1er étage, Salle de koto
Examinez les photos sur la table basse puis lisez l'extrait du journal de la dame.
Prenez aussi la clé en bronze puis revenez à la salle des tatamis. Ouvrez le coffre avec la clé en bronze pour découvrir des documents de recherches.
Fantôme : Lorsque vous aurez lu les documents, le folkloriste passe furtivement dans la salle derrière vous. Prenez une photo.
Suivez l'homme...
Fantôme : Presque aussitôt après la première apparition, le même fantôme vous passe devant. Une photo s'impose encore.
Suivez le spectre sur la terrasse.

1er étage, Observatoire
Regardez les scènes cinématiques puis revenez dans la salle des tatamis.

1er étage, Salle des tatamis
Passez dans le vestibule.

1er étage, Vestibule
Profitez de l'appareil pour sauvegarder. Examinez la petite porte. Ouvrez-la. Elle conduit dans les escaliers.

1er étage, Escaliers
Descendez les marches et sortez dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Approchez-vous de l'album sous l'arbre et essayez de le prendre.
Boss - Femme pendue : La vitesse de déplacement de ce fantôme est son atout principal. Suivez-la constamment dans ses déplacements et tirez dès que vous le pourrez même l'appareil n'est pas entièrement rechargé. Faites attention car de temps en temps, ce spectre aime partir dans les airs pour ensuite sauter tout près de vous.
Ramassez la lettre de mort de Yae sous l'arbre. Les notes contiennent également trois photos. Entrez dans la salle des poupées.

Rez-de-chaussée, Salle des poupées
Prenez une photo des poupées sur l'étagère de droite. Vous constatez qu'il en manque une... Justement, cette poupée se trouve sur l'étagère de gauche. Regardez-les et choisissez celle en haut à droite. Déposez-la alors à sa bonne

position. Un tiroir s'ouvre et vous obtenez un masque qui ressemble étrangement à celui de l'entrée. Traversez l'atrium puis la salle funéraire et le passage pour atterrir dans la Grande salle (vous comprenez maintenant, pourquoi il valait mieux déverrouiller la porte de la salle funéraire tout à l'heure :).

Rez-de-chaussée, Grande salle
Boss - Homme errant : Attention à celui-ci car il vous attaque dès votre arrivée dans la salle. Le mieux et de courir pour l'éviter puis de se retourner afin de prendre quelques photos souvenirs.
Récupérez la plante médicinale et approchez-vous du mur qui lui fait face.
Fantôme : Prenez une photo du mur pour faire apparaître une femme malfaisante.
Tout près, c'est un film de type 14 qui vous attend. Passez enfin par la porte tout au fond de la salle.

Rez-de-chaussée, Hall des cordes
Traversez le hall sans encombre pour atteindre l'entrée.

Rez-de-chaussée, Entrée
Vous pouvez sauvegarder. Placez le masque sur son emplacement au mur. Cela ouvre un passage secret.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Prenez le masque fâché sur la porte que vous venez de franchir. Prenez le film de type 37 dans le coin du couloir puis continuez. Prenez une photo de l'aile gauche du couloir. L'image révèle l'existence d'un pilier où sont accrochés plusieurs masques.
Fantôme : Levez la tête et photographiez les fantômes parlants.
Avancez encore un peu.
Fantôme : Le spectre de la salle se tient au fond du couloir. Immortalisez-le vite sur pellicule.
Revenez sur vos paset tournez dans la partie gauche du couloir où vous trouverez deux nouvelles portes. Approchez de celle du fond et récupérez le masque rieur qui y est accroché. Vous ne pouvez rien faire avec la seconde porte.
Revenez au niveau de la bifurcation et allez cette fois au fond pour récupérer une fiole d'eau sacrée. Ouvrez la porte à côté.

Rez-de-chaussée, Salle des masques
Récupérez le masque triste sur la porte que vous venez de franchir. Récupérez le film de type 74 à votre gauche puis allez voir la lumière bleue. Montez sur l'estrade centrale et lisez les notes de recherche que vous trouverez par terre. Regardez le masque accroché au pilier. Une cinématique se déclenche.
Boss - Aveuglée : Vous l'attendiez, et bien elle est là. Aveuglée vient une nouvelle fois vous hanter, alors sortez votre appareil et mitraillez-la de flashs.
Emparez-vous du masque heureux sur le pilier et descendez de l'estrade. Accrochez le masque sur la porte au fond du couloir et entrez.

Rez-de-chaussée, Jardin carré
Lisez la note de Mafuyu à vos pieds. Faites le tour du porche et ramassez la plante médicinale. Vous arriverez devant une porte scellée. Prenez-la en photo. Descendez au milieu du jardin afin de sauvegarder. En fouillant dans les herbes, vous trouverez une pierre spirituelle. Prenez la gravure jaune sur le monument au centre. Remontez alors vers la porte et déplacez les emblèmes comme ceci pour l'ouvrir : 2, 4, 1, 3, 2, 4.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Prenez le film de type 14 dans un coin puis examinez le petit autel. Vous trouverez un masque spécial. En le ramassant vous êtes attaqué.
Boss - Folkloriste : Ce fantôme n'est pas vraiment difficile à battre. La bonne vieille méthode du « je recule tout en photographiant » marche plutôt bien ici.
Revenez à la Salle des masques.

Rez-de-chaussée, Salle des masques
Décrochez le masque heureux de la porte et allez le placer derrière le pilier. Disposez également le masque triste, le masque rieur et le masque fâché tout autour du pilier. Utilisez le masque spécial pour revenir dans le Chemin secret.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Reprenez le masque spécial puis avancez jusqu'à la bifurcation. Tournez dans le couloir et ouvrez la première porte à droite.

Rez-de-chaussée, Salle des aveugles
Récupérez le masque aveuglant sur l'autel puis la pierre spirituelle de l'autre côté de la salle.

Rez-de-chaussée, Chemin secret
Fantôme : Prenez une photo du spectre qui marche au fond du couloir.
A l'aide du masque spécial, ouvrez la porte qui mène au Hall des lampes.

Rez-de-chaussée, Hall des lampes
Traversez le Hall puis la bibliothèque pour arriver jusqu'à la salle des kimonos.

Rez-de-chaussée, Salle des kimonos
Boss - Homme errant : Utilisez la même tactique qu'à votre précédente rencontre avec ce spectre.
Continuez par la salle des poupées, l'atrium, la salle funéraire puis la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
Sauvegardez et continuez votre chemin jusqu'à la gueule du démon sans vous préoccuper des secousses.

Rez-de-chaussée, Gueule du démon
Attention, car dès votre arrivée dans ce lieu, vous êtes attaqué par le folkloriste.
Boss - Folkloriste : Pour le battre, il « suffit de faire le tour de la pièce en reculant et en le visant avec l'appareil. Ne prenez pas de risques inutiles et dès que vous sentez qu'il s'approche trop, il vaut mieux s'enfuir.
Descendez les deux échelles.

Sous-sol, Gueule du démon
Approchez-vous de la grande porte. Au moment où vous vous apprêtez à placer le masque aveuglant à son emplacement, Aveuglée arrive. Haut les coeurs, ce sera le dernier combat contre ce spectre !
Boss - Aveuglée : Utilisez toujours la même technique contre elle.
Utilisez ensuite le masque pour ouvrir la porte.

Sous-sol, Chemin barré
Suivez le chemin jusqu'à ce que vous découvriez le cadavre du folkloriste. Il détient un autre morceau de miroir. Kirie arrive. Comme à la fin de la seconde partie, laissez-vous faire...

La Calamité

Dans cette partie, vous pouvez être attaqué n'importe quand par l'Homme attaché, Cou brisé ou Moine errant. Ces fantômes apparaissent aléatoirement pour vous ralentir.

Sous-sol, Gueule du démon
C'est avec de nouvelles traces de cordes que Miku se réveille. Montez les deux échelles pour récupérer un film de type 14 puis redescendez et passez par la grande porte.

Sous-sol, Chemin barré
Avancez un peu.
Fantôme : Sur la gauche, il y un spectre à figer sur papier glacé.
Un peu plus loin, vous rencontrez d'autres fantômes.
Boss - Personnes tuées : Ces ennemis attaquent par trois. Ils ne sont pas très résistants heureusement. Essayez de les avoir tous les trois en même temps dans votre ligne de mire.
Ramassez la plante médicinale, la pierre spirituelle puis le manuscrit de La Calamité. Rebroussez chemin. Une petite fille vous indiquera les notes de recherches du folkloriste. Lisez-les, elles concernent le sanctuaire de la lune. Remontez

en haut de la Gueule du démon et continuez par le couloir.

Rez-de-chaussée, Couloir
Boss - Visage flottant : Au cours de cette partie, vous allez rencontrer plusieurs fois ce type d'ennemis. Leurs attaques ne sont pas très puissantes, fort heureusement, mais les battre est assez délicat car il est difficile de les repérer. Visez le nuage blanchâtre pour les avoir.
Passez dans la salle détruite.

Rez-de-chaussée, Salle détruite
La porte qui mène à la salle funéraire est maintenant condamnée par un sort. Mais pas de panique car la photo à prendre pour l'ouvrir se trouve dans la pièce où vous êtes.
Fantôme : Il s'agit de prendre une photo du tas de bois en face de la porte.
Sauvegardez votre position.

Rez-de-chaussée, Salle funéraire
Allez chercher la plante médicinale derrière le paravent.
Fantôme : Un spectre se dirige vers l'atrium. Prenez-le en photo.
Sortez à votre tour dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Prenez une photo de la porte du sanctuaire de la lune. Elle indique un autel... Comme toujours, examinez à gauche du sanctuaire pour découvrir une pierre spirituelle. Remontez sur le porche et dirigez-vous vers la porte des escaliers (celle de gauche).
Fantôme : Un homme portant un masque vous devance dans cette direction. Photographiez-le.

Rez-de-chaussée, Escaliers
Montez à l'étage

1er étage, Escaliers
Gagnez le vestibule par la petite porte au bout du couloir.

1er étage, Salle des tatamis
Prenez la pierre spirituelle sous le bureau.

1er étage, Observatoire
Il y a souvent un Moine errant ici. Ces fantômes sont de véritables plaies car ils peuvent traverser les murs pour vous suivre. Ceci dit, si vous êtes assez rapide, vous pourrez les semer. Prenez vite la plante médicinale sur la droite de Miku puis revenez dans la salle des tatamis et enfin dans le vestibule. En allant vite, le moine ne pourra vous suivre.
Retournez dans les escaliers pour descendre à la salle des Bouddhas.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Une fois dans cette salle, vous ne pourrez plus en sortir. Prenez les quatre cordes cérémonielles sur l'autel puis lisez le manuscrit. Pour effectuer correctement le rituel, il faut lier d'abord le bras droit, puis le gauche, le pied droit puis le gauche. Il faut que vous attachiez les cordes sur les statues dans l'ordre indiqué. Commencez par la statue à la main droite abîmée, puis celle à la main gauche abîmée. Continuez par celle au pied droit abîmé et terminez par celle au pied gauche abîmé. La porte de l'autel s'ouvre. Allez-y récupérer une gravure verte.
Boss - Chef de famille : Malgré les apparences, ce boss n'est pas très difficile à battre. Il se téléporte beaucoup, certes, mais sa vitesse de déplacement le rend assez facile à capturer. Lorsqu'il s'approche trop près de vous, mieux vaut le fuir car son attaque reste assez puissante.
Vous pouvez maintenant sortir.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Placez-vous devant la porte du sanctuaire de la lune et déplacez les gravures comme ceci : 5, 3, 2, 1, 4, 5, 3. Entrez dans le sanctuaire lunaire.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Ouvrez l'armoire au centre de la pièce et lisez les notes du folkloriste. Photographiez les quatre coins de l'armoire pour découvrir l'emplacement de chaque symbole à trouver. Le premier est dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Approchez-vous du monument.
Boss - Prêtre sans tête : Rien de particulier à signaler pour celui-là. Il se déplace lentement et ne semble pas connaître le principe de la téléportation.
Il ne peut pas être touché lorsque sa tête disparaît. Profitez de ces instants pour vous éloigner de lui.
Ramassez les écrits du prêtre près du monument en pierre. Lisez-les et dirigez-vous vers le grand arbre.
Fantôme : Prenez une photo des branchages pour révéler le portrait de Yae.

Rez-de-chaussée, Abysse
Approchez de la roue.
Fantôme : Visez la roue pour trouver Hirasaka.
Suivez le pont pour arriver vers le tas de pierres d'où un autre prêtre sans tête apparaît
Boss - Prêtre sans tête : Celui-ci n'est pas plus difficile que son camarade. Comme avant, évitez de tirer lorsqu'il n'a pas sa tête (vous gaspilleriez des pellicules). Ne vous éloignez pas trop de lui afin qu'il ne vous lance pas des boules d'énergie. Faites simplement attention à sa vitesse de déplacement supérieure à celle du premier prêtre.
Allez ensuite chercher et lire les écrits près du tas de pierre. Traversez ensuite l'atrium, les escaliers puis la salle des Bouddhas pour arriver au jardin carré.

Rez-de-chaussée, Jardin carré
Avant de vous approcher du monument, sauvegardez votre partie, c'est plus prudent.
Boss - Prêtre sans tête : Ce troisième prêtre est assez embêtant car il aime s'enfouir sous terre pour échapper à votre appareil photo. Le mieux est de monter sur le porche et de faire le tour pour le photographier de loin. C'est long, mais ça marche assez bien comme ça. Si vous êtes sûr de vous, vous pouvez aussi tenter de l'avoir dès le début en tirant plusieurs fois sans attendre que l'appareil soit complètement chargé.
Lisez les écrits qui restent par terre. Puis retournez à la salle des Bouddhas. Traversez le couloir des escaliers et entrez dans la salle de l'aquarium.

Rez-de-chaussée, Salle de l'aquarium
Attention, ce n'est pas un mais deux fantômes qui vous attendent ici !
Boss - Femme aux cheveux longs et Moine errant : Aucun des deux ne serait difficile à battre séparément, mais devoir les négocier en même temps n'est pas si évident. Je n'ai pas de conseil particulier à prodiguer. Essayez autant que faire se peut de les photographier ensemble pour économiser de la pellicule.
Ramassez le film de type 37 vers l'entrée de la salle puis occupez-vous du cadran pour vous rendre dans le jardin. La combinaison est 1347 (nombres d'âmes perdues après la Calamité).

Rez-de-chaussée, Jardin
Sauvegardez votre partie et enfoncez-vous dans le sentier pour affronter le quatrième et dernier prêtre.
Boss - Prêtre sans tête : Ce dernier prêtre apprécie particulièrement vous sauter dessus. Reculer assez loin pour l'éviter. Mis à part cette attaque assez surprenante, il ne représente par de réel danger pour vous.
Allez lire les écrits du prêtre.

Rez-de-chaussée, Chemin du bois
Allez jusqu'au sanctuaire où vous trouverez un film de type 90 et un miroir en pierre. Vous pouvez si vous le souhaitez, entrer dans le sanctuaire pour photographier le spectre de Takamine au plafond. Revenez ensuite jusqu'au escaliers.

Rez-de-chaussée, Escaliers
A partir de là, vous avez le choix de continuer l'aventure où de fouiller le manoir à la recherche de plusieurs objets de soins et d'attaques au risque de tomber sur plusieurs fantômes dans le manoir.

Partie facultative
Retournez jusqu'à la salle des masques en traversant la salle des Bouddhas et le jardin carré. Ramassez la film de type

37 à la droite de Miku puis le flacon d'eau sacrée derrière le pilier des masques. Revenez dans le jardin et passez par le hall des lampes pour accéder à la salle des aveugles. Prenez une photo d'un fantôme au centre de la pièce. Ramassez le film de type 74 puis revenez dans le hall de lampes. Continuez par la cheminée. Fouillez les cendres de la cheminée pour découvrir une pierre spirituelle. Montez à l'étage. Vous trouverez un film de type 37 dans le meuble au fond du couloir (près des autres escaliers). Redescendez et dirigez-vous vers les hall des cordes. Ramassez les pierres spirituelles dans les débris au milieu du couloir. Vous arrivez dans l'entrée. Il y a une plante médicinale près du vieil appareil et un film de type 37 près de la porte d'entrée. Prenez-le rapidement et enfuyez-vous pour éviter le combat contre le fantôme rampant. Courez jusqu'à la salle de la cheminée. Passez par l'ouverture pour rejoindre le hall des lampes puis la bibliothèque. Prenez une photo du spectre immobile dans le placard. Continuez par la salle des kimonos où vous trouverez un miroir en pierre. Poussez le panneau pour atterrir dans la salle des poupées. Prenez la pierre spirituelle sur le grand présentoir puis sortez dans l'atrium et entrez dans le sanctuaire

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Approchez-vous de la colonne centrale.
Appuyez sur le 4ème bouton du côté gauche, sur le 3ème de derrière, sur le 2nd du côté droit puis sur le 1er de la face avant. Prenez alors une photo de cette face avant pour découvrir une traînée de sang. Revenez dans l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Remontez sur le porche. Les traces de sang du début sont réapparues. Suivez-les jusqu'à la grande salle (au passage, il est conseillé de sauvegarder lorsque vous serez près de la salle détruite).

Rez-de-chaussée, Grande salle
Une grosse flaque de sang gît devant vous. Approchez-vous-en.
Boss - Chef de famille : Ce combat ressemble fortement à celui que vous avez du mener lors de votre dernière rencontre. Chargez une pellicule de film assez puissante (37 ou 74) et placez-vous d'un côté de la salle. Si vous disposez du pouvoir de visibilité utilisez-le pour repérer l'ennemi. Tirez plusieurs fois pour le battre. Faites attention à son attaque qui comprend désormais trois coups de sabre.
Vous obtiendrez le sceau du maître. Fouillez la pièce pour trouver du film de type 14, de type 74 et de l'eau sacrée.
Fantôme : Photographiez le chef de famille qui se trouve quelque part dans cette salle. Il ne bouge pas, rassurez-vous.
Maintenant que vous possédez le sceau du maître, faites le chemin en sens inverse pour revenir dans le sanctuaire lunaire.

Rez-de-chaussée, Sanctuaire lunaire
Insérez le sceau dans le compartiment prévu à cet effet. Un chemin se révèle à vous. Descendez.

Sous-sol, Puits de la lune
Emparez-vous du morceau de miroir près de la momie devant vous. Kirie arrive mais vous parvenez à vous enfuir avec l'aide de la petite fille.

Kirie

1er étage, Salle de koto
A votre réveil, la fille vous indique le koto. Ramassez la partition sur la table basse puis jouez le morceau. Un panneau s'ouvre qui dissimulait des escaliers. Montez.

Mansarde, Mansarde
Suivez le couloir et regardez par le petit trou dans le plancher.
Boss - Tête de femme : Ce spectre n'est vraiment pas dur à capturer. Vous pouvez même l'avoir avec la pellicule la plus faible. Visez-la d'où vous êtes et tirez deux fois.
Continuez à avancer et regardez dans le second trou avant de sortir.

1er étage, Salle des Bouddhas
Vous voilà au dessus de la salle des Bouddhas. Vous ne pouvez pas courir ici. Marchez tranquillement vers l'appareil pour sauvegarder puis allez prendre le film de type 90 tout au bout. Prenez la seconde à droite.

Fantôme : Visez en bas à gauche pour capturer le visage d'un chercheur.
Continuez encore à avancer et tournez à droite pour prendre un miroir en pierre. Revenez sur vos pas et sortez par la porte.

1er étage, Donjon
La porte mène dans un donjon. Une grande cage prend pratiquement toute la pièce. Vous apercevez brièvement Kirie ligotée à l'intérieur. Entrez dans la cage et fouillez l'étagère avec les livres pour lire les deux journaux de Kirie.
Ramassez le morceau de miroir sacré puis la barrette de Kirie. Après la vidéo, vous trouverez un troisième journal par terre puis un quatrième sur la table. Lisez-les. Sortez de la cage.
Fantôme : un fille en blanc passe sur votre droite. Prenez vite une photo.
Pour la suite, vous n'avez pas le choix et devez emprunter la porte vers laquelle se dirigeait le spectre. Attention : gros passage de stress en perspective ! Juste avant de sortir du donjon, Kirie arrive derrière vous et commence à vous poursuivre. Sans perdre une seconde, courez aussi vite que vous pouvez, descendez les escaliers et rejoignez l'atrium.

Rez-de-chaussée, Atrium des cerises
Kirie n'est plus derrière vous, vous pouvez souffler un peu. Retournez dans les escaliers et entrez dans la salle des Bouddhas.

Rez-de-chaussée, Salle des Bouddhas
Lisez le manuel du prêtre sur la table devant l'autel, puis les deux autres posées sur les escaliers de part et d'autre.
Revenez vers les escaliers et montez au vestibule.

1er étage, Vestibule
Lisez les journaux de Kirie posés devant les poupées. Redescendez à l'atrium et continuez vers l'abysse.

Rez-de-chaussée, Abysse
Marchez jusqu'au bout du ponton.
Fantôme : Prenez une photo de l'homme accablé vers la droite.
Revenez ensuite au niveau de la plate-forme intermédiaire sur le ponton et regardez sur la gauche.
Fantôme : Vous pouvez prendre une photo de l'amour de Kirie.
Revenez à l'atrium, entrez dans le sanctuaire lunaire et descendez dans le puits.

Sous-sol, Puits de la lune
Ramassez l'eau sacrée ainsi que la pierre spirituelle. Regardez la momie. Vous devez y insérer la barrette de Kirie. Cela déverrouille une porte derrière vous. Avant de l'ouvrir, sauvegardez la partie.

Sous-sol, Pont des enfers
Ramassez la plante médicinale sur le côté droit de Miku puis commencez votre traversée du pont. Une cinématique se déclenche. Juste après, vous êtes attaqué par deux fantômes.
Boss - Homme errant et Femme flottante : Tous deux arrivent de l'autre côté du pont, en face de vous. Dégainez votre appareil et commencez à tirez. Vous pouvez facilement avoir l'homme de la position où vous êtes. Pour la femme, il faudra sûrement reculer un peu.
Prenez le film de type 37 sur le pont.
Fantôme : Visez en contrebas sur le côté gauche du pont pour trouver le spectre d'un homme au fond.
Traversez le pont et lisez les notes de Mafuyu qui traînent par terre. Continuez par la porte.

Sous-sol, Autel des cordes
Approchez de l'autel et regardez la cinématique du rituel. Juste après, un fantôme vous attaquera.
Boss - Vierge : Vous avez peut-être déjà rencontrer ce fantôme dans la partie précédente du jeu. La technique pour la battre est très simple. Courez, jusqu'à ce que vous l'aperceviez par terre, puis prenez une photo. Elle disparaîtra alors pour réapparaître aussitôt à vos pieds. Déplacez-vous et prenez d'autres photos. Elle n'est vraiment pas puissante, utilisez donc des pellicules de faible capacité.
Ramassez le miroir en pierre dans le coin.
Fantôme : Visez au dessus de l'autel pour prendre un cliché des Six vengeances.
Poursuivez par la porte.

Sous-sol, Chemin du baptême
Ramassez la plante médicinale près de l'entrée, sur la gauche, puis une pierre spirituelle de l'autre côté. Traversez le chemin. A peu près à la moitié, vous entendrez le bruit d'un fantôme derrière vous.
Boss - Vierge : Ce combat est légèrement plus difficile que le précédent car la vierge se déplace plus rapidement. Cela dit, vous devriez la battre sans trop de difficulté en appliquant la même méthode (photographier, reculer).
Avant de quitter le chemin, prenez l'eau sacrée puis lisez les notes de Mafuyu.

Sous-sol, Porte des enfers
Marchez jusqu'à la porte. Regardez la cinématique puis inspectez l'arrière de l'autel.
Boss - Kirie : Evitez absolument le contact avec Kirie, elle vous ferez perdre tout votre énergie ! Tenez-vous donc à l'écart et visez-la de loin. Heureusement, elle ne se déplace pas très vite ce qui vous laisse le temps de charger correctement votre appareil. Tirez lorsque le viseur devient orange afin de lui infliger davantage de dégâts. De temps en temps, Kirie lance un tremblement de terre afin de vous destabiliser. Utilisez vos pellicules les plus puissantes pour accélérer le combat. Après la cinématique suivante, courez récupérer le morceau de miroir manquant (près de l'autel) et encastrer le miroir dans son emplacement sur l'autel. Cela permettra d'éliminer la malédiction de Kirie et de vous faire admirer la séquence de fin du jeu.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez le jeu pour avoir de nouveaux costumes.

MODE COMBAT

Terminez le jeu pour accéder au mode combat qui vous propose plusieurs niveaux dans lesquels il faut battre des spectres dans des conditions bien particulières (pellicule limitée, petite salle…).

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer les modes Combat, Ghost List et le sound test.

FIN ALTERNATIVE.

Terminez le jeu en mode Cauchemard pour voir une nouvelle fin.

Psi-Ops : The Mindgate Conspiracy

© Midway 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour entrer un code, mettez en surbrillance l'option des extras et appuyez sur R1 (PS2) ou sur R (Xbox). Quand le clavier apparaît, entrez l'un des codes suivants, puis choisissez "Mission Select" dans les extras et commencez le jeu en mettant sur ON ou OFF le cheat voulu.

Triche

537893	Tous les pouvoirs
456456	Super Psi (la jauge psi baisse moins vite)
978945	Munitions illimitées
548975	Moins de dommages
987978	Pas de têtes

Modes cachés

05051979	Mode arcade (dans le menu des extras)
07041979	Mode coop
7734206	Mode survie
465486	Mode dark

Missions bonus

659785	"Aura Pool"
05120926	"Floor of Death"
154897	"Bottomless Pit"
568789	"Bouncy Bouncy"
9442662	"Gasoline"
154684	"Gear Gauntlet"
76635766	"Panic Room"
565485	"Psi Pool"
945678	"Stop Lights"
428584	"Tip The Idol"
090702	"TK Alley"
020615	"Up And Over"
456878	"Gnomotron"

Apparences différentes

454566	Soldat brûlé
431644	Général clown
364654	Docker
978789	Dragon Wei Lu
497878	Edgar Barrett
459797	Général
698798	Jack
468987	Jov Leonov

978798	Komiko
998789	Costume de laboratoire
489788	Marlena pyro
135454	Marlena Pyro Bikini
231644	Marlena Pyro en cuir
321646	MP1
698799	MP2
654659	MP3
468799	Psi Sara
135488	Sara
65496873	Saranae
546546	Scorpion
456498	Nick
678999	Sara suicide
136876	Tonya
196001	Edgar Barret, tenue d'entraînement 1
196002	Edgar Barret, tenue d'entraînement 2
196003	Edgar Barret, tenue d'entraînement 3
196004	Edgar Barret, tenue d'entraînement 4
196005	Edgar Barret, tenue d'entraînement 5
196006	Edgar Barret, tenue d'entraînement 6
564689	Nick, tenue d'entraînement
654654	Wei Lu tranquille
365498	Soldat américain
484646	Nick, tenue urbaine
975466	Nick, tenue "terre en friche"
231324	Wei Lu

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Dans le futur, quand vous aurez un problème psychologique ou tout simplement un petit mal de tête, l'armée viendra sonner chez vous pour vous inviter à la suivre. Quelques heures plus tard, vous vous retrouverez en train de croupir au fond d'une cellule sans aucune porte de sortie... Enfin, c'est ce qu'ils croient. Ainsi, si vous avez décidé, vous aussi, de vous enfuir de l'enfer de Psi-Ops, ce petit guide pourra peut-être vous être utile. Et n'oubliez pas que votre plus précieux allié reste et restera à tout jamais votre cerveau.

Note : Cette solution a été réalisée en mode Facile. De plus, la recherche des Nains de jardin (pour obtenir des missions supplémentaires) n'a pas été un objectif majeur sachant que les codes pour obtenir lesdites missions vous sont proposés dans une des astuces rattachées au jeu.

Mission 1 : Bienvenue dans le réseau

Après les diverses cinématiques, sortez de votre cellule puis allez éliminer les deux gardes qui se trouvent un peu plus loin. Privilégiez une approche silencieuse (en vous accroupissant) pour en venir à bout sans vous faire toucher. Continuez ensuite jusqu'au bout du couloir puis pénétrez dans la pièce de gauche pour trouver **12 balles de pistolet** et une **Trousse médicale**. Actionnez à présent le bouton rouge sur la console de gauche pour désactiver les lasers bloquant la lourde porte blindée. Sortez de la pièce, revenez en arrière et pénétrez dans la cellule n° 6 pour trouver une **Trousse de secours**. Vous trouverez une autre **Trousse de secours** dans la cellule n° 9. Ouvrez ensuite la double

porte que vous venez de débloquer puis éliminez les gardes qui patrouillent en bas. Ramassez les munitions sur les corps des soldats et allez actionner le bouton rouge de la console qui se trouve au centre de la pièce pour désactiver les lasers qui bloquent une autre double porte. Ouvrez maintenant cette dernière. Une fois sur la passerelle métallique, descendez par la gauche puis allez patauger dans l'eau pour trouver un **Fusil à pompe**. Vous pourrez aussi ramasser **12 balles de pistolet** qui se trouvent sur la plate-forme en face de vous. Continuez votre chemin en tuant le garde qui se trouve dans le couloir. Avancez puis passez la porte sur votre gauche. Ouvrez la porte de droite et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce, prenez à droite puis prenez le passage de gauche au bout du couloir. Avancez, tuez le garde qui se trouve dans la pièce du fond et ramassez le **Passe de la réserve**. Sortez de la pièce et revenez dans la dernière salle où vous avez trouvé la trousse de secours. Ouvrez la porte pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous bénéficierez de votre premier entraînement via un flash-back.

A propos de ce premier entraînement, je précise que si vous avez du mal à venir à bout de la dernière épreuve (celle où vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis), il vous faudra utiliser votre pouvoir télékinésique pour faire léviter les gardes puis les tuer avec votre arme.

De retour au temps présent, ramassez les **deux Recharges Psi** qui sont à gauche puis sortez de la pièce. Dans le couloir, prenez à gauche, passez la double porte puis descendez l'escalier. Tuez le garde qui patrouille et allez ouvrir la porte au fond du couloir grâce au passe que votre contact vous a remis. Avancez, ramassez la **Fiole Psi**, éliminez tous les gardes qui sont en contrebas puis ramassez les **12 balles de pistolet** qui traînent sur une caisse en bas de l'escalier. Vous trouverez également une **Recharge Psi** derrière le tas de caisses. Passez la passerelle métallique, ramassez la **Fiole Psi** devant vous puis allez prendre la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** qui sont un peu plus loin à gauche. Descendez l'échelle et allez actionner les deux leviers sur votre droite. Ceci fait, remontez à l'étage et préparez-vous à affronter quelques gardes. Passez la double porte en fer qui est sur votre droite, en haut de l'escalier, puis allez au niveau de la porte blindée tout au bout du couloir pour assister au deuxième entraînement télékinésique. Une fois de retour dans le présent, ouvrez la porte, tuez les gardes et continuez à avancer. Un peu plus loin, montez à l'échelle qui se trouve à droite (par laquelle descend un garde) pour atteindre une plate-forme où se trouve une **Recharge Psi**. Redescendez, ouvrez la porte blindée au bout du couloir, tuez les deux gardes qui patrouillent puis passez l'unique porte disponible. Continuez jusqu'à arriver dans une salle où vous devrez actionner un interrupteur. Ramassez la **Trousse médicale** ainsi que la **Recharge Psi** sur l'armoire (grâce à vos pouvoirs) puis éliminez le laborantin pour trouver un **Hypospray** ainsi que le **Passe de l'ascenseur**. Revenez à présent en arrière et ouvrez la double porte que vous venez de débloquer. Faites à présent très attention à la mitraillette automatique placée au dessus de la porte en face de vous. Ainsi, courez très vite sur la droite pour vous cacher derrière des containers. Montez sur ces derniers, sautez de l'autre côté, tuez le garde puis ramassez la **Trousse médicale** qui traîne. Ensuite, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter une caisse puis jetez-la afin que la mitraillette lui tire dessus. Profitez-en pour passer sous la mitraillette et ouvrir le volet métallique qui vous donnera accès à la seconde mission du jeu.

Mission 2 : De l'eau dans le gaz

Après la cinématique, ouvrez le volet métallique qui est devant vous pour assister à un nouvel entraînement télékinésique. Une fois ce dernier terminé, ramassez la **Trousse de secours** qui est sur le mur de gauche puis éliminez les deux gardes qui vous attendent un peu plus loin. Actionnez la plate-forme pour vous rendre à l'endroit d'où tiraient les gardes. Tuez le troisième garde qui vous attend puis actionnez le bouton rouge sur la console. Ramassez la **Trousse de secours** et redescendez pour aller ouvrir la porte que vous venez de débloquer.

Note : Je précise que si vous ne voulez pas vous faire toucher par les gardes qui arriveront lors de votre retour, il sera bon de faire léviter une caisse sur la plate-forme en l'empruntant la première fois, afin de vous cacher derrière.

Si vous désirez pénétrer dans les deux pièces qui sont sur votre droite, sachez que la porte se refermera dès votre entrée, libérant ainsi des gaz toxiques. Pour vous en sortir, utilisez vos pouvoirs pour faire léviter les gardes ou les laborantins et projetez-les contre les vitres pour les briser et ainsi pouvoir sortir. Ceci dit, vous ne trouverez rien dans la première salle alors que la seconde renferme un **Hypospray**, une **Fiole Psi** et le **Passe pour salle d'implantation**. Dans la troisième, vous pourrez dénicher une **Trousse médicale**. Prenez à présent la porte de gauche, tuez le garde qui vous attend et continuez votre route jusqu'au prochain point de contrôle. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Fiole Psi** à gauche de la porte d'entrée. Ouvrez la porte suivante et préparez-vous à affronter une cohorte de gardes.

Allez ensuite dans la salle de droite pour tuer un laborantin qui détient un **Hypospray**. Arrêtez l'alarme si ce n'est déjà fait (en actionnant un des interrupteurs sur le mur) puis sortez de la pièce. Vous trouverez deux pièces au fond du couloir. Pénétrez dans la pièce de droite, éliminez les deux laborantins (dont un détient un **Hypospray**) avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Ramassez la **Trousse de secours** et la **Trousse médicale** (sur l'armoire) ainsi que la **Recharge Psi** à côté de l'armoire sur la droite. Ramassez également l'**Implanteur** qui se trouve sur la petite table au fond de la pièce puis éliminez les deux gardes qui vont arriver. Sortez maintenant de la pièce, passez la porte qui est devant vous, tuez le garde et ouvrez la porte suivante grâce à l'Implanteur. Continuez tout droit pour assister à une nouvelle cinématique. Poursuivez jusqu'au fond du couloir pour trouver une **Fiole Psi**. Utilisez maintenant votre pouvoir VAD puis pénétrez dans le bureau de Leonov pour trouver le code de la porte du laboratoire. Ceci fait, revenez en arrière, tuez les gardes et déverrouillez ladite porte en tapant le code 3249. Tuez les gardes qui se trouvent dans cette pièce, ramassez la **Trousse médicale** qui est sur l'armoire de droite puis allez au fond de la pièce pour assister à une cinématique. Tirez sur la grille qui se trouve en hauteur sur votre gauche. Passez par l'ouverture puis utilisez la caisse de droite pour atteindre l'autre côté de la pièce. Tuez les gardes qui sont dans le couloir et allez arrêter le ventilateur du fond grâce au deuxième interrupteur sur votre droite. Remettez-le ensuite en marche pour venir à bout des deux gardes qui arrivent puis arrêtez-le à nouveau. Ramassez la **Fiole Psi** et continuez votre route. Tuez les gardes suivants, ramassez la **Trousse de Secours** sur le mur ainsi que la **Fiole Psi** cachée derrière des caisses au bout du couloir. Laissez-vous tomber en contrebas et ouvrez la porte qui vous ramènera au point de départ de cette mission. Ouvrez le volet métallique de droite pour assister à une cinématique. A la fin de celle-ci, ramassez les munitions pour votre pistolet, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale**. Sortez de la réserve puis tuez les gardes qui patrouillent. Allez au bout de la passerelle, ouvrez la porte, tuez le laborantin et ramassez la **Trousse médicale**. Continuez maintenant votre route jusqu'à arriver dans la Salle d'Implantation. Posez la première bombe au niveau du cercle rouge sur le sol. Arrêtez ensuite l'alarme (si tant est que le laborantin ait eu le temps de l'activer) et ramassez la **Trousse de secours**. Sortez de la pièce en empruntant la porte suivante. Tuez le garde qui se trouve dans la grande salle de droite, arrêtez l'alarme puis allez tuer les gardes et le laborantin qui se trouvent dans l'infirmerie sur votre droite. Ramassez la **Trousse médicale**, sortez de l'infirmerie et poursuivez votre chemin en empruntant la porte qui vous fait face. Pénétrez à nouveau dans la salle que vous avez ouverte grâce au digicode.
Tuez le laborantin avant qu'il ne déclenche l'alarme puis allez poser la deuxième bombe sur votre gauche. Ramassez la **Fiole Psi** et revenez sur vos pas pour poser la dernière bombe dans l'entrepôt cryogénique et assister à une cinématique.

- Boss :
Votre premier véritable ennemi contrôle une multitude de gardes qu'il va vous falloir éviter. En effet, ces derniers étant pareils à des soldats kamikazes, ils exploseront au bout d'un moment et vous feront de gros dégâts si ils vous touchent. Vous pouvez cependant leur tirer dessus ou leur lancer des objets pour les éliminer. Si vous manquez de Trousses médicales ou d'Elixirs Psi, vous en trouverez dans la salle où vous combattez. Ensuite, il vous faudra simplement renvoyer à l'aide de votre pouvoir télékinésique les gardes entourés d'un halo rouge (signe qu'ils sont contrôlés par Lenov et donc prêts à s'auto-détruire) dans les chambres cryogéniques afin de détruire chacune d'entre-elles. Une fois ceci fait, Leonov descendra pour vous combattre. Utilisez alors votre pouvoir Psi pour lui lancer des objets (caisse, bombonne de gaz ou même le garde qui l'accompagne), ce qui vous permettra d'en venir à bout rapidement. Cependant, faites bien attention aux attaques de votre adversaire qui inverseront les commandes de jeu ou vous enlèveront beaucoup de vie. Pour éviter tout ceci, n'arrêtez pas de courir ou cachez-vous derrière une des chambres cryogéniques.

Une fois le combat terminé, revenez vite au silo en passant par la porte de gauche (quand vous êtes face au mur). Une fois dans le silo, éliminez les gardes qui vous tirent dessus puis appuyez sur le bouton qui est à droite de la porte par laquelle vous venez de pénétrer dans le silo. Ceci aura pour effet de faire monter l'élévateur. Arrivé en haut, sautez dans la pièce d'où un garde vous tire dessus puis poursuivez par la droite. Continuez par l'unique chemin disponible en utilisant vos pouvoirs télékinésiques afin de déblayer le terrain et une fois arrivé dans la grande salle, allez vers la droite pour assister à une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Mission 3 : Affaire inachevée

Ici, vous pouvez soit jouer la carte de la furtivité, soit y aller franco en dégommant tout ce qui bouge. Dans tous les cas, votre premier objectif va être d'aller tout au fond de l'enceinte, à droite. Avant cela, partez en arrière pour trouver

derrière un container une **Trousse médicale** et un **Fusil de sniper**. Vous pourrez aussi trouver une **Recharge Psi** au fond de l'enceinte, à gauche. Ouvrez maintenant un des volets en fer tout au fond à droite pour arriver dans une salle où vous trouverez des munitions et des items de soin. Eliminez les deux gardes qui se trouvent de part et d'autre de la salle, sur les échafaudages, puis sortez par où vous êtes arrivé. Prenez à gauche et ouvrez la porte qui se trouve sous un porche. Vous voici dans une nouvelle salle où vous attendent un garde mais aussi **deux Recharges Psi**, un **Fusil à pompe** et une **Trousse médicale**. Vous pouvez également trouver une seconde **Trousse médicale** qui est cachée dans un réduit obstrué par une caisse sur laquelle est posé le fusil à pompe. Continuez votre route en montant l'escalier. Vous vous retrouverez un peu plus loin dans la salle où vous avez tué les deux gardes tout à l'heure. Faites le tour de la salle et ouvrez la porte pour rejoindre Sara. Ramassez la **Trousse médicale** à droite ainsi que le **Fusil de sniper**, tuez le garde qui patrouille au loin puis utilisez l'échelle pour descendre. Vous trouverez une autre **Trousse médicale** sur votre droite et deux gardes à éliminer, le premier étant sur la droite derrière la grille, le second sur le toit, toujours sur la droite. Avancez ensuite pour avoir droit à un autre entraînement Psi. Une fois l'entraînement terminé, ouvrez la porte du milieu pour trouver **deux Recharges Psi**, une **Trousse de secours** et des munitions. Sortez puis prenez le contrôle d'un des gardes derrière la grille, tout en vous cachant derrière les caisses qui sont dans les parages. Tuez alors les autres gardes qui patrouillent et appuyez ensuite sur le bouton à droite de la grille pour l'ouvrir. Revenez dans votre corps, tuez le garde que vous venez de contrôler et prenez le contrôle du sniper sur le toit. Allez appuyer sur le bouton qui est à gauche de votre position afin de faire descendre une échelle. Reprenez le contrôle de votre corps, tuez le sniper et allez monter l'échelle citée plus avant. Tuez le garde qui va arriver et jetez son corps sur la verrière afin de la casser. Passez par l'ouverture, faites le ménage alentour et ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui traînent. Ouvrez la double porte, tuez les gardes qui sont là et montez l'escalier qui est sur votre droite. Prenez à droite au bout du couloir et allez activer l'ordinateur central pour assister à une cinématique. Maintenant, retournez-vous, tuez le garde pour obtenir le **Passe pour le bureau privé d'Edgar Barret** et aller ouvrir la porte qui est au bout du couloir. Après la cinématique, rebroussez chemin, descendez l'escalier, allez dehors en ouvrant la porte qui est face aux escaliers puis éliminez le garde qui vous attend pour récupérer le **Passe pour les docks**. Vous pouvez maintenant allez ouvrir la porte un peu plus loin grâce à votre passe. Poursuivez votre chemin en ouvrant une autre porte et éliminez les gardes qui vont vous accueillir. Avant tout, allez tout à gauche des docks pour trouver une **Trousse de secours** collée à un container. Prenez ensuite le contrôle d'un garde armé d'un fusil à pompe puis allez éliminer ses camarades. Une fois ceci fait, allez vous jeter dans l'eau. Une fois retrouvé votre corps, pensez à ramasser la **Trousse médicale** qui traîne à gauche dans un cul de sac ainsi que la **Fiole Psi** qui est sous l'escalier un peu plus loin. Vous trouverez une autre **Fiole Psi** près d'un grillage, face au bateau, ainsi qu'une autre **Trousse de secours** collée à un container à droite des docks, dans un cul de sac. A présent, montez l'escalier dont je parlais plus avant. Ramassez les munitions et la **Trousse médicale**. Activez la console de commandes pour faire bouger le container entraperçu dans la cinématique. Utilisez vos pouvoirs pour faire venir à vous une **Recharge Psi** qui se trouve sur des containers de gauche, descendez l'escalier et prenez le passage qui était obstrué par le container que vous venez de déplacer, non sans avoir ramassé une **Trousse médicale** qui se trouve près du container que vous avez dû escalader. Eliminez tous les gardes qui patrouillent en vous servant de votre pouvoir mental ou à la dure avec vos armes. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** tout au fond, à droite derrière un grillage.
Continuez tout droit, ramassez les munitions et la **Trousse de secours** puis rebroussez chemin. Allez de l'autre côté des docks (en allant tout droit) pour trouver une autre **Trousse médicale**. Grimpez à présent sur le container bleu que vous avez aperçu dans la cinématique, prenez le contrôle du garde qui est dans la tour de vigie et activez la console de commandes pour faire bouger le container sur lequel se trouve votre corps.

Note : Si par malheur, vous avez tué tous les gardes avant de monter sur le container bleu, allez appuyer sur l'alarme pour en faire venir d'autres. Faites en sorte qu'ils vous suivent, montez sur le container, prenez le contrôle de l'un d'eux, éliminez ses camarades, montez dans la tour de vigie et activez la console.

Faites en sorte que le garde que vous contrôlez se suicide puis sautez sur la corniche derrière vous. Avancez en pénétrant par l'ouverture de gauche puis continuez par la droite après la cinématique. Ramassez le **Passe pour l'usine** puis rebroussez chemin. Revenez en bas en sautant sur les containers qui sont contre le mur, allez ramasser la **Trousse de secours** qui est dans la vigie et reprenez la porte par laquelle vous êtes arrivé aux docks, tout à droite. Tuez les deux gardes qui vous attendent et partez par la droite pour revenir au tout début du niveau. Une fois arrivé dans la zone où se trouve votre hélicoptère, allez tout au fond de l'enceinte pour ouvrir une porte grâce à votre Passe pour l'usine. Ceci marquera la fin du niveau.

Mission 4 : Le Grand Assemblage

Commencez par ramasser la **Recharge Psi** qui se trouve sur votre droite et venez à bout de tous les gardes qui sont dans les parages. Ramassez également la **Trousse médicale** qui est dans le véhicule blindé d'où un garde vous tirait dessus. Maintenant, allez actionner le feu de signalisation rouge (près de celui qui est vert) pour faire avancer un wagon qui va aller percuter une porte. Passez à présent par l'ouverture de fortune et faites le ménage. Faites attention à la mitraillette dans le coin gauche du hangar et allez ramasser la **Trousse médicale** collée à un container tout à gauche. Vous pourrez également trouver une **Fiole Psi** au milieu du hangar, près d'un container, une **Trousse de secours** sous la passerelle ainsi qu'une **Recharge Psi** près du sniper qui se trouve à l'étage sur la passerelle évoquée plus avant. Si vous désirez obtenir ces deux derniers objets, utilisez vos pouvoirs Psi pour les faire venir à vous, plutôt que d'aller les chercher, ce qui vous exposerait à la mitraillette dont je parlais plus avant. Maintenant, en faisant le tour par la gauche, allez ouvrir la porte qui se trouve sous la mitraillette automatique. Avancez pour vous retrouver dans la pièce suivante où vous allez pouvoir prendre le contrôle d'un ouvrier qui est à l'étage. Faites-lui actionner une console de commandes afin d'ouvrir une porte à votre niveau puis reprenez le contrôle de votre corps. Tuez l'ouvrier et ouvrez la porte qui est maintenant débloquée. Très rapidement, utilisez votre pouvoir télékinésique pour balancer le garde qui patrouille sous les presses à droite. Avancez et actionnez, si vous le désirez, l'ordinateur pour arrêter une des presses. Continuez à avancer, descendez par l'échelle et prenez l'escalier de droite. Tuez les deux gardes, actionnez les ordinateurs pour arrêter les autres presses, bien que ceci ne serve pas à grand-chose à moins que vous ne vouliez passer sur le tapis roulant. Continuez votre chemin en tuant les gardes et montez à l'échelle au bout du couloir. Eliminez les gardes qui vous attendent ainsi que l'ouvrier avant que ce dernier ne sonne l'alarme.

Note : Vous pouvez ici actionner un pupitre qui va électrifier un mur sur votre gauche. Il suffira ensuite de projeter vos ennemis contre le mur pour les éliminer.

Utilisez également votre pouvoir Psi pour faire tomber les deux gardes qui sont en hauteur sur des passerelles. Ouvrez la porte suivante et actionnez l'interrupteur de gauche. Ceci va activer deux énormes presses. N'essayez pas de les passer et utilisez plutôt le bloc qui est devant vous pour le mettre sous chacune des deux presses. Cela provoquera une explosion et arrêtera les presses. Continuez alors votre chemin, tuez le garde qui est dans les parages et passez les deux presses suivantes de la même façon. Tuez le second garde et ouvrez la porte qui est devant vous. Dans la salle suivante, allez ouvrir la porte qui vous fait face, montez les escaliers, ramassez la **Trousse de secours** et ouvrez la porte. Eliminez les gardes qui sont sur le toit et tournez à gauche pour faire le tour de la verrière où se trouvaient deux soldats. Ouvrez la porte qui vous attend puis ouvrez la porte de droite pour vous retrouver là où vous avez surpris une discussion entre Barret et le Général. Tuez les deux gardes qui vont arriver puis ouvrez la porte suivante. Utilisez l'échelle au bout du couloir et allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Fiole Psi**. Ouvrez la porte sur votre gauche pour affronter Barret.

- Boss:
Tout comme pour le combat contre Leonov, celui contre Barret est découpé en deux phases. Lors de la première, vous devrez simplement lui jeter les objets métalliques qu'il vous lance. Lors de la deuxième phase, Barret ira dehors pour poursuivre l'affrontement. Avant de le suivre, pensez à prendre la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui sont derrière vous dans la petite pièce où vous vous retrouverez après la cinématique. Lors de la deuxième partie du combat, Barret vous lancera parfois un wagon qui peut faire énormément de dégâts (ou vous tuer si vous jouez en Normal). N'allez pas trop près de votre ennemi auquel cas il créera une secousse sismique. Dans tous les cas, évitez les objets qu'il vous lance et balancez-lui (grâce à votre pouvoir TK) tout ce qui traîne pour en finir.

Notez qu'un check-point entre les deux phases vous évitera de recommencer tout le combat. Après cette bataille, vous en aurez terminé avec la quatrième mission.

Mission 5 : La peur ne ment pas

Allez ramasser la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi** qui se trouvent contre des caisses, derrière vous. Eliminez les gardes qui viennent à votre rencontre puis courez tout au fond de la plate-forme pour ouvrir une porte. Tuez les deux gardes qui patrouillent et prenez à gauche pour ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi**. Ensuite, revenez en arrière et allez ouvrir la porte sous la mitraillette automatique en faisant attention à cette dernière. Passée la

cinématique, allez tout droit en prenant garde à la mitraillette qui est toujours active, prenez à droite et passez par la porte de droite. Tuez les gardes qui vont arriver et passez dans la pièce de droite. Eliminez les laborantins, ramassez la **Recharge Psi** puis allez devant le pupitre où se trouve un bouton rouge. Prenez à présent le contrôle du laborantin que vous voyez à travers la vitre. Faites-le aller dans une pièce similaire à la vôtre en passant par la porte qui est devant lui. Allez lui faire appuyer sur le bouton rouge du pupitre identique à celui devant lequel vous vous trouvez. Dès que le compte à rebours commence, repassez dans votre corps et appuyez à votre tour sur le bouton du pupitre. Ceci déverrouillera une double porte un peu plus loin. Tuez le laborantin qui va arriver, passez par la porte de droite puis la porte suivante. Ramassez le **Fusil à pompe** si vous le désirez et passez par la prochaine porte. Vous voici au niveau de la double porte qui est maintenant accessible. Avant de l'emprunter, prenez la porte qui est devant vous, ramassez la **Trousse médicale**. Passez les portes suivantes pour vous retrouver dans la pièce où vous étiez tout à l'heure (quand vous contrôliez le laborantin). Tuez le laborantin et ramassez une nouvelle **Trousse médicale**. Revenez au niveau de la double porte et passez-la. Ramassez la **Recharge Psi** sur la droite et allez appuyer sur le bouton rouge qui est devant vous. Après la cinématique, avancez vers la porte de sortie pour avoir droit à un nouvel entraînement Psi. Après celui-ci, sortez de la pièce, et tuez les gardes qui vont arriver. Pour venir plus facilement à bout des gardes en armure blindée, privilégiez votre pouvoir TK et faites-les valdinguer. Prenez maintenant la porte qui est en face de vous, tuez le garde qui vous attend et passez la porte suivante. Grillez le garde qui patrouille à droite et ramassez le **Passe d'ascenseur**. Prenez maintenant l'ascenseur qui se trouve sur votre droite. Descendez au niveau 98. Une fois sorti de l'ascenseur, accroupissez-vous et prenez le contrôle d'un des gardes qui est à droite. Eliminez son camarade ainsi que le laborantin. Tuez ensuite les gardes qui patrouillent. Une fois le sale boulot accompli, allez ramasser la **Trousse médicale** qui se trouve à droite, juste à côté de l'endroit où discutaient le laborantin et les soldats. Allez également ramasser une seconde **Trousse médicale** sur votre gauche.

Note : A ce stade, vous avez deux choix. Le premier va consister à utiliser votre pouvoir TK pour faire bouger une des deux grosses sphères en métal de part et d'autre de la porte rouge. Lancez alors la sphère contre la porte rouge par trois fois pour la détruire. Prenez le passage jusqu'à arriver dans un endroit où vous devrez lutter contre des hallucinations pour trouver votre chemin.

Le second choix est de revenir à droite, de traverser le couloir et de tirer dans la grille en bas du mur, sur votre gauche. Pénétrez dans le conduit, avancez, et à la première intersection, prenez à droite pour trouver un **Nain de Jardin** (ce dernier vous permettant de déverrouiller une mission Bonus). Tuez les deux gardes à travers la grille puis repartez en arrière. A l'intersection, prenez à droite, continuez à avancer et tirez sur la grille devant vous. Une fois sorti du conduit, vous vous retrouverez dans l'endroit où vous allez devoir démêler le vrai du faux pour trouver votre chemin. Ce passage peut être assez énervant et le mieux est encore de consulter très souvent sa carte pour savoir où aller. Dans tous les cas, ouvrez la porte devant vous et ramassez la **Trousse médicale**. Ensuite, essayez d'ouvrir toutes les portes pour obtenir de nombreux objets de soin et des munitions puis en regardant votre carte, rendez-vous dans la grande pièce qui se trouve au Nord Ouest. Faites également attention aux ennemis qui apparaîtront, ces derniers pouvant vous causer des dégâts bien réels. De plus, certaines illusions (comme celles de Barret ou de Leonov) laisseront derrière elles des explosifs qui ne manqueront pas de vous exploser à la figure. Une fois arrivé à destination, vous aurez droit à une cinématique au terme de laquelle vous allez devoir affronter des zombies.

- Boss :
Sans être un véritable affrontement contre un boss, ce passage peut néanmoins être assimilé comme tel. Allez dans un premier temps ramasser la **Trousse médicale** sur votre droite et la **Recharge Psi** sur votre gauche. Une autre **Trousse médicale** vous attend devant l'entrée d'une autre petite crypte. Le but est ici d'éliminer les zombies qui vont vous attaquer. La technique pour en venir à bout est très simple. Il vous suffit de tourner à droite puis d'aller vous cacher derrière la crypte un peu plus loin. Ensuite, attendez que les zombies viennent à vous et utilisez votre pouvoir MD (pour drainer l'énergie des ennemis) afin de tuer chaque zombie. Le fait de se cacher derrière la crypte est très intéressant pour deux raisons. Premièrement, les zombies ne viendront à vous que par la gauche, le côté droit étant quelque peu obstrué par un arbre. Ensuite, vu que la place est réduite, les zombies ne pourront que vous attaquer un par un, ce qui fait que vous n'aurez aucun problème pour les éliminer.

Après être venu à bout de tous vos adversaires, une cinématique arrivera et vous vous retrouverez dans une immense salle. Récupérez la **Trousse de secours**, au dessus de la porte, grâce à votre pouvoir télékinésique puis allez à droite pour récupérer une **Trousse médicale** près de la porte que vous devrez ouvrir. Cramez le laborantin et le soldat, utilisez l'**Hypospray** et ramassez le **Passe ascenseur pour la grande salle**. Ramassez la **Trousse de secours** et

allez ouvrir la porte au fond de la pièce. Tuez les gardes qui patrouillent et prenez à nouveau l'ascenseur. Descendez au niveau 97. Sortez de l'ascenseur et tirez sur la caméra qui est devant vous. Allez à droite ou à gauche tout en faisant très attention aux quatre caméras qui restent. Eliminez celles qui sont en haut des escaliers pour pouvoir monter à l'étage puis allez prendre le contrôle du laborantin. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes et revenez dans votre corps. Tuez les gardes qui vont arriver et avant de passer par la porte maintenant débloquée, pensez à ramasser les **deux Trousses de secours** de part et d'autre de la salle et la **Trousse médicale** qui se trouve derrière une statue, à gauche de l'ascenseur. Vous pouvez aussi récupérer une autre **Trousse médicale** (si vous en avez vraiment besoin) qui est dans la salle de commandes où se trouve une mitraillette automatique. La double porte passée, allez au bout du superbe couloir pour trouver **deux Trousses médicales**. Notez qu'une **Fiole Psi** se trouve aussi dans cette pièce, juste devant un des bassins. Passez la porte suivante derrière laquelle vous attend Wei Lu.

- Boss :
Lors de la première partie du combat, vous allez devoir affronter six statues de pierre. Pour les détruire, rien de plus facile. Utilisez votre pouvoir PK pour stopper les statues puis utilisez votre TK pour leur jeter des pots en fer. Une fois que vous en aurez terminé avec les statues, Wei Lu vous attaquera sous la forme d'un monstre. Avant d'entamer le combat, n'oubliez pas que vous disposez de nombreux Elixirs Psi dans la pièce. Le but du jeu va être ici de détruire les trois tentacules du monstre. Wei Lu pouvant vous envoyer des jets d'acide, n'hésitez pas à vous protéger derrière un pilier ou à courir constamment pour ne pas subir de dégâts. Une autre de ses attaques consistera à produire un souffle destructeur. Sa dernière attaque ne sera ni plus ni moins qu'une charge qui reste facile à éviter en allant à droite ou à gauche de la pièce. A plusieurs moments, le monstre détruira une partie de la salle et fera tomber de nombreux objets, que vous ne manquerez pas de ramasser bien évidemment. Le plus embêtant va être ici de toucher ses tentacules autrement qu'avec vos armes qui vous permettront d'en détruire une ou deux si vous avez assez de munitions. Le truc va être alors d'utiliser votre PK pour la stopper puis de faire léviter une jarre métallique (en l'élevant assez haut) afin de la lancer contre un des membres du monstre. Néanmoins, vous pouvez également laisser tomber les jarres et utiliser uniquement votre pouvoir PK pour consumer votre ennemi. C'est assez long mais ça fonctionne. La seule chose à savoir est qu'il faudra souvent attendre que Wei Lu fasse son souffle destructeur, l'éviter puis dans la foulée la brûler. Recommencez alors l'opération pour en venir à bout.
Une fois le combat terminé, passez la porte de sortie puis celle au bout du couloir. Ouvrez à présent la porte qui est en face de vous pour terminer ce niveau.

Mission 6 : L'oeuvre de notre vie

Ramassez la **Trousse de secours**, la **Recharge Psi** et les **12 Balles de pistolet** sur votre droite. Utilisez, ensuite vos pouvoirs pour éliminer les gardes qui sont au bout de la passerelle et traversez cette dernière en utilisant votre TK pour vous faire léviter sur une plaque de métal afin de passer l'endroit détruit. Ramassez la **Trousse de secours** qui est au bout de la passerelle et passez la porte. Ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Recharge Psi** puis descendez l'escalier sur votre gauche. Prenez le contrôle du garde qui est au fond puis des deux suivants et faites-les avancer sur le sol électrifié afin de créer une surcharge de courant qui va détruire les générateurs de droite. Tuez le dernier garde qui va arriver, ouvrez la porte du fond et descendez grâce à l'échelle. Ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Utilisez ensuite l'échelle pour monter deux étages au dessus. Ouvrez la porte, tuez le garde et le laborantin qui sont dans la pièce puis actionnez le levier qui est à votre gauche, sur le mur. Ramassez la **Recharge Psi** et ouvrez la porte suivante. Attendez que le courant électrique passe devant vous et courez rapidement à droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche et attendez dans le renfoncement que le courant passe à niveau. Continuez de courir à droite et pénétrez dans la pièce suivante, sur votre droite. Tuez le garde qui y travaille puis ramassez les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours**. Actionnez le levier puis sortez de la pièce. Prenez à droite, en faisant toujours attention au courant, et tuez le garde dans le renfoncement gauche. Ramassez les **12 Balles de pistolet**, attendez alors que le courant passe à votre niveau et poursuivez par la droite. Ouvrez la porte suivante, tuez le garde et le laborantin, ramassez la **Trousse de secours** et actionnez le levier qui est dans le petit couloir de droite.
vl
Note : Je précise qu'à chaque levier que vous actionnerez, le courant se fera de plus en plus rapide.

Sortez de la pièce et continuez par la droite. Tuez le laborantin qui se trouve à gauche, ramassez la **Trousse de secours** et attendez que le courant passe puis très vite allez ouvrir la porte suivante, sur votre droite. Tuez le garde et actionnez le dernier levier afin de couper le courant. Sortez de la pièce, tuez tous les gardes qui patrouillent et revenez

dans la pièce portant l'inscription K3 au dessus de la porte. Ouvrez la porte qui est devant vous et utilisez l'échelle pour descendre. Récupérez le **Nain de jardin** qui vous permettra d'obtenir une nouvelle mission Bonus. Utilisez à nouveau l'échelle pour monter de deux étages. Ouvrez la porte de gauche, ramassez la **Trousse de secours** et continuez par la droite. Tuez les gardes et le laborantin qui sont dans les parages et montez l'escalier de gauche pour pénétrer dans une salle de contrôle. Activez l'interrupteur sur votre droite. Revenez en arrière et descendez l'escalier de droite. Allez ramasser la **Recharge Psi** au fond de la pièce puis montez par l'escalier de droite. Ouvrez la porte pour pénétrer dans la pièce suivante. Tuez le garde qui est à l'étage et ceux en contrebas en les jetant dans le bac qui est au milieu de la pièce. Maintenant, allez ramasser les **12 Balles de pistolet** et la **Trousse de secours** puis descendez à l'étage inférieur. Utilisez votre pouvoir TK pour jeter les capsules qui sont sur le tapis roulant contre le grillage de gauche. Passez alors par le passage de gauche, ramassez la **Trousse de secours** au bout du chemin puis passez la porte. Tuez le laborantin et laissez tomber les leviers et le bouton rouge qui ne servent qu'à activer un mécanisme sans importance dans la salle précédente. Ramassez la **Trousse médicale** et passez la porte suivante pour assister à une cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver puis ramassez la **Recharge Psi** et le **Passe de l'armurerie**. Sortez de la pièce et prenez la porte de droite pour assister à une nouvelle cinématique. Tuez tous les gardes qui vont arriver et continuez par la droite. Faites attention à la mitraillette automatique et allez tuer le garde qui se trouve dans le couloir suivant ainsi que le second qui va arriver. Pénétrez dans l'armurerie, ramassez la **Trousse médicale**, les munitions, les **deux Fioles Psi** et le **Passe du centre de communication**. Sortez puis allez de l'autre côté du long couloir pour ouvrir une autre porte. Avant cela, tuez les deux gardes qui vous accueilleront. Une fois la porte ouverte grâce au Passe du centre de communication, tuez le garde qui possède le **Passe d'ascenseur**.
Ramassez alors la **Trousse médicale** puis revenez en arrière pour utiliser l'ascenseur sur votre gauche pour monter au 99ème étage. Avancez devant vous pour ramasser un **Elixir Psi** et une **Trousse médicale**. Avant de passer la porte qui vous amènera devant Marlena, allez plutôt à gauche pour trouver des munitions, une **Recharge Psi** et une **Trousse médicale** dans une pièce au fond du couloir. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

- Boss :
Avant toute chose, si vous manquez de vie ou d'énergie Psi, montez les escaliers de droite ou de gauche pour trouver **deux Recharges Psi** ainsi que **deux Trousses médicales**. Durant la première phase du combat, Marlena vous attaquera de deux façons, à l'aide d'un rayon concentré ou au contraire par le biais de tirs successifs. Pour éviter le tout, courez tout simplement. Lorsque vous entendrez le message d'alerte, allez très rapidement vous abriter derrière un des deux panneaux protecteurs qui se lèvera à ce moment-là, devant la porte d'entrée. Ceci étant dit, utilisez alors votre TK pour faire léviter les bonbonnes de gaz qui sont au centre de la pièce et jetez-les sur le laser qui est au dessus de la Belle. Si vous veniez à manquer de bombonnes, ne vous en faites pas car elles réapparaîtront automatiquement. Une fois le laser détruit, Marlena descendra à votre niveau pour vous combattre. Finissez-en avec elle en lui jetant de nouvelles bonbonnes de gaz. Cependant la solution la plus simple est encore de faire en sorte que Marlena aille près des bombonnes pour que vous puissiez tirer sur ces dernières afin de créer des explosions, ceci lui enlevant pas mal de vie. De plus, protégez-vous de ses attaques en vous réfugiant derrière la structure au centre de la pièce et courez dès que son double court vers vous.

Après le combat, vous aurez droit à une cinématique qui marquera la fin du niveau.

Mission 7 : De l'Ether...et au-delà

Après la cinématique, ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale** qui sont derrière des statues, tuez les deux tireurs qui sont en hauteur puis avancez vers la porte du temple pour avoir droit à un entraînement Psi. Une fois terminé l'entraînement, allez sur la gauche, au fond de l'écran, pour ramasser une nouvelle **Trousse médicale**. Une **Trousse de secours** se trouve également sur la droite. Maintenant, pénétrez dans le temple par la porte principale. Continuez votre chemin en prenant garde aux bêtes astrales qui rodent. Passez le pont puis prenez le chemin de gauche un peu plus loin pour assister à une cinématique. Tuez le monstre astral qui va arriver aussitôt la scène terminée. Ramassez les **deux Fioles Psi** qui sont par terre puis tuez le premier garde qui est derrière la grille au fond du couloir en le projetant sur un baril d'essence qui est à droite de la grille. Ceci va faire répliquer un autre garde et d'innombrables créatures astrales. Prenez alors le contrôle du garde, tuez toutes les créatures puis allez appuyer sur le bouton rouge qui se trouve sur une console dans une petite pièce derrière vous. Après la cinématique, allez tuer le garde et ramassez la **Trousse de secours** qui est scotchée au mur. Sortez à présent de cet endroit et prenez à gauche. Ouvrez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent puis allez ouvrir la double porte suivante. Utilisez votre pouvoir TK pour

placer la statue qui est de biais sur le grand socle qui est à sa droite. Ceci va vous révéler un passage secret. Allez à présent jusqu'à la porte qui vous est accessible pour entendre un message de Sara. N'ouvrez surtout pas la porte de gauche car une infinité de créatures vous attendent de l'autre côté. Rebroussez plutôt chemin, tuez les gardes qui sont dans la salle (en tirant notamment sur la grande cloche pour plus de facilité) puis tirez dans le mur sur votre droite pour découvrir une pièce secrète dans laquelle vous trouverez des munitions, une **Recharge Psi** ainsi qu'une **Trousse de secours**. A présent, revenez dans la pièce où vous avez entendu le message de Sara, utilisez votre pouvoir TK pour faire léviter la petite pyramide puis sortez de la pièce. Sortez de la pièce suivante et allez ramasser les **12 balles de pistolet** qui sont près de la jarre, à gauche de la double porte qui est devant vous. Ensuite, prenez la porte de droite pour trouver une **Trousse médicale** et des munitions. Revenez dans la grande salle et allez poser la petite pyramide sur le piédestal qui est à droite de l'autre petite porte. Reprenez la petite pyramide, ouvrez la porte, ramassez la **Fiole Psi** et la **Trousse de secours**, en faisant attention aux gravats qui vont tomber. Montez les escaliers tout en gardant la pyramide avec vous, tuez les deux créatures astrales qui vous attendent au sommet puis ouvrez la porte de gauche. Ramassez la **Trousse médicale**, éliminez toutes les créatures astrales qui vont arriver et continuez votre chemin jusqu'à ce que vous puissiez poser la petite pyramide sur un piédestal, à droite d'une double porte. En utilisant votre vision astrale, vous pourrez découvrir un passage secret derrière vous. Tirez sur le mur puis allez ramasser des munitions, une **Trousse médicale**, une **Recharge Psi** et **deux Fioles Psi**. Revenez dans le couloir et prenez la porte de droite pour rencontrer Sara. Après la cinématique, tuez les monstres et les gardes qui vont arriver. Ramassez la **Trousse de secours** qui est derrière une statue puis grâce à votre vision astrale, repérez les dalles friables qui ont une couleur rouge. Tirez dessus pour découvrir une cachette secrète contenant une **Trousse de secours**, des **balles de pistolet**, une **Fiole Psi** et une seconde petite pyramide que vous devrez aller placer sur le piédestal qui est à gauche de la double porte dans le couloir d'où vous êtes arrivé. Passez la double porte, tuez les créatures astrales qui patrouillent et ramassez la **Fiole Psi** et les **deux Trousses de secours** qui sont dans cette pièce. En utilisant votre vision Astrale, vous remarquerez des boules et des vasques de couleur similaire. Utilisez alors votre pouvoir TK pour mettre les boules dans les vasques de couleur associée. Ceci étant fait, montez au sommet de la structure puis appuyez sur le mécanisme. Après la cinématique, tuez le garde et descendez pour ouvrir la double porte que vous venez de débloquer. Une fois dehors, prenez le contrôle du sniper qui se trouve sur la passerelle, tuez alors ses camarades en contrebas puis faites en sorte que le sniper que vous dirigez se suicide. Avancez maintenant dans le canyon et montez à l'échelle qui est un peu plus loin sur votre droite.
Ramassez la **Trousse médicale**, la **Recharge Psi** puis redescendez. Continuez votre chemin, montez à l'échelle suivante, sur votre gauche, et prenez le contrôle du sniper qui est sur la passerelle un peu plus loin pour vous suicider. Avancez, tuez le garde qui se cache puis le second qui va arriver. Ramassez la **Trousse de secours** et poursuivez votre route par la droite. Eliminez les gardes qui sont dans les alentours et allez ramasser la **Fiole Psi** près des caisses. Si vous avez du mal à venir à bout du garde ayant un bazooka, utilisez votre pouvoir TK afin de lui lancer la caisse qui est sur sa droite. Une fois le ménage fait, allez ramasser la **Trousse de secours** que le garde dont vous avez pris tantôt le contrôle a laissé. Montez maintenant dans la tour de droite, grâce à l'échelle. Après la cinématique, revenez dans le temple en faisant attention aux gardes qui vont vous attendre. Une fois encore, si vous avez du mal à venir à bout du garde avec un bazooka, servez-vous de votre pouvoir TK pour lui lancer des rochers qui sont à sa droite. Revenez à l'endroit où vous avez trouvé la petite pyramide, non sans éliminer plusieurs adversaires qui se dresseront devant vous, puis passez par la porte de gauche. Montez les escaliers et ouvrez la porte qui est en haut pour terminer la mission.

Mission 8 : Le pouvoir suprême

Après que Sara vous ait contacté par télépathie, ramassez la **Trousse médicale** devant vous et les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Si vous le désirez, vous pouvez également utiliser votre TK pour enlever les gravats qui recouvrent une seconde **Trousse médicale**. Passez maintenant par la porte du fond et prenez le contrôle d'un des gardes. Tuez l'autre soldat, sortez de la pièce et éliminez les gardes suivants. Une fois revenu dans votre corps, tuez le garde qui va arriver, ramassez une **Fiole Psi**, une **Recharge Psi** et une **Trousse de secours**. Sortez de la pièce et allez ramasser une **Trousse médicale** sur votre droite. Allez dans la pièce de droite pour trouver une **Trousse de secours** et des munitions. Allez dans la machine pour assister à une cinématique. Revenez dans le couloir, tuez le garde et rendez-vous dans le labo Beta. Tuez les deux gardes et ramassez les **deux Fioles Psi**, la **Trousse médicale** ainsi que la **Trousse de secours**. Grâce à votre vision astrale, vous pourrez voir un code sur le tableau blanc, derrière le comptoir. Maintenant, sortez dans le couloir et allez une fois de plus dans la machine de la salle de gauche pour faire venir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci et allez ouvrir la double porte. Continuez votre chemin, tournez à gauche au bout du couloir et ouvrez la porte de droite. Une fois dans la pièce, allez au niveau de la console de commandes

pour rentrer le code que vous avez vu sur le tableau blanc grâce à votre pouvoir astral. Revenez dans le couloir et tuez le plus de gardes possible. De retour dans votre corps, passez à votre tour la double porte et éliminez les soldats restants. Prenez le passage de droite pour ramasser une **Trousse médicale** et ouvrez la porte suivante. Un peu plus loin, vous aurez droit à une cinématique. Après cette dernière, sortez de la pièce.

Note : Si le compte à rebours est sur le point d'arriver à terme, revenez dans la pièce à la console pour entrer à nouveau le code vu sur le tableau blanc. Ceci vous donnera alors 3 minutes supplémentaires avant que les monstres ne réapparaissent.

Revenez dans le couloir puis allez au niveau des portes où une lumière rouge clignote. Regardez sur votre gauche pour voir un garde. Prenez le contrôle de celui-ci puis appuyez sur le bouton de l'ordinateur. Revenez dans votre corps, et passez la porte devant vous. Ramassez la **Recharge Psi**, les **12 Balles de pistolet**, les **deux Trousses de secours** et la **Trousse médicale**. Prenez ensuite le contrôle du garde qui se trouve dans la pièce de droite. Faites-lui appuyer sur le bouton de la console de commandes puis revenez dans votre corps. Passez alors la porte suivante pour affronter Nicolas Wrightson.

- Boss :
Ce combat est très loin d'être aussi difficile que celui contre Milena. Dans un premier temps, évitez les attaques de Nicolas. L'une d'entre-elles fera apparaître des monstres que vous devrez éliminer, l'autre sera rattachée à des moniteurs qui vous tireront dessus via un laser. Ceci dit, vous pourrez facilement éviter ses lasers en courant. Maintenant, il va vous falloir tirer sur chacun des panneaux, une fois qu'ils seront retournés. Si vous n'avez plus de munitions, utilisez votre pouvoir TK pour lancer des objets sur les panneaux. Si le tout est très simple, faites tout de même attention car au bout d'un moment les panneaux se retourneront beaucoup plus vite. De plus, n'oubliez pas que vous pourrez ramasser des munitions et des objets de soin qui sont sur le sol. Le combat prendra fin une fois que vous aurez détruit chaque moniteur.

Après ce combat, passez les deux portes suivantes et ramassez la **Recharge Psi** et la **Trousse médicale**. Avancez et ramassez les munitions sur votre droite. Avancez à nouveau et éliminez tous les gardes qui sont dans les parages en leur lançant des rochers ou des tonneaux d'essence. Faites tout de même attention au garde qui possède un bazooka au fond de la pièce. Notez que si vous arrivez à prendre le contrôle de ce garde, vous viendrez beaucoup plus facilement à bout de vos ennemis. Allez ensuite ramasser une **Trousse médicale** et une **Recharge Psi** sur votre gauche puis ramassez le **Fusil de sniper** qui est sous des rochers, à gauche de l'entrée de la pièce. Utilisez cette arme pour tuer le garde qui est en contrebas. A présent, utilisez votre vision astrale pour repérer les mines flottantes. Sautez en contrebas, en prenant le chemin du milieu puis faites léviter le corps du garde qui se trouve un peu plus loin vers vous. Ceci aura pour effet de détruire la mine qui obstrue le passage.
Retournez-vous pour aller ramasser une **Trousse médicale** qui se trouve derrière les rochers et rendez-vous maintenant à l'endroit où se trouvait le garde que vous venez de faire exploser. Prenez à gauche et tuez le garde qui se trouve non loin de là. En avançant, vous ferez surgir un pilier qui vous bloquera le passage. Utilisez la pyrokinésie pour le faire disparaître. Ouvrez la porte suivante et prenez le contrôle du garde lorsque celui-ci se sera retourné. Faites-le se suicider puis de retour dans votre corps, ramassez la **Trousse médicale**. N'empruntez surtout pas le passage de droite car il est rempli de mines. Par contre, vous pouvez essayer de prendre le contrôle d'un garde qui est tout au fond de ce couloir. Une fois ceci fait, éliminez tous les soldats en contrebas et ceux du couloir de gauche. Faites-le ensuite se suicider.

Note : Si le garde vous aperçoit avant que vous n'ayez réussi à en prendre le contrôle, utilisez votre TK pour déblayez le tunnel puis jetez sur le garde le bidon d'essence qui est sur votre gauche. Ceci étant, la meilleure méthode est de poser le bidon près du garde, derrière la petite barrière, puis de tirer dessus pour provoquer une explosion.

Une fois de retour dans votre corps, avancez par la gauche, ramassez la **Fiole Psi** et passez dans le plan astral pour éviter les mines. Ramassez la **Trousse de secours** qui est par terre, ainsi que les **12 Balles de pistolet** un peu plus loin. Continuez votre route jusqu'à arriver à un lac souterrain où se trouvent plusieurs mines. Rendez-vous où se trouvait le garde dont vous avez pris le contrôle (ou que vous avez tué) en prenant le chemin de droite. Ramassez la **Trousse médicale** et les **12 Balles de pistolet**. Vous pouvez aussi ramasser une **Fiole Psi** et une **Recharge Psi** qui se trouvent dans le tunnel de droite en utilisant votre TK. Prenez le chemin de gauche en faisant attention aux mines. Continuez par la gauche. Ici, vous pouvez jeter les corps des gardes que vous venez d'éliminer sur les mines flottantes qui se trouvent

là. Au bout de la passerelle, vous rencontrerez à nouveau Barrett. Ramassez la **Trousse médicale** et la **Recharge Psi**. Grimpez dans le monte-charge pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous allez affronter le Général.

- Boss :
Voici le dernier boss du jeu, qui n'est pas bien coriace. Lors de la première partie du combat, vous devrez détruire les six pylônes qui tournent autour du Général. Pour ce faire, utilisez deux fois votre PK sur chacun des piliers. Une fois que vous aurez détruit tous les piliers, ramassez les orbes qui sont tombées par terre pour obtenir un nouveau pouvoir. A présent, évitez les attaques du général en courant constamment puis visez-le et lancez-lui une des orbes que vous avez récupérées. Vous pouvez également refaire le plein d'énergie (afin de récupérer vos orbes) en allant au centre de la structure mais n'y restez pas trop longtemps car au bout d'un moment le Général créera une gigantesque onde de choc qui vous fera beaucoup de dégâts. Notez également qu'une **Trousse médicale** et **trois Trousses de secours** se trouvent dans le petit fossé bordant la structure centrale. N'hésitez donc pas à les récupérer si vous manquez d'items de soins.

Une fois le combat terminé, il ne vous restera plus qu'à assister à la cinématique de fin semblant annoncer un deuxième épisode... Wait and see.

Psychonauts

© THQ / Double Fine Productions 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant la partie, maintenez L+R et faites l'un des codes suivants assez rapidemment :

Tous les pouvoirs
B, B, Y, Blanc, stick analogique gauche, Y

Tous les pouvoirs au niveau maximum
stick analogique gauche, stick analogique droit, stick analogique gauche, Blanc, B, Blanc

Tous les items
stick analogique droit, B, Blanc, Blanc, stick analogique gauche, Y

9999 munitions
stick analogique droit, A, stick analogique gauche, stick analogique gauche, Y, B

9999 pointes de flèches
A, stick analogique droit, stick analogique droit, Blanc, Y, X

9999 vies
stick analogique gauche, Blanc, Blanc, B, A, stick analogique droit

Invincibilité
B, Blanc, B, B, Y, Noir

Nouveaux textes
Blanc, A, stick analogique gauche, Blanc, Blanc, B. Ce code remplace les noms des personnages par les noms des développeurs, affiche les légendes sous les dialogues et change le texte en chiffres et en symboles.

Quantum Redshift

© Microsoft / Curly Monsters 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PILOTES

Pilotes Nemessis

Teminez le jeu en mode amateur, expert ou master avec les 7 pilotes.

Ka Hekili

Terminer le mode master avec les 7 pilotes.

Kutoo

Terminez le mode master avec Ka Hekili.

EASTER EGGS

Terminez le mode expert avec les pilotes Nemessis pour débloquer les 8 "oeufs de pâques".

MODE REDSHIFT

Terminez le mode master avec tous les pilotes.

CHEAT MODE

Entrez **CHEATS** en guise de nom pour ouvrir un menu des cheats.

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des cheats (attention aux majuscules !) :

`zoomZOOM`	Tous les niveaux
`headSLAP`	Tous les circuits
`Nematode`	Tous les personnages
`ThinkBat`	Bouclier illimité
`FishFace`	Turbo illimité
`RICEitup`	Uprade pour les vaisseaux

R : Racing

© Electronic Arts / Namco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Après avoir battu Nelly et remporté sa Mazda RX-7, rejouez la course pour obtenir de l'argent à chaque victoire.

LA MEILLEURE VOITURE DU JEU

C'est l'Audi R8 modifiée à fond.

Racing Evoluzione

© Infogrames / Milestone 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez "Dream Mode" et commencez une nouvelle partie en mettant l'un des codes suivant en guise de nom (l'effet se verra en mode arcade) :

`WORLD`	Toutes les courses
`DREAMY`	Tous les concept cars
`REALITY`	Toutes les voitures de production

Rainbow Six 3

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PISTOLETS LASER

Pendant le jeu, appuyez sur Haut, Bas, Haut, Bas, clic Droit, Clic Droit pour que vos armes tirent des rayons laser.

GOD MODE

En cours de jeu, faites Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A.

Rainbow Six 3 : Black Arrow

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GOD MODE

Appuyez sur Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A en cours de jeu. Si le code est bien rentré, le message "God Activated" devrait s'afficher. Il affecte uniquement votre personnage et non les autres membres de votre équipe.

TIRS VISIBLES

En cours de jeu, appuyez sur Haut, Bas, Haut, Bas et cliquez deux fois sur le stick analogique droit. Les tirs des Rainbow laisseront des traînées rouges et ceux des ennemis des traînées bleues.

CRÉDITS

Cliquez deux fois sur le stick analogique gauche, puis deux fois sur le stick analogique droit et appuyez sur X, Y, B, A, B, A au menu principal.

TOUTES LES CARTES

Sur le menu principal faites : Gauche, Gauche, Droite, Droite, A, B, pression stick analogique gauche, pression stick analogique gauche.

Rainbow Six : Lockdown

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Vous devez acheter les cheat suivants en allant dans la section Cheat du jeu, moyennant le nombre de "intel points" indiqué.

Force accrue	650 points
Invisibilité	900 points
Tuer en un coup	600 points
Munitions illimitées	550 points
Objets illimités	550 points

RalliSport Challenge

© Microsoft / Digital Illusions 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES BONUS

Bonus classiques

Entrez le code **WheelToWheel** pour débloquer les courses expert et les véhicules Saab 93 TI6, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Mitsubishi Lancer Evo 65, Subaru Impreza Hill, Lanca Delta Integrale, and Nissan Skyline.

Bonus classiques

Entrez **TheGoodStuff** en guise de nom pour débloquer les courses classiques et les véhicules Saab 93 TI6, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara, Metro 6R4, Peugeot 205, Audi Quattro, and Lanca Delta 54.

Bonus Downhill

Entrez le code **Geronimo** pour débloquer les courses downhill et les véhicules Peugeot 405 HC, Audi Quattro S1 HC, Suzuki Grand Vitara PP Special, and Toyota Tacoma HC.

Bonus Endurance

Entrez **NoHoldingBack** en guise de nom pour débloquer tous les bonus.

MINI-JEUX CACHÉS

Maintenez Start en cours de jeu puis faites A, B, A, B, A, A, B, relâchez Start puis rappuyez de nouveau.

OBTENIR DE NOUVEAUX VÉHICULES

Voici ce qu'il vous faut faire pour débloquer des voitures supplémentaires (les codes s'effectuent avec le pavé directionnel sur l'écran des crédits).

Audi Quattro SI Hill Climb

Gagnez 40 000 points

Citroen Xsara Kit Car

Finir en première place du circuit méditérannéen ou faites gauche, gauche, A, droite, droite

Citroen Xsara Rallycross

Gagnez 12 000 points

Ford Focus Rallycross

Gagnez 12 000 points

Ford RS 200

Finir en première place sur tous les circuits Rallicross internationaux ou faites droite,gauche,A,bas,bas

Lancia Delta Integrale

Gagnez 12 000 points

Lancia Delta S4

Gagnez 40 000 points

Metro ER4

Gagnez 40 000 points

Mitsubishi Lancer EVO 65

Gagnez 12 000 points

Nissan Micra

Finir en tête du Pro Rally Cup ou faites gauche, haut, gauche, A, gauche

Nissan Skyline

Gagnez 12 000 points

Opel Astra T16 4x4

Gagnez 12 000 points

Peugeot 205 TI6

Gagnez 12 000 points

Peugeot 405 TI6 Hill Climb

Gagnez 40 000 points

Renault 5 Turbo

Finir en première place de tous les circuits Ice Racing Internationnal ou faites bas, droite, A, A, droite

Saab 9-3 T16 4x4

Gagnez 12 000 points

Saab 9-3 Viggen ou faites haut, bas, bas, droite, A

Fiir en première place de tous les circuits Koenigs

Subaru Impreza Hill Climb

Gagnez 12 000 points

Suzuki Grand Vitara PP Special

Gagnez 70 000 points

Toyota Tacoma Hill Climb

Gagnez 70 000 points

RalliSport Challenge 2

© Microsoft / Digital Illusions 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KLAXON

Pour actionner le klaxon, appuyez sur le stick droit.

Rally Fusion : Race of Champions

© Activision / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIRAGES PLUS FACILES

Appuyez sur le frein juste avant de négocir un virage trop sec.

Ratatouille

© THQ / Asobo Studio

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez **Gusteaucombo**.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiip

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides

Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Rayman 3 : Hoodlum Havoc

© Ubisoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE POINTS

Pour totaliser un plus grand nombre de points en mode combo, collectez les bonus après avoir changé de tenue, les items vous rapporteront plus de points si vous êtes équipé d'un pouvoir.

ENCORE PLUS DE POINTS

Lorsque vous tombez sur une zone ou se trouvent de nombreuse tirelires, détruisez les toutes avant de ramasser les items, vous effectuerez alors un super combo.

AUGMENTEZ VOTRE JAUGE DE VIE

Votre capacité maximale d'energie augmente chaque fois que vous collectez six cages.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour regagner de l'énergie face au boss de fin, prenez le costume Bleu. Ainsi, vous n'aurez qu'à éviter les boules d'énergie (et non les éclairs super rapides qu'il envoie d'habitude). Cela vous laissera le temps de prendre quelques Lums rouges pour fous refaire une santé.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0

Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :
C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines ! Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points ! Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue. Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel. Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une

plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4
Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus ! Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :

Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2

Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis

puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte

s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne

sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.
Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges.
Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :).
Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous

revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans

l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la

pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de

plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis prenez la BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent

pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :
Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0

Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

TOUJOURS PLUS DE POINTS

Quand vous combattez Razoff, vous pouvez gagner plus de points :
- en lui donnant des coups de poings chargés à bloc quand il est immobile (30 points).
- en le fappant quand il s'enfuit (100 points). La puissance de frappe n'a pas d'importance dans ce cas.

MINI-JEU

Vous devez avoir 4000 points pour débloquer le mini-jeu "Crush".

Rayman M

© Ubisoft / Ubisoft Milan 2001

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Dark Globox

Gagnez la première coupe dans la course d'obstacles.

Henchman 1000

Gagnez le premier circuit en mode Total Fight.

Mrs. Razorbeard

Gagnez le premier circuit en mode Freeze Combat.

Tily

Gagnez le premier circuit en mode Time Attack.

PLUS DE SKINS

Débloquer de nouveaux skins en terminant les coupes du mode solo.

NOUVEAUX NIVEAUX SPÉCIAUX

Terminez les niveaux débutant et pro de tous les modes solo pour débloquer de nouveaux niveaux en mode Exhibition.

Red Card

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUTES LES ÉQUIPES

Entrez **BIGTANK** en guise de nom pour débloquer toutes les équipes et tous les stades

STADES ET ÉQUIPES

Jouer avec les Singes et obtenir le stade Victoria Falls

Battez l'équipe des singes en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Dauphins et obtenir le stade Nautilus

Battez l'équipe des dauphins en mode Conquête du Monde

Jouer avec l'équipe Kraken et obtenir le stade Nagaï

Battez l'équipe des Kraken en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Martiens et obtenir le stade USAFBOO 1

Battez les martiens en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Matadors et débloquer le stade Coliseum

Battez les matadors en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Ninjas et obtenir le stade Youhi

Battez les Ninjas en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Pengouins et obtenir le stade Pôle Sud

Battez les Pengouins en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Marines et obtenir le stade Aircraft

Battez les Marines en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des SWAT et obtenir le stade Nova City

Battez les SWAT en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Tonatiuh, Xochicalco et obtenir le stade Tepoztlan

Battez les Tonatiuh, Xochicalco en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Zombies et obtenir le stade Manoir Hanté

Battez les Zombies en mode Conquête du Monde.

CHEAT MODE

Entrez BIGTANK en guise de nom pour débloquer toutes les équipes, tous les stades, et tous les modes.

Red Dead Revolver

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Finissez le jeu pour débloquer le mode "chasseur de primes" et "difficile".
Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer le mode "très difficile" et "révolver de bois rouge".
Achetez tous les items des magasins pour débloquer les personnages et les pages du journal.

CHEAT MODE

Jouez au jeu en mode "chasseur de primes" pour dévérouiller plein de cheats (invincibilité, tuer en un coup...) dans le menu pause.

L'HOMME SANS NOM

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, entrez juste un espace comme nom de personnage. Celui-ci sera alors automatiquement renommé "Rstar". Dans certains magasins, certains items apparaîtront comme vous ayant déjà été vendus.

GÉNÉRAL DIEGO

Pour terminer avec succès la première mission du général Diego, vous devez réussir les trois phases suivantes sans mourir. Tout d'abord, il vous faut épauler vos deux coéquipiers en éliminant tous les soldats adverses. Essayez de protéger vos alliés pour qu'ils vous prêtent main forte par la suite. Ceci fait, vous devez éliminer tous les canons depuis le pont. Pour cela, appuyez sur R2 pour activer les fusées éclairantes du fusils, puis tirez en direction de chaque canon, et cela de manière très précise (la visée devient rouge si vous êtes positionné correctement). Si des salodats viennent vous interrompre, éliminez-les en priorité et descendez chercher des rations que vous auriez pu laisser pendant la première phase. Enfin, la dernière phase consiste à protéger un allié pendant qu'il pose des charges sur les piliers du pont. Maintenez-le en vie jusqu'au bout pour terminer la mission.

FORT DIEGO

Pour réussir cette mission, vous devez commencer par éliminer l'homme qui contrôle la mitrailleuse Gattling. Pour cela, escaladez les caisses situées juste à gauche de l'endroit où vous commencez la mission afin de monter sur le balcon. De là, suivez le chemin linéaire tout en éliminant les ennemis, si possible en faisant exploser les tonneaux de TNT. Une fois au bout, montez l'escalier pour abattre l'homme sur le toit. Ceci fait, vous pouvez soit essayer d'éliminer vos adversaires en utilisant la mitrailleuse, mais vous serez extrêmement vulnérable, soit descendre pour abattre les derniers ennemis situés dans la cour. Si vous tenez quelques minutes, le boss apparaîtra. Vous devrez alors lui tirer dessus, si possible en utilisant le Dead Eye, tout en évitant absolument ses boulets de canon. Notez que vous pouvez aussi essayer de le vaincre depuis le toit.

CHOIX DU NIVEAU

Terminez le jeu en mode Normal pour pouvoir choisir directement la mission de votre choix en passant par le mode Chasseur de Primes. Le jeu en comporte 27 au total.

CHEAT CODES

Note : Ces codes ne fonctionnent que si vous avez terminé le jeu en mode Chasseur de Primes.

Mettez le jeu en pause et faites :

1 000 000 $

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.

Invincibilité

Haut, Bas, Gauche, Droite.

Munitions illimitées

Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche.

Red Faction II

© THQ / Volition 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pour débloquer toutes les triches, faites Y, Noir, Blanc, Noir, Y, X, Blanc et X.

UN BEAU LANCE-ROQUETTE

Si vous trouvez votre armement un peu morne, voici de quoi lui redonner des couleurs. Dans le niveau où vous pourchassez Spot sur le toit, juste avant de faire dégager l'hélicoptère, faites exploser le mur en face de la porte. Grimpez sur l'échelle, et à vous le PSGR 1 !

Red Ninja : End Of Honour

© Vivendi Universal Games / Tranji 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'ASSASSINAT

A la fin de la première mission du jeu, vous assistez secrètement à l'interprétation d'un spectacle auquel assiste la personne que vous devez assassiner. Commencez par équiper la sarbacane que vous venez d'obtenir, puis neutralisez discrètement le garde qui longe le mur de droite en passant derrière lui. Placez-vous ensuite entre les deux panneaux pour voir votre future victime assise au premier rang. Vous n'avez plus qu'à passer en vue subjective et à viser sa tête avant d'utiliser la sarbacane pour l'éliminer.

LE TETSUGEN

Pour décapiter un ennemi avec le Tetsugen, appuyez vers le haut lorsque vous le lancez. Pour lui couper les jambes, appuyez vers le bas au moment du lancer.

Reign of Fire

© Bam! / Kuju Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Master Code

Faites X, Y, blanc, noir, X, Y, X à l'écran principal.

Invincibilité

Faites blanc, X, Y, noir, X, Y, noir en cours de jeu

Passer le niveau

Faites X, noir, Y, noir, X, blanc, Y en cours de jeu

Double dégats

Faites X, noir, X, Y, X blanc, X en cours de jeu

Reservoir Dogs

© Eidos Interactive / Volatile 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez le jeu avec un des rangs suivants pour débloquer le cheat correspondant que vous pourrez activer dans le menu des Extras.

Battering Ram : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
A l'épreuve des balles : Terminez le jeu avec un classement de Professionel.
Munitions au max : Terminez le jeu avec un classement de Psychopathe.
Time Out : Terminez le jeu avec un classement de Criminel de carrière.

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extra > Cheats et faites l'une des manipulations suivantes. Si elle est réussie, le mode de triche correspondant apparaîtra dans le menu des cheats.

Adrénaline infinie
A, L, Y, A, L, A, Start

Crash instantané
Noir, Noir, A, A, Y, Blanc, Start

Santé infinie
L, R, Y, Y, R, Y, Start

Munitions infinies
Blanc, Noir, Y, Noir, A, Blanc, Start

Tuer en un coup
R, Noir, Y, A, R, A, Start

Temps infini
R, R, Blanc, Y, A, Noir, Start

Tous les niveaux
Noir, Blanc, Noir, Blanc, L, R, Start

Gallerie des artworks
Y, A, Noir, Blanc, Y, A, Start

Gallerie vidéo
L, L, Y, A, L, R, Start

Return to Castle Wolfenstein : Tides of War

© Activision / id Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HEAD SHOTS

Si vous souhaitez réaliser un head shot, désactivez l'option de visée automatique qui ne visera que le corps.

AIRSTRIKE EN MULTIJOUEUR

Un Lieutenant peut demander une frappe aérienne dans une partie multijoueur en utilisant le zoom pour cibler l'objectif et en appuyant sur la gâchette pour lancer l'attaque.

WOLFENSTEIN ORIGINAL

Terminez le jeu en solo pour débloquer Wolfenstein 3D, le jeu original

CODE POUR LE JEU ORIGINAL

Ce code ne fonctionne qu'avec l'épisode original et peut être effectué à tout moment.

Passer le niveau en cours

Maintenez la touche Back et faites A, Y, A, Y.

Richard Burns Rally

© SCi / Warthog 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **CAJUN** en guise de nom de profil.

FILTRES

Au menu principal, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Start, Haut, Y et Bas**. Vous débloquerez alors les filtres dans les options.

TOUS LES VÉHICULES

Citroen Xsara T4

Remporter une saison de rallye.

Hyundai Accent

Remporter le rallye de Finlande.

MG ZR Super 1600

Réussir le rallye d'entraînement du Richard Burns Challenge.

Peugeot 206

Remporter le rallye d'Angleterre.

Subaru Impreza 2000

Obtenir des étoiles d'or pour toutes les leçons avancées de l'école de rallye.

Roadkill

© Nobilis / Midway 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et mettez l'option "carte" en surbrillance puis faites une des manipulations suivantes. Vous entendrez le bruit d'un moteur si le code a été correctement entré.

Argent
Y, B, Y, B, X, A, X, A, bas, haut

Augmentez le niveau RIOT
Y, B, A, X, Y, B, A, X, haut

Diminuer le niveau RIOT
Y, B, A, X, Y, B, A, X, bas

Les power-ups réapparaissent immédiatement
Y, A, A, Y, X, B, B, X, A, X, B, Y

Munitions illimitées
Y, X, X, B, Y, X, X, B

Restaurer la vie
X, B, X, B, X, B, X, B

Tornado
Y, B, A, X, X, A, B, Y

Tous les véhicules
haut, bas, haut, bas, Y, A, Y, A, X, B, B, X

Robot Wars Extreme Destruction

© BBC Multimedia / Climax 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Temps infini

Mettez le jeu en pause et faites R, L, Haut (3), L, R, X (3) et Y.

Invisibilité

Mettez le jeu en pause et faites R, L, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Y, X (4), R et L.

Armure invisible

Mettez le jeu en pause et faites R, L, R, Y (3), Gauche, Droite, Gauche, Bas et Y.

Activer l'IA

Mettez le jeu en pause et faites R, L, X, Y, X, Y, Haut, Bas, Haut, Bas, R, L et R.

Toutes les arênes

A l'écran principal faites R, L, Bas (3), L, R, Haut (3) et Y.

Plus d'argent

Au menu du mode Competition faites L, R, L, R, Y, X, Haut, Gauche, Haut, R, L et R.

TOUS LES PERSONNAGES

House Robots

Au menu du mode Competition faites R, L, Haut (3), L, R, Bas (3) et X. at

Hypno-Disc et Razer

Terminez le niveau 6 du mode Competition et battez le champion.

Dominator 2, Tornado, et Chaos 2

Terminez le niveau 7 du mode Competition et battez le champion.

Robotech : Battlecry

© TDK Mediactive / Vicious Cycle 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ EN MODE HISTOIRE

Pendant l'entraînement, optez pour le mode combattant avec l'avion (Fighter Training). Détruisez 2 cibles et arrêtez la mission. Vous serez alors invincible dans le mode Histoire.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, placez-vous sur options, maintenez L + R enfoncées et appuyez sur Gauche, Haut, Bas, A, Droite, B, Start. Entrez alors les codes suivants.

BACKSTABBER	Tuer en un coup
CLEAR	Annuler les codes
FLIPSIDE	Inverser la vue
MARSBASE	Recharger les missiles plus vite
MIRIYA	Recharger plus vite
MISSMACROSS	Toutes les peintures
MULTIMAYHEM	Niveaux multijoueurs
SNIPER	Mode sniper
SPACEFOLD	Recharger les guns plus vite
SUPERMECH	Invincibilité
WEWILLWIN	Tous les niveaux
WHERESMAX	Toutes les médailles

Robotech : Invasion

© Take 2 Interactive 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le menu Extra des options, entrez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

RECLAMATION	Choix du niveau
SUPERCYC	Invincibilité
TRGRHPY	Munitions illimitées
DUSTYAYRES	Tuer en un coup
YLLWFLLW	Skin multi de Lancer
KIDGLOVES	Skin multi de Rand
BLUEANGLS	Skin multi de Rook
LTNTCMDR	Skin multi de Scott Bernard

Robots

© Vivendi Universal Games 2005

CHEAT MODE

Mettez le jeu sur Pause et faites les manipulations indiquées rapidement pour les activer (un son confirmera la validité du code).

Grosse tête

Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite.

Vie infinie

Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche.

Ecrous illimités

Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Bas.

Rocky

© Ubisoft / Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS CODES

Entrez l'un des codes suivants au menu principal.

Plus de punch

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, L.

Boxer plus vite

Maintenez R puis faites Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, L

Tous les boxers et tous les rings.

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Haut, Gauche, Haut, L.

Tous les boxers, tous les rings et la statue de Rocky.

Maintenez R puis faites Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, L.

Tous les boxers, tous les rings, la statue de Rocky et Mickey

Maintenez R puis faites Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, L.

Stats au max en mode Tournoi et Exhibition

Maintenez R puis faites Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, L.

Stats au max en mode Movie.

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, L.

Gagner un combat en mode Movie

Maintenez R puis faites Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, L. En cours de jeu, maintenez Blanc + Noir.

GAUCHE OU DROITE ?

Chaque personnage a un côté de prédilection, essayez de le trouver pour optimiser vos combats.

Rocky Legends

© Ubisoft / Venom Games 2004

KO FACILE

Pour mettre rapidement KO votre adversaire, commencez le combat par un coup spécial pour le faire tituber, puis dès qu'il s'approche à nouveau, utilisez un second coup spéciale, avant d'enchaîner un maximum de coups de poings au corps. Vous verrez sa force baisser et vous n'aurez plus qu'à l'agresser pour gagner le match.

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002

© Codemasters

+ D'INFOS FORUM

CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom de manager :

AWESOME Tous vos joueurs à 90%
FANTASY Acheter des joueurs
HEALING HANDS Les blessures durent 1 jour
HYPERACTIVE Vos joueurs courrent très vite
MINTED Beaucoup d'argent
MUST BE BLIND L'arbitre ne donne jamais de cartons à vos joueurs
NO BRAINER Tactique auto
QUICK DRY Stade construit en 1 jour
RUN OF FORM Vous gagnez tous les matchs
SUN BURN Temps ensoleillé
UMBRELLA Temps pluvieux
WHO WANTS SOME Vos joueurs sont très aggressifs

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2003

© Codemasters 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR BEAUCOUP D'ARGENT

Entrez **LMA2003A** en guise de nom de manager pour avoir beaucoup d'argent.

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2004

© Codemasters 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS CODES

Entrez les codes suivant en guise de nom :

`Forever Young`	Les joueurs ne vieillissent pas
`LMA2004A`	Mode gravité
`LMA2004B`	Vitesse supérieure
`LMA2004C`	Argent à gogo
`Too Much Coffee`	Les joueurs courent très vite

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2005

© Codemasters 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom d'entraîneur :

`lma2005a`	Guérison rapide
`lma2005b`	Pas de soucis d'argent

Rogue Ops

© Nobilis / Kemco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur start et faites l'une des manipulations suivantes (vous verrez un flash à l'écran si le code a été correctement entré) :

A l'épreuve des balles

gauche, droite, droite, gauche, X, Y, Y, X

Dégâts réduits de moitié

X, X, Y, Y, gauche, gauche, droite, droite, Y, Y, X, X

Grands pieds

droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, gauche

Grosses armes

X, X, X, X, Y, Y, Y

Invincibilité

gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche, X, X

Mort en un tir

Y, gauche, droite, droite, gauche, Y, noir, blanc, Y, X, X

Munitions illimités

X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, gauche, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

Regarder la scène de fin

blanc, noir, X, X, gauche, noir, noir, X, X, blanc, X

Zapper les scènes cinématiques

noir, X, noir, Y, noir, gauche, noir, droite, noir, blanc, blanc, X, blanc, Y, blanc, gauche, blanc, droite, X

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée en mode Pro, ce qui correspond au niveau de difficulté normal. Pensez à fouiller tous les cadavres ou gardes que vous pourrez. Je ne l'indiquerai pas systématiquement sauf si un objet important est à récupérer.

L'entraînement

Le niveau d'entraînement ne devrait poser aucun problème. Il est là pour que vous puissiez vous familiariser avec les commandes. Suivez les indications de Jonah pour progresser. Dans la deuxième moitié de l'entraînement, les exercices sont à peine plus difficiles. Vous devez commencer par fouiller une pièce pour découvrir le passe vous permettant d'ouvrir la porte. Ce passe est caché dans le casier près du fauteuil bleu. Dans la salle des tableaux, enfilez vos lunettes spéciales. Elles vous permettent de voir que la porte est reliée à un dispositif de fermeture électrique. L'interrupteur pour désactiver tout ça se trouve derrière le tableau de voilier. La suite est assez simple. Accroupissez-vous et traversez la prochaine pièce dans la zone d'ombre à droite. Tirez sur les deux caméras suivantes. Vous arrivez alors dans une pièce avec des machines à sous et des tables de jeux. Jonah vous indique qu'il y a deux endroits où vous cacher ici. Effectivement, vous pouvez soit vous planquer dans le casier, soit vous agripper au plafond (juste devant la porte qui mène à la section suivante). Un garde viendra inspecter les lieux, s'il ne vous voit pas, vous pouvez continuer. Dans la prochaine zone, vous devez arriver discrètement dans le dos d'un garde et l'éliminer en réalisant une combo. Planquez ensuite son corps dans l'un des deux casiers, et cachez-vous dans l'autre. Voilà, Nikki est maintenant prête pour une vraie mission.

Mission 1 : La Casa Negra

Vous arrivez à la Casa Negra en pleine exécution. Apparemment votre contact a été repéré et vous serez donc toute seule sur le terrain. Marchez très doucement jusqu'au garde encore sur place. Placez-vous dans son dos et agenouillez-vous pour le fouiller. Cela vous permet de récupérer un passe bleu. Relevez-vous et tuez le garde. Vous pouvez cacher son corps là où vous avez commencé la mission. Posez la première charge explosive sur le coffre de la voiture. Avancez dans la petite cour avec le puits. Un garde patrouille sur le balcon. Sortez votre fusil sniper et tuez-le d'une balle dans la tête. Montez sur le balcon en vous aidant de la gouttière. Un médikit n'attend que vous de l'autre côté. Sortez de nouveau votre fusil et visez le garde en bas. Agenouillez-vous et faufilez-vous sous la rambarde, sur les plantes grimpantes. Ecoutez ce qu'il se dit par-là. Descendez par la gouttière devant vous. Restez caché derrière les caisses et décalez-vous juste un peu sur la droite de façon à avoir l'un des gardes en ligne de mire. Munissez-vous de vos shurikens pour le tuer. Le second garde va vouloir venir voir ce qu'il se passe, dès qu'il passe devant vous, tuez-le lui aussi. Enfin, un troisième ennemi va également arriver. Réservez-lui le même sort, sans sortir de votre cachette. Fouillez tout ce beau monde. L'un d'eux possède le passe rouge. Récupérez aussi les shurikens n'ayant pas atteint leur cible et le médikit dans la salle à manger. Passez dans la cuisine et installez la seconde charge explosive sur le gros conduit dans le coin. Prenez les shurikens juste à côté. Tenez-vous devant le couloir près de l'horloge. Avec le fusil, tuez le garde dans le salon puis mettez-vous sous l'horloge pour attendre l'autre garde et le descendre avec les shurikens. Vous trouverez un nouveau médikit dans le salon et un autre à l'étage. Faufilez-vous dans la grille près de l'aquarium pour récupérer une pile (nécessaire au bon fonctionnement de vos lunettes) puis revenez dans le salon et passez la porte (appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir). Vous êtes de nouveau dans la cour du puits. Entrez dans la porte à votre droite. Il y a encore un médikit à prendre. Il se trouve à gauche, en entrant. Utilisez le passe rouge pour désactiver le laser qui recouvre l'escalier et descendez. Encore une fois, sortez votre passe rouge et éteignez le par-terre de lasers. Il y a quelques shurikens à prendre à gauche si vous le souhaitez ainsi qu'un médikit à côté des escaliers menant aux cadavres suspendus. Vous pouvez désactiver les lasers avec votre passe rouge, ou tirez sur les cadavres pour qu'ils bloquent le faisceau, c'est au choix. Posez la dernière charge. A partir de maintenant, vous aurez exactement deux minutes, et pas une seconde de plus, pour trouver Van Cleef. Remontez dans la cour du puits. Un garde devrait tenter de vous surprendre lorsque vous sortirez, mais tuez-le rapidement. Montez à la gouttière et traversez le balcon. Passez sous la rambarde puis sur le auvent, le bureau de Van Cleef est juste après. Toutes les bombes explosent et votre proie s'enfuit. Il n'y a pas de temps à perdre, prenez les munitions sur le balcon puis foncez dans le bureau pour abattre le garde (utilisez votre pistolet, ce sera plus rapide). Suivez Van Cleef dans le salon, puis

dans la cour. Là, deux autres gardes vous attendent. Tuez-les sans ménagement et continuez vers la cave à vin, à droite. Juste avant les cadavres suspendus, vous remarquez que l'un des tonneaux a été déplacé. Engouffrez-vous dans ce passage.

Suivez le tunnel jusqu'à la zone effondrée. Passez sous les décombres. Vous apercevrez Van Cleef. Surtout, souvenez-vous que vous ne devez pas le tuer avant d'avoir récupéré son livre. Evitez donc ses tirs sans broncher. Ne le suivez pas vers l'escalier de droite mais prenez celui d'en face. Cela vous permet de récupérer un médikit. Continuez et tuez le garde devant vous. Grâce à vos lunettes, vous pouvez voir que des lasers barrent le chemin un peu plus loin. Longez le mur pour les éviter puis continuez par le tunnel qui descend sur la droite. Vous débouchez dans une salle avec trois portes fermées. Utilisez le levier à droite pour ouvrir la porte d'en face. Avancez tout en mettant vos lunettes sur le nez. Vous pouvez voir qu'un homme patrouille sur la gauche. Restez à bonne distance et attendez qu'il passe devant vous pour le dégommer. Il y a un objet à récupérer au fond à droite. Revenez vers la porte et utilisez le nouveau levier. Celui là ouvre la porte de gauche (maintenant à votre droite) de la grande salle. Entrez simplement pour abaisser le troisième levier et continuer par la porte de droite (maintenant en face de vous). A partir de maintenant, avancez prudemment car la zone est infestée de mines accrochées aux murs.
Vous pourrez facilement les repérer puisqu'elles apparaissent sur la carte. Pour les détruire, il suffit de leur tirer dessus. Prenez garde à toujours respecter une bonne distance de sécurité pour ne pas perdre de l'énergie lorsqu'elles explosent. Van Cleef vous attend dans le couloir de droite. Avancez puis revenez à couvert pour éviter ses rafales de mitraillette. Attendez qu'il s'en aille et détruisez la mine sur la paroi. Prenez ensuite la canalisation de gauche en tirant d'abord sur la mine au fond du tunnel. Tournez à droite puis attendez le garde qui arrive par la gauche. Tuez-le dès que vous le verrez. Tournez encore à droite et faites exploser la mine plus loin. Prenez de suite à gauche et attendez le garde qui se trouve dans le conduit parallèle au vôtre pour le tuer. Prenez le médikit dans le conduit et revenez dans le vôtre. Au fond, tournez à droite et plaquez-vous contre la grille pour détruire la mine sur la gauche. Faites attention à Van Cleef qui vous attend un peu plus loin. Il va tirer quelques rafales dès qu'il vous verra passer devant la seconde bifurcation à gauche. Suivez-le lorsqu'il s'enfuit mais faites attention à la mine près des escaliers et aux trois autres un peu plus loin. Prenez toujours assez de recul pour les détruire. Vous arrivez devant une porte fermée. Utilisez le levier sur la droite pour l'ouvrir. Van Cleef est maintenant piégé. Continuez tout droit en détruisant la mine au sol et en prenant le médikit et la pile. Vous débouchez dans un entrepôt. Van Cleef est dans le coin, prêt à vous tirer dessus. Prenez le médikit à gauche puis les shurikens en face. Restez dans l'ombre et cachez-vous derrière le troisième pilier. Décalez-vous légèrement à droite, levez les yeux et tirez sur votre ennemi. Prenez le second médikit à votre gauche et retournez-vous. Courez de l'autre côté de la salle pour récupérer encore un médikit et servez-vous des piliers pour vous rapprocher de Van Cleef. Tirez sur lui dès que vous le verrez, il est toujours en haut. Continuez comme ça et vous finirez par tuer votre ennemi. Emparez-vous du livre et attrapez la corde de l'hélicoptère d'extraction.

Mission 2 : Musée Forsythe

L'infiltration du musée commence sur un balcon. Déplacez-vous vers la gauche et écoutez la conversation des gardiens en bas. Continuez au bout du balcon sur la gauche et levez la tête. Près du câble soutenant le squelette du ptérodactyle, vous verrez un point lumineux. Lancez votre grappin et restez suspendu au-dessus de la pièce. Il y a trois gardes en bas. L'un d'eux entre et sort de la porte sécurisée, un autre se trouve tout au fond de la salle (celui-là ne devrait pas poser de problèmes) et le dernier fait les cents pas sur votre droite. Lorsque ce dernier va inspecter la salle à droite, descendez et cachez-vous derrière le panneau The Empires. Attendez son retour en restant toujours caché près du panneau. Lorsqu'il repart vers la salle à droite, suivez-le en restant accroupi et faites lui ses poches sans vous arrêter. Vous trouverez un passe vert. Laissez le garde continuer sa ronde et ouvrez la porte Security à l'aide de votre nouveau passe. Il y a une pile posée sur le bureau. Fouillez les casiers, vous trouverez le code de l'autre porte : 1069. Revenez vers les squelettes en évitant de vous faire voir. Il y a une porte avec des lasers bleus dans le coin du ptérodactyle. Allez vous cacher juste à sa gauche et patientez pour que le garde dans le secteur reparte taper le code sur le panneau. Suivez-le d'assez près, passez la porte avec lui, descendez les escaliers et laissez-le entrer dans la salle à droite pendant que vous irez vous cacher dans les escaliers à gauche. Si vous n'êtes pas parvenu à le suivre d'assez près et donc à passer la porte, entrez le code 1069. Descendez les escaliers en restant bien près du mur de droite. Passez discrètement sous la fenêtre puis vers les escaliers de gauche. Attendez dans le recoin que le garde remonte dans la grande salle du musée pour aller jeter un oeil à son bureau. Vous trouverez un taser et un autre objet sur le comptoir. Prenez-les tous les deux et redescendez les escaliers. Avec le taser, créez un court-circuit sur le gros générateur gris. Cela permet de couper les lasers bleus de la grande salle. Remontez vers la salle du garde, attendez que celui-ci entre et s'assoit à son bureau pour passer sous sa fenêtre et courir vers la porte aux lasers bleus

maintenant ouverte. Ouvrez le rideau de fer au fond à droite et accédez à la prochaine partie du musée.

Surtout restez dans l'ombre pour ne pas vous faire repérer par les caméras ou par le gardien. Prenez la pile près du distributeur de boissons puis avancez prudemment près de l'analyseur rétinien. Observez les mouvements du gardien derrière la grille. Lorsqu'il marche dans votre direction, sortez votre appareil pour récupérer les données rétiniennes de ce garde. Il vous faudra réajuster la caméra pour que son visage reste dans votre mire. Attendez que le garde soit assez loin pour utiliser ces données sur la machine puis agenouillez-vous dans l'ombre près de la machine à soda. Le gardien viendra inspecter la machine. Fouillez ses poches. Vous trouverez le passe bleu. Laissez l'homme repartir. Lorsqu'il sera au fond de la salle, sur le côté droit, ouvrez de nouveau la grille. Regardez votre plan. Dès que la caméra ne vous verra pas, courez vous cacher dans la zone d'ombre à gauche. Mettez-vous derrière la colonne pour plus de sécurité. Lorsque le gardien retournera voir la machine, allez-vous cacher derrière l'autre colonne, toujours contre le même mur. Observez maintenant le balayage que fait la caméra dans le coin de la pièce à votre gauche. Dès qu'elle filmera la porte (et à condition que le garde ne soit pas là), sortez de votre cachette, et avancez tout droit en évitant la caméra. Passez la porte dès que ce sera possible. Attention à ne pas marcher sur les lasers bleus qui recouvrent le sol. Levez les yeux et lancez votre grappin sur le point lumineux légèrement à droite. Montez jusqu'au conduit d'aération qui vous permettra d'arriver de l'autre côté de la grille.

Accroupissez-vous et passez sous la vitre de gauche puis tournez à droite. Si vous n'avez pas récupéré le passe bleu dans la section précédente, allez aux toilettes. Passez discrètement dans le dos de l'homme qui se lave les mains et fouillez-le. Vous trouverez alors un passe bleu. Revenez dans le couloir et ouvrez la porte marquée Accounts. Fouillez les casiers, le premier contient un digicode, le second, une pile. Sortez de cette pièce et approchez-vous de la salle de sécurité. Faites attention à la porte automatique, restez à bonne distance d'elle pour éviter qu'elle ne s'ouvre. Accroupissez-vous sous la fenêtre pour passer tranquillement puis suivez la direction du Loading Dock. Appuyez sur le bouton pour relever le rideau de fer et entrez dans l'entrepôt.
Appuyez sur le gros bouton rouge sur le mur de droite. Les caisses à côté de vous descendent d'un cran. Montez sur elles et traversez le petit conduit d'aération. Restez accroupi le temps que l'homme dans le bureau à côté se tourne. Vous aurez alors le temps de fouiller les deux casiers de la pièce où vous vous trouvez. Vous aurez ainsi une pile et un médikit de plus dans votre inventaire. Placez-vous devant le bouton rouge près de la porte. Ce bouton allume la lumière dans le bureau. Dès que vous le ferez, le garde dans la salle de sécurité viendra vérifier ce qu'il se passe.
Préparez-vous donc à rejoindre rapidement votre conduit d'aération (une roulette pour passer sous la fenêtre ne sera pas de trop). Faites le tour par l'entrepôt pour rejoindre la salle de sécurité. Le garde sera occupé à surfer sur le net, vous aurez donc le temps d'aller appuyer sur le bouton au fond du bureau. Cela désactivera les lasers de la salle de la grande statue. Rejoignez cette salle (appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille). Entrez le code 7120 sur le digicode à droite. Vous voilà enfin dans la salle de la statue à voler. En enfilant vos lunettes, vous pouvez voir que la cage de la statue est reliée à un dispositif électronique caché derrière le tableau à gauche. Bougez le tableau et tentez de cracker le code. Il suffit pour cela de reproduire la combinaison affichée à l'écran... Il n'y a rien de compliqué ici. Approchez-vous de la statuette. Avant de la prendre, assurez-vous de vous mettre derrière le présentoir et donc de faire face à la salle de la grande statue. Prenez alors la statue. C'est une fausse. L'équipe d'Omega 19 vous a devancé. Elle est sûrement encore dans les parages, et effectivement deux hommes armés arrivent dans la salle. Agenouillez-vous avant qu'ils ne vous voient. Lorsqu'ils feront demi-tour, relevez-vous et abattez-les. Traversez la salle de la grande statue puis celle avec les caméras (ne vous inquiétez pas si elles vous voient). Appuyez sur le bouton au fond à gauche pour ouvrir la grille puis sur le second juste après pour passer le rideau métallique.

Accroupissez-vous et passez à droite des tables. Restez près des tables et sortez le fusil de sniper pour dégommer le soldat sur le balcon dans la grande salle. L'alerte sera donnée. Attendez les deux soldats qui viennent rôder dans le coin pour les tuer eux aussi puis avancez doucement pour avoir celui entre les pattes du tyrannosaure. Récupérez les munitions dans la salle avec les tables puis le médikit devant la porte de sécurité. Traversez le grand hall en direction de la porte tout à fait au bout à gauche. Il doit rester encore deux ennemis dans la nouvelle pièce. L'un d'eux tambourine sur le volet mécanique pour qu'on lui ouvre (il est facile à tuer), l'autre se cache derrière un grand vase sur la gauche. Restez au niveau de la porte pour l'avoir. Ouvrez le rideau de fer et continuez.

Utilisez votre grappin au-dessus des statues (sur la gauche) et traversez le conduit en prenant les munitions cachées à l'intérieur. Restez au niveau de la grille de sortie à l'autre bout du conduit et sortez votre fusil sniper. Avancez très doucement, puis visez le garde dans la salle en bas, au fond à droite. Il y a encore deux ou trois autres ennemis en bas. Longez prudemment la corniche vers la droite pour modifier votre angle de vue et snipez-les à tour de rôle. Si le

troisième garde n'est pas dans cette salle, descendez et plaquez-vous au mur du couloir de sortie. L'ennemi sera juste après le coin. Vous pourrez l'abattre facilement. Placez le viseur sur lui et sortez rapidement de votre planque pour le tuer. La salle suivante abrite deux autres gardes. L'un d'eux reste immobile au fond, l'autre fait les cents pas et passe parfois près de vous. Attendez que celui-ci soit loin pour vous cacher près de la porte et tuez le lorsqu'il passe devant vous. Visez ensuite la tête du second. Dans cette salle, vous remarquez un gros bouton rouge près duquel est écrit "Push button to see sunrise". Appuyez et la pièce s'éclaire. Un autre garde armé se cache dans la salle suivante. Il est sur la gauche, derrière des sarcophages. Avancez lentement avec votre fusil sniper tout au bout du couloir qui mène à cette pièce. Tenez-vous sur la gauche pour éviter de vous faire voir, puis tirez tranquillement dès que vous le pourrez. Pas de problème non plus pour éliminer les deux autres ennemis qui poireautent plus loin. Mettez-vous au niveau de l'entrée de la salle et tirez sur eux calmement. Enfoncez-vous dans le passage qui descend et écoutez les voix. Deux ennemis viennent d'abattre un gardien du musée. Ils sont toujours dans la pièce, juste au-dessus de votre tête. Méfiez-vous d'eux. Avancez à reculons dans la salle, tout en levant les yeux pour les tuer aussi rapidement que possible.
Fouillez le corps du malheureux gardien. Cela vous permet de découvrir un passe bleu. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte en haut des escaliers.

Continuez jusqu'aux grandes caisses et plaquez-vous contre elles. Un garde se trouve un peu plus loin, on peut le voir surgir de temps en temps derrière d'autres caisses. Préparez votre viseur pour le tuer en un coup. Longez le couloir en vous tenant près du mur de gauche. Placez-vous près de la porte au bout et dégommez le garde que vous verrez debout à côté du local de sécurité. Tuez aussi celui qui se trouve en hauteur un peu plus à gauche. Entrez dans cette salle et plaquez-vous au faux mur sur la gauche pour pouvoir tirer sur l'ennemi qui se trouve derrière. Dès que ce sera fait, le garde qui détient la statuette commence à fuir. Suivez-le et tuez les gardes qui se dressent devant vous. Vous arriverez vite dans une zone truffée d'ennemis. Sortez une grenade pour nettoyer tout ça. Dans le lot, il devrait y avoir l'homme que vous cherchez. Fouillez les cadavres un par un pour retrouver la statue et terminer cette mission.

Mission 3 : Silo 7 Est

Abattez le soldat sur la tour de guet avec le fusil sniper. Vous pouvez vous déplacer, mais ne passez pas sur le halo de lumière. En vous servant des camions pour ne pas vous faire voir, avancez près du mur du fond. La porte du dernier camion est ouverte. Allumez le véhicule et revenez vous cacher derrière le camion tout près. Pendant que le garde vient vérifier ce qu'il se passe, tuez-le puis fouillez-le. Vous trouverez un passe rouge. Lorsque le soldat dans le bunker ne se trouvera par près de la fenêtre du bunker, courez vous plaquer contre le mur. Faites le tour du bunker par la droite. N'oubliez pas de vous baisser pour passer sous la fenêtre. Utilisez le passe rouge pour ouvrir l'accès au silo et descendez.

Deux mécanos sont occupés à réparer un camion. Ils ne sont pas armés mais peuvent toujours déclencher l'alarme s'ils vous voient. L'un d'eux ira chercher son tournevis qu'il aura oublié en haut des escaliers. Laissez-le partir et montez à votre tour. Ne vous occupez pas du garde resté près du camion, même s'il vous voit, il ne fera rien. Repérez le bouton de l'alarme juste à gauche en montant et restez à côté pour attendre l'étourdi qui ne tardera pas à revenir. Tuez-le sans mal puis occupez-vous de son collègue en bas. Fouillez ce dernier et vous trouverez un passe bleu. Cachez les deux corps dans l'ombre près de l'échelle puis déclenchez volontairement l'alarme afin d'attirer un troisième garde. Il arrivera par le couloir face aux escaliers, attendez-le l'arme au poing. Pour arrêter l'alarme, vous devez vous éloigner et vous cacher un instant. Le mieux est de monter à l'échelle et de patienter jusqu'à la fin de l'alerte. Prenez ensuite le couloir d'où est sorti le dernier garde et trouvez son petit local de sécurité. Fouillez plusieurs fois le casier jusqu'à découvrir un passe bleu. Vous trouverez aussi un médikit, une grenade de fumée et une pile. Approchez-vous de la prochaine porte, mais pas trop près car elle est protégée par des lasers verticaux (restez devant la zone verte pour ne rien déclencher). En mettant vos lunettes spéciales, vous verrez de suite où se trouvent les lasers et ainsi slalomer entre pour atteindre la porte, mais vous pouvez aussi très bien faire sans et vous guider aux points lumineux par terre qui représentent les lasers (marchez en évitant ces points). Le parcours à faire commence sur la droite et tourne de suite à gauche puis revient sur la droite, devant la porte. Sur la gauche, des lasers empêchent de continuer. Vous n'avez d'autres choix que d'appuyer sur le bouton rouge à droite. Cela ouvre la grille qui mène à la salle des mécanos. Emparez-vous du corps de l'un des gardes et revenez le poser sur le champ de lasers afin de les bloquer et ainsi libérer un passage. Ramassez les munitions et ouvrez le nouveau passage à l'aide du passe bleu. Descendez à l'échelle.

Ramassez le médikit devant vous puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur juste derrière la grille. Retournez

immédiatement vous cacher dans le placard. Attendez que le soldat fasse son inspection puis abattez-le quand il commencera à repartir. Un autre garde arrivera aussi. Attendez-le au niveau de l'interrupteur. Vous trouverez des médikits en fouillant les dépouilles. Prenez le couloir de droite. S'il n'est pas arrivé plus tôt, il reste un garde ici. Faites juste un ou deux pas dans le couloir afin que celui-ci s'affiche sur la carte puis ressortez. Observez les mouvements de l'ennemi. Lorsqu'il se trouve de dos, entrez de nouveau dans le couloir et tuez-le d'une balle dans la tête. Descendez les deux séries d'escaliers en vous accroupissant vers la fin pour ne pas vous faire repérer. Il y a trois gardes dans le secteur. Avancez vers le mur en face de vous, relevez-vous et tuez le premier d'entre eux, juste derrière la vitre. Ne le loupez pas, sinon il s'enfermera dans sa pièce et vous aurez à faire un gros détour pour continuer. Dans ce cas-là, le mieux est de charger la partie au dernier point de sauvegarde. Dès qu'il sera mort, l'alarme sera donnée et l'un des deux soldats restant viendra voir ce qu'il se passe. Tenez-vous prêt à l'accueillir avec votre pistolet. Le dernier garde ne bougera pas. Pour l'avoir utilisé, comme pour le premier, votre fusil à lunettes. Contournez la grande vitre et ramassez le médikit dans le bureau. Faufilez-vous dans le conduit puis dans le second un peu plus loin.

Dans le grand couloir, prenez à gauche et lancez votre grappin tout en haut pour monter au dernier étage. Tuez les gardes plus bas avec les shurikens puis descendez et récupérez vos armes (pas de gaspillage). Appuyez sur le bouton vert afin de désactiver les champs de force à l'étage du dessous puis descendez. Vous trouverez encore une échelle. Descendez. Une cinématique se déclenche alors, vous montrant une grosse explosion non loin d'où vous vous trouvez. Prenez le passage à gauche.

Vous retrouvez trois des membres de l'équipe d'infiltration Phoenix, mais ils sont morts, probablement tués par l'explosion qui vient de se produire. On vous informe qu'ils étaient normalement quatre, il doit donc rester un survivant. Il va falloir le retrouver. Traversez la pièce et continuez par la rampe en face de vous. Vous pouvez maintenant entendre un interrogatoire qui se déroule non loin. Lorsque les voix se tairont, descendez l'échelle. Accrochez-vous au rebord sur la droite et escaladez jusqu'à l'extrême gauche. Observez les deux lasers juste en dessous de vous. Il y a un moment où les deux se désactivent exactement au même moment, c'est précisément à cette seconde que vous devez tout lâcher pour descendre. De nouveau, des lasers vous barrent la route. Accroupissez-vous et observez. Là aussi, il y a un court instant où les deux lasers s'éteignent, ce qui vous permet de passer. Passez donc une première fois, puis retournez-vous et passez une seconde fois en suivant les dalles un peu plus sombres. Descendez à l'étage du dessous. Plaquez-vous contre le mur de droite ou de gauche (peu d'importance) et avancez un peu jusqu'à voir l'étage du dessous. Descendez. Pour vous repérer, vous devez à présent être à un niveau avec une étoile rouge peinte sur le mur. Il y a un trou dans l'un des coins de la pièce. Marchez sur la petite corniche près du mur et regardez en dessous. L'un des lasers marche mal. Descendez au moment où il s'éteint. Vous atterrissez dans une cellule. Approchez-vous des barreaux et une cinématique se déclenche. Le dernier membre de l'équipe d'infiltration vous parle du refroidisseur avant de se faire lui-même refroidir. Fouillez toutes les cellules. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez du couloir et appuyez sur le gros bouton rouge près de l'ascenseur. Montez. Sortez devant le drapeau russe et tournez à gauche. Ecoutez le nouvel ordre de mission que Cody vous glisse à l'oreille.

Faites attention à la porte automatique juste devant vous, elle peut s'ouvrir si vous êtes trop près et le garde de l'autre côté de la cloison ne se gênera pas pour vous tirer dessus. Si vous vous faites voir, redémarrez simplement votre partie, elle reprendra ici puisque vous venez de passer un point de sauvegarde. Lorsque vous verrez que le garde s'éloigne de la porte (merci le plan), entrez discrètement dans la salle et tuez-le par derrière. Sortez par la porte de l'autre côté et commencez à monter les escaliers. N'allez pas trop vite, un autre garde vous attend dans le coin (utilisez les lunettes pour repérer sa position). Juste avant d'arriver à son étage, baissez-vous et collez-vous à la rampe de gauche. Décalez-vous doucement en ajustant toujours le viseur sur le garde et vous arriverez à le tuer sans même qu'il ne vous voit. Terminez votre ascension des marches. Avant d'entrer de nouveau dans la salle du missile, arrêtez-vous sur le côté droit de la porte et sortez votre fusil sniper. Un garde va arriver au fond à gauche de la salle, tuez-le tranquillement. Accédez à son cadavre en longeant le petit bout de mur sur un côté de la pièce. Un garde patrouille sur les escaliers suivants. Cachez-vous et attendez qu'il monte pour surgir dans son dos et l'abattre. Montez à votre tour ses escaliers. Vous arrivez au deuxième niveau, et il y a encore un garde qui marche près du missile. Postez-vous sur le dernier palier des escaliers et tuez-le à distance. Faites quand même attention à lui car il a la fâcheuse manie de jeter un oeil près des escaliers à chaque fois qu'il passe devant. Prenez le médikit derrière le missile puis utilisez le grappin sur le point lumineux pour atteindre le dernier étage. Faites le tour et arrêtez-vous près de la porte. Nouveau point de sauvegarde.

Une caméra surveille le couloir, épaulée par une tourelle défensive. Mettez-vous à l'abri juste sous la caméra et attendez que celle-ci commence à tourner vers le couloir de gauche pour vous précipiter dans le couloir au fond à

droite. Baissez-vous et écoutez la conversation de Serena. Continuez dans votre couloir. Montez les quelques marches. Il y a une tourelle au-dessus de votre tête, mais si la caméra un peu plus loin ne vous repère pas, vous n'avez rien à craindre. A l'aide de votre plan, repérez les mouvements de la caméra. Lorsqu'elle ne peut vous voir, faufilez-vous juste en dessous d'elle. Faites face à la porte au bout du couloir puis attendez que la caméra bouge vers la droite pour courir vous réfugier dans le renfoncement à droite, juste devant la porte. Montez dans le conduit d'aération. Récupérez les munitions et la pile et continuez votre chemin dans la tuyauterie jusqu'au bout.
Vous arriverez devant une grille. De l'autre côté, vous pourrez apercevoir Serena qui ne se doute évidemment pas qu'elle va subir un scanner rétinien. Prenez donc son empreinte oculaire rebroussez chemin dans le conduit. Attendez que la caméra pointe à gauche pour courir juste en dessous d'elle. Pivotez sur la gauche, face à la porte et attendez de nouveau que la caméra ne balaye pas votre chemin pour ouvrir la porte à l'aide du panneau juste à sa droite. Entrez et tuez vite fait bien fait le technicien. Cody vous demande d'inverser la configuration des commandes afin qu'il puisse tout contrôler à distance. Pour cela, trafiquez le boîtier en bas de la colonne centrale il se trouve derrière). Deux gardes vont arriver dans le couloir derrière vous. Planquez-vous derrière la colonne centrale et patientez. Les deux ennemis vont se séparer, l'un va partir vers l'endroit où se tenait Serena, l'autre va repasser devant la vitre. Tuez-le dès que vous le verrez. Avant de sortir de la salle, attendez que la caméra ne vous pointe pas et courez comme d'habitude sous elle. Tournez à droite dans le couloir et passez la porte. Montez les escaliers.

Cody vous prévient qu'il ne vous reste qu'une minute ou deux avant que le missile n'explose ici même (en fait, il en reste trois, mais bon...). Courez jusqu'au médikit. Montez les marches et tuez le garde qui vous attend en haut. Continuez à monter et cachez-vous derrière les caisses sur la gauche. L'arme au poing, décalez-vous un peu sur la droite pour tuer les trois gardes dans ce couloir (tirez sur les bonbonnes rouges pour aller plus vite). Sans perdre de temps, courez au fond du couloir (inutile d'aller chercher le médikit dans la pièce à gauche, des tourelles la surveillent et vous perdrez plus de vie que vous n'en gagnerez). Tuez le garde qui surgit des escaliers sur la gauche (il se peut qu'il y en ait deux suivant la façon dont vous avez géré le couloir précédent). Montez les escaliers jusqu'au médikit. Tuez le garde en haut des marches à gauche. Un autre vous attend derrière la porte, sur la gauche. Faites attention, il est accroupi et donc plus dur à toucher. Enfin, il y a un dernier garde sur la droite cette fois. Utilisez la caisse pour vous protéger. Faites le tour de la pièce et attrapez la corde pour vous échapper du silo sur le point d'exploser.

Mission 4 : Magyar Klub

Vous évoluez cette fois dans un club plutôt chic. Descendez les quelques marches. Notez, la grande caisse sur votre droite, elle vous servira dans quelques instants. Accroupissez-vous et installez-vous près de l'extrémité de la grande table. A l'aide de votre fusil sniper, tuez le garde dans l'autre salle. Il va maintenant falloir attirer les deux autres là où vous êtes, le piano peut être utile pour cela. Jouez un petit air puis courez vous cacher derrière la grande caisse. Le premier garde va passer près de l'instrument puis vers la table, tuez-le à ce moment là. Son ami viendra peu après. Tuez-le en visant entre la caisse et la colonne. De cette manière, vous ne lui laisserez même pas le temps d'apercevoir le cadavre de l'autre garde et éviterez ainsi de déclencher une alarme. La voie est libre désormais. Allez vers le couloir du premier garde tué. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez un conduit d'aération en hauteur (près d'une grande caisse). Sautez dans le conduit et avancez jusqu'à la grille de sortie. Tant que vous n'ouvrirez pas la grille, le garde en dessous ne pourra vous voir. Attendez qu'il soit de dos pour l'ouvrir et le tuer dans la foulée. S'il vous voit, restez caché dans le conduit un instant puis retournez à la charge. Descendez et prenez l'objet posé sur la table. La porte à côté est fermée, l'autre par contre s'ouvre automatiquement dès que vous vous en approchez. Elle mène aux cuisines. Entrez et dès que vous verrez des gardes arriver sur votre gauche, reculez dans la pièce du conduit. Attendez là et écoutez. Les gardes cherchent quelque chose (vous ?) et continueront à fouiller tant qu'ils ne l'auront pas trouvé. A plusieurs moments, les deux se sépareront, l'un restera à la cuisine, l'autre fouillera la partie de gauche. Profitez de cet instant pour tuer celui derrière la porte puis attendez l'autre pour le refroidir avant qu'il ne donne l'alerte. Prenez le médikit dans le recoin de gauche. Revenez dans la pièce du conduit et prenez à droite. Cette salle renferme le pistolet de Varga, mais l'arme est protégée par un champ de force. Faites le tour du champ de force. Vous remarquez un petit trou dans le mur. Envoyez une de vos Flycam dans ce trou. Les mouches ne sont pas simples à contrôler, mais en allant doucement, vous parviendrez à éviter les lasers dans le premier couloir. Au bout, un autre couloir part sur la droite. Attendez que le laser s'arrête à gauche puis parte à droite pour le suivre. Tournez à gauche juste avant la fin du tunnel. Placez la mouche au bout de la zone verte afin que Cody puisse pirater le système de sécurité. Ne prenez pas encore le pistolet, il est piégé et vous risqueriez de vous retrouver enfermé dans cette salle. Tirez le petit meuble près de la porte et placez-le juste dans le cadre de la porte. Voilà, vous pouvez prendre l'arme maintenant. Une porte se referme, mais grâce au meuble, vous pouvez encore sortir. Ne traînez quand même pas trop, car un laser se déclenche au bout

de quelques petites secondes.

Utilisez le bouton devant vous pour ouvrir la porte. Prenez à gauche dans le couloir. Vous serez rapidement stoppé par un système de sécurité thermique. Revenez dans la cuisine puis restez un moment dans la chambre froide. Votre température corporelle va rapidement chuter. Courez dans le couloir et passez la sécurité. La suite se passe dans la salle à gauche. N'entrez pas, car une caméra ingénieusement placée juste à droite de la porte surveille les lieux. Tirez dessus pour la désactiver. Voilà, vous pouvez entrer. Tournez à droite et allez à la bibliothèque. Cody vous demande de récupérer un DVD afin d'effacer les traces de votre passage. La bibliothèque est elle aussi sous vidéosurveillance et il y a en plus quelques gardes qui patrouillent. Placez-vous dans le coin droit, juste à côté de la porte et attendez que le garde passe son chemin. Sortez et tirez sur la caméra avant de revenir vous cacher. Attendez de nouveau que le garde refasse un tour pour le tuer. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous près de la caisse et retournez-vous. Il y a un garde qui passe de temps en temps sur le balcon au-dessus de l'étagère de livres. Tuez-le avec le fusil à lunettes. Restez près de la caisse et détruisez la caméra dans la grande salle. Montez les escaliers et prenez à gauche. Avancez doucement. Le garde au bout du couloir sera au téléphone lorsque vous arriverez. Tuez-le puis entrez dans la salle informatique à côté. Prenez le DVD posé sur le dernier bureau. En vous plaçant au centre de la salle, vous ferez apparaître un point de sauvegarde.

Guidez une flycam dans le trou du mur afin de désactiver les deux caméras de surveillance dans la bibliothèque. L'une d'elle doit déjà être HS vu que vous vous en êtes occupée.
Sortez de la salle et faufilez-vous dans le conduit d'aération tout au bout du balcon. A la sortie, attendez que le garde soit tourné pour ouvrir la grille et le tuer. Descendez fouiller le bureau. Vous trouverez un modèle d'écriture.

Retournez dans la grande bibliothèque. Près de la caméra (maintenant désactivée) au fond à gauche, il y a un panneau secret qui mène au bureau d'où vous venez. Inutile d'y retourner, mais au moins, vous savez pourquoi la caméra pointait par là. Revenez à l'entrée de la bibliothèque. Juste au-dessus du tableau de voilier, vous pouvez voir un petit conduit pour Flycam. Envoyez une mouche dans ce passage. Le premier couloir ne pose pas de problème, il n'y a pas de laser. Dans le second, un laser part de la droite vers la gauche. Suivez-le et tournez à droite juste avant l'arrivée. Pour le dernier tunnel, avancez en évitant les lasers. Quand vous serez au bout, un tableau s'écartera révélant un cadran secret. Il se trouve dans la pièce à votre gauche. Allez voir et utilisez le cadran. Appuyez sur les bonnes touches de direction, cela permettra d'ouvrir la porte de droite. Dans cette salle, déplacez les deux gros socles au dessus des grilles pour les boucher. Fouillez la pièce. Il y a plein d'objets à ramasser dont un médikit et des munitions. Il y a aussi des munitions spécifiques à l'arme de Varga. Elles sont posées sur une étagère près d'une caisse. Lorsque vous les aurez et que vous vous dirigerez vers la sortie, un garde fera irruption dans la salle et déclenchera un piège. Du gaz commencera à envahir la pièce. Dépêchez-vous de sortir une Flycam et de l'envoyer dans le petit conduit par terre, derrière la caisse (près de là où vous avez trouvé les munitions de Varga). Traversez les tunnels comme d'habitude en prenant garde au lasers. A l'arrivée, Cody pourra activer la ventilation et même déverrouiller la porte pour vous faire sortir.

Suivez le couloir devant vous jusqu'à ce qu'on vous informe que le faussaire s'est fait prendre. Vous devez absolument le libérer. Les trois gardes qui le surveillent doivent être éliminé un par un et tout en douceur. Lorsque la voie sera dégagée, entrez dans la pièce et cachez-vous derrière les caisses de gauche. Attendez que le garde à droite s'en aille pour arriver dans le dos de celui de devant. Faites une prise pour le tuer puis occupez-vous de celui près du faussaire. Il n'en reste plus qu'un que vous pourrez avoir très facilement en le suivant. Allez voir le faussaire. Il vous donne la fausse lettre. Cody ouvre ensuite un nouveau passage qui mène là où se cache Varga.

A partir de maintenant, vous devrez utiliser le pistolet de Varga pour tuer les gardes. Vous n'avez que 7 balles ou plutôt 6, puisque vous devez en garder une pour Varga lui-même. Tous les gardes que vous tuerez avec une autre arme devront être cachés. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous dans l'ombre devant les barils et décalez-vous sur la droite. Vous verrez un garde passez derrière la grille un peu plus loin. Tuez-le avec le pistolet de Varga de là où vous vous trouvez. Passez la grille et tournez de suite à gauche. Collez-vous au mur sur votre droite et planquez-vous juste au coin. Il y a un garde sur un petit balcon derrière-vous. Il fait des allers-retours en se plaignant de la nuit. Ajustez correctement votre viseur sur sa tête, et dès qu'il s'arrête de votre côté, sortez vite de vote cachette pour le tuer. Avancez jusqu'aux caisses. Mettez-vous derrière et utilisez la même technique pour tuer le garde suivant. Descendez les escaliers. Faites attention, un garde va arriver. Restez dans les escaliers pour l'observer et tuez-le dès que l'occasion se présente. Vous trouverez un médikit et des munitions tout en bas des escaliers. Allez dans la cour où se

trouve la voiture. Montez à l'échelle.

Il reste encore un garde à tuer. Attendez-le adossé à un mur et utilisez votre dernière balle pour l'avoir. Cody ouvrira une trappe pour accéder au bureau de Varga. Cette trappe est sur le toit. Suivez le balcon pour y accéder. Varga trouvé, Nikki parviendra à lui extorquer les informations nécessaires avant de l'abattre froidement.

Mission 5 : La banque Stauffer

Vous commencez dans les égouts sous la banque. Suivez le tunnel et passez sous la grille. Il y a une échelle sur la droite. Montez prudemment en évitant les faisceaux de lasers. Grimpez lorsque les lasers sont sur la gauche. En haut, un garde viendra se fumer une clope. Passez dans son dos pour le tuer en silence. Faufilez-vous sous la porte à moitié fermée et allez tuer le second garde qui fait les cents pas. Avant de continuer par le couloir de droite, entrez dans le conduit d'aération de gauche pour récupérer des munitions. Des lasers protègent le couloir, épaulés par deux tourelles défensives qui se mettront en marche à la moindre alerte. Utilisez vos lunettes pour repérer la position des lasers. Passez tranquillement sous les premiers, puis sous les autres en vous collant bien au mur de droite. Au cas où vous déclencheriez une alarme, notez que vous pouvez vous cacher en grimpant au plafond sur les zones spéciales. Continuez tout droit puis descendez par les escaliers. Montez à l'échelle sur la droite pour trouver un autre conduit d'aération. Il vous mènera dans une salle où une pile et un médikit n'attendant que vous. Revenez à l'échelle et descendez. Notez la borne juste à côté pour recharger le SSD. Vous aurez à vous en servir plus tard. Pour le moment, approchez doucement de la porte métallique. Attention, elle s'ouvrira si vous vous en approchez trop et les deux gardes derrière pourraient tout à fait vous voir. La salle se divise en deux, avec un garde par section. Pour avoir le premier, attendez qu'il passe devant la porte, puis avancez et tuez-le lorsqu'il sera de dos. Pour le second, aidez-vous du décor pour vous cacher et surgir quand il sera aussi de dos. Fouillez les cadavres pour récupérer des passes rouges puis cachez les corps dans les casiers de la salle. Fouillez ensuite la pièce pour avoir un médikit et une pile. N'oubliez pas de regarder dans les tiroirs des bureaux. Vous y trouverez des munitions et un autre médikit. Regardez enfin dans le petit casier sous la vitre de séparation. Il contient les codes du coffre du SSD. Montez les marches. En haut, vous verrez une caméra pointant vers la droite et un garde qui se balade. Comme toujours attendez que le garde soit de dos pour le tuer. Faites tout de même attention à la caméra et prenez bien soin de rester hors de son champ de vision. L'ennemi doit lui aussi être invisible pour la caméra au moment où vous le tuerez. Profitez ensuite que la caméra pointe sur un mur pour courir vers le coffre-fort. Entrez dans ce coffre à l'aide d'un passe rouge. Faite le tour pour trouver un panneau de contrôle. Tapez le code 1103 (vous venez de le trouver dans le petit casier). Cela libère le SSD que vous devez bien sûr prendre. Allez le charger sur la machine près de l'échelle (il faut pour cela rebrousser chemin, attention à la caméra). En lisant les données sur le SSD, Cody s'aperçoit qu'il y a 60 millions de dollars à la banque, répartis en 6 gros billets. Vous devez les retrouver. Cependant, un garde remarque que vous échangez des données avec l'extérieur et vient voir ce qu'il se passe. Tuez-le dès qu'il franchit la porte derrière vous. Si vous avez laissé traîner les corps dans la grande pièce, le garde sera alors accompagné de deux autres soldats appelés en renfort. Tuez-le et fouillez-le. Il vous donnera un passe bleu. Retournez dans la grande pièce puis dans le petit local technique d'où le garde est sorti. Passez dans le conduit près du bureau pour chercher un médikit et des munitions puis appuyez sur le bouton sur le mur. Cela déverrouille la porte près de la caméra en haut des escaliers. C'est par là que vous devez aller.

Dans le couloir bleu, tournez à gauche et descendez les escaliers derrière la porte à la lumière verte. Coupez le courant grâce à l'interrupteur puis cachez-vous vite dans le casier. Un garde en pleine partie de jeu vidéo viendra inspecter la zone. Attendez qu'il commence à remonter les escaliers pour sortir de votre abri et le tuer. Allez voir la salle de jeux. Prenez le médikit puis appuyez sur le bouton rouge du mur afin d'ouvrir la porte juste à côté. Continuez par cette porte. Deux gardes vont descendre les escaliers dans la salle où vous vous trouvez. Courez vous cacher dans le petit conduit au fond à gauche. Attendez-les ici. Lorsqu'ils seront arrivés en bas, tuez-les tous les deux le plus rapidement possible. Montez alors tous les escaliers et passez par le conduit à droite de la porte fermée. Vous arriverez à un point de sauvegarde.

Montez les escaliers et cachez-vous derrière le gros pilier en haut. Un garde fait sa ronde dans la salle en face de vous. Suivez-le lorsqu'il passera devant vous et fouillez ses poches tout en avançant.
Vous trouverez alors un passe vert. Tout en le suivant, attendez de passer devant la porte au panneau vert pour l'ouvrir.

Fouillez les bureaux et les deux petits casiers afin de dénicher des piles, des munitions, trois médikits et une diapositive. Utilisez la diapo sur le projecteur. Vous pourrez lire le code 4912 sur le mur. Appuyez sur le bouton rouge derrière un

bureau. Vous pouvez voir qu'il sert à éteindre un champ de force dans la salle où se trouve le garde. Ne retournez pas encore là-bas. Passez par l'autre porte (code d'accès 4912) et accroupissez-vous. Allez fouiller le casier au fond, prenez une nouvelle pile puis revenez près de la photocopieuse où un autre bouton peut être actionné. Celui-ci ouvrira une porte à l'étage du dessus. Revenez dans les bureaux puis attendez le bon moment pour aller dans la grande salle et suivre le garde toujours en train de faire sa ronde. Lâchez votre piste lorsque vous passerez devant l'endroit où se trouvait le champ de force. Continuez donc votre chemin par là puis par la porte de suite à gauche. Il faudra alors utiliser le passe vert pour entrer. Grimpez à l'échelle normalement réservée à la maintenance et suivez le conduit jusqu'au bout. A la fin, il se sépare en deux, prenez à gauche ou à droite, peu importe. Descendez dans les toilettes. Placez-vous dans l'ouverture de la porte et observez le couloir. Au fond, un garde patrouille. Attendez qu'il s'en aille sur la gauche pour courir à droite et entrer dans la grande porte.

Ecoutez la conversation qui se tient derrière la porte marron. Apparemment Serena est dans les parages... Regardez votre carte, lorsque le garde que vous venez d'éviter sera de dos, suivez-le et retournez aux toilettes. Grimpez dans le conduit et trouvez le coin où vous pourrez ouvrir les volets d'une grille. A travers cette grille, vous aurez une vue imprenable sur Stauffer et sur sa... rétine ! Faites un scan rétinien puis revenez une nouvelle fois aux toilettes. Comme tout à l'heure, attendez le moment opportun pour éviter le garde et foncer derrière la porte. Accroupissez-vous pour passer devant la porte marron puis suivez le couloir jusqu'au distributeur de boissons. Pivotez sur la droite. Un mur de lasers protège le couloir ainsi qu'une caméra de surveillance couplée à une mitrailleuse. Attendez que la caméra pointe à gauche et que les deux lasers du bas soient éteints pour courir dans le coin juste sous la caméra. Attendez alors que l'objectif retourne vers les lasers pour courir en bas du couloir. Servez-vous de données prises lors du scan rétinien pour ouvrir l'imposante porte du coffre. Entrez dans le coffre.

Toute cette zone est surveillée par des gardes et par des drones volants. Accroupissez vous contre le mur de gauche, près des chariots. Attendez que la machine passe devant vous puis tuez à l'arbalète le garde qui se montrera au fond à gauche. Retournez près du mur et laissez de nouveau la machine passer avant de courir jusqu'aux escaliers dans le couloir à gauche. Montez prudemment les marches. Une machine rôde dans le coin. Lorsque la voie sera libre, montez tuer l'autre garde dans ce couloir avant d'entrer dans la petite salle à droite. Fouillez trois fois le petit casier. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez de la salle lorsque la machine ne pourra vous voir et courez tout droit vers la cage d'ascenceur. Lancez votre grappin sur le point bleu en face et descendez en évitant les trois lasers bleus qui balaient la zone. Si par malheur vous en touchez un, mieux vaudra recommencer la section, car tous les systèmes de sécurité se mettront en place. Une fois en bas, avancez un peu pour activer le point de sauvegarde.

Vous arrivez dans une grande salle avec trois séries de lasers concentriques. Pour chaque série, il manque un ou deux lasers ce qui vous permet d'avancer et de les traverser. Observez bien le moment où vous pouvez passer (comptez les lasers si vous le souhaitez) et traversez la salle jusqu'au bouton qui désactivera tout cela et fera de plus apparaître un escalier. Avant de descendre, prenez la pile. Il y a une autre pile juste en bas des marches. Vous êtes devant la porte du coffre principal. Cody vous informe qu'une fois ouvert, vous n'aurez que trois minutes pour récupérer les billets et sortir, sinon vous vous retrouverez enfermé dedans. Pour l'ouvrir, enfilez vos lunettes. Vous remarquez que chacun des quatre boutons est associé à un mécanisme. Le but est de former un disque au centre des quatre boutons. Voici la combinaison à entrer pour y parvenir :
En haut : 5
En bas : 5
A gauche : 7
A droite : 2
La porte s'ouvre. Il y a trois panneaux de coffres. Un devant vous, un à gauche et un à droite. Commençons pas celui de droite. Approchez-vous du digipad et entrez le code 48 puis 52 (pensez à valider entre chaque).
Ramassez le contenu des coffres. Allez vers le panneau central. Entrez cette fois les codes 33 et 23 puis videz les coffres. Enfin, pour le panneau de gauche, entrez les codes 07 et 17. Prenez les deux derniers billets et sortez du coffre. Pour info, il suffisait de mettre les lunettes pour savoir quels coffres fouiller... Facile ! Montez les escaliers et allez à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Le comité d'accueil n'est pas des plus agréables. Foncez sur la droite pour récupérer des munitions et un médikit puis retournez-vous et grimpez à l'échelle. De là, il va falloir dégommer trois gardes. Un sur les escaliers à droite, un autre juste en dessous de vous à gauche et un troisième plus haut, sur la gauche. Après cela, Serena se débarrassera de Stauffer et vous aurez pour ordre de la tuer. Elle se déplace vite mais n'est pas très dangereuse. Pour l'avoir, il suffit de

la suivre avec votre viseur et de tirer dès qu'elle s'arrête. Cinq balles devraient suffire pour terminer la mission.

Mission 6 : Transports Reliance

Vous débutez la mission devant des caisses. Décalez-vous légèrement sur la droite et avec l'arbalète, tuez le garde près des escaliers, lorsqu'il sera en haut. De là, tuez aussi le garde à droite puis celui qui se précipite pour voir ce qu'il se passe. Fouillez les trois corps (deux mines et de l'adrénaline) puis prenez les munitions devant les machines à café. Faufilez-vous dans le conduit à gauche des escaliers. Au fond, attendez que le garde qui arrive des escaliers passe devant vous puis s'en aille pour ouvrir la grille et le tuer (à l'arbalète toujours). Descendez doucement et éliminez aussi le technicien occupé avec un jeu vidéo. Cachez les corps dans les armoires. La blouse blanche suspendue vous permettra de passer inaperçu. Enfilez-la donc. Prenez le médikit sous l'escalier avant de monter. Traversez la pièce en restant à bonne distance du garde pour ne pas qu'il vous démasque. Passez deux portes avant de vous retrouver dans un bureau. Un scientifique examine un produit au microscope pendant qu'un garde s'apprête à retourner dans le couloir. Laissez-le passer puis faites les poches du scientifique. Vous trouverez ainsi un passe rouge. Laissez le garde revenir et allez à votre tour dans le couloir. Utilisez le passe et continuez par la grande porte.

Cody vous parlera et vous quitterez votre déguisement. Suivez le couloir mais ne pénétrez pas dans la pièce au bout. Restez contre le mur de gauche et attendez qu'un garde arrive. Suivez-le dans le vestiaire de gauche et tuez-le avant qu'il ne vous voit. Prenez toutes les affaires posées sur les bancs. Notamment le médikit. Prenez aussi celui au fond du conduit au-dessus de votre tête. Revenez vers la porte du vestiaire, mais prenez garde à ne pas l'ouvrir accidentellement. Placez-vous à sa droite. A l'aide de votre carte, attendez que le garde tout près ne regarde pas dans votre direction pour sortir et vous placer juste à gauche de la porte en face (au niveau de l'inscription Level 1). Accroupissez-vous juste là et attendez encore. Lorsque le garde sera de dos, décalez-vous sur la droite, entrez et tuez-le rapidement. Fouillez ses poches afin de dénicher un passe vert. Ce passe permet d'ouvrir la porte au fond à droite. Faites attention, il y a deux gardes dans le coin. Ne sortez que lorsque vous serez sûr de tuer le premier sans que l'autre ne vous voit. Soyez patient et ne vous précipitez pas. Tuez ensuite le second, toujours le plus discrètement possible. Prenez le médikit sur l'étagère. Dans un coin, une porte semble être contrôlée par un bouton rouge. Dès que vous ouvrirez cette porte, des gardes arriveront derrière vous et commenceront à tirer. Si vous ne voulez pas vous embêter, ouvrez la porte, avancez d'un pas pour activer le point de sauvegarde puis chargez votre partie. Les gardes ne seront plus là pour vous gêner.

Le but est maintenant de descendre tout en bas de cette cage d'ascenseur. Inutile de le dire, il y a un paquet de lasers à éviter. On va y aller doucement. Dès le départ, tournez-vous et suspendez-vous à la corniche où vous êtes. Longez-la jusqu'au bout à droite (votre droite). Lâchez-prise pour vous trouver sur celle du dessous. Déplacez-vous encore sur la droite en prenant garde aux deux séries de lasers (comptez trois coups de lasers puis une longue pause, passez à ce moment-là). Lâchez-vous lorsque vous serez tout à fait à droite. Continuez encore sur la droite sur la corniche du dessus. Passez les lasers en repérant quand ils s'arrêtent suffisamment longtemps pour vous permettre d'avancer. Restez au-dessus de la série de lasers horizontale et attendez qu'ils soient coupés pour vous lâcher sur la dernière corniche. Allez tout à fait à droite et lâchez tout. Vous êtes en bas. Sautez dans le conduit d'aération et avancez.

Avancez droit devant puis tournez à gauche. Marchez doucement pour ne pas faire fuir les gardes devant vous. Sortez une mine ou un grenade et lancez-la entre les deux gardes, au niveau de la tâche claire sur le sol. Si c'est une mine, déclenchez-le immédiatement afin de tuer les gardes le plus vite possible. Revenez un peu sur vos pas et montez dans le conduit d'aération au-dessus de votre tête. Suivez le chemin en marchant sur les tuyaux. Prenez le médikit et la mine au bout. Cody vous demande alors de désactiver la centrifugeuse. Appuyez sur le bouton rouge d'un côté de la grille puis placez-vous de l'autre et observez en bas. Deux scientifiques mènent leurs petites expériences. Lorsqu'ils seront tout proches, balancez une mine par la grille désormais ouverte. Descendez et coupez la centrifugeuse en vous servant du panneau "Generator". Remontez illico par la grille (levez la tête pour lancer le grappin) et accueillez les patrouilles qui viennent inspecter par quelques mines que vous lâcherez par la grille.
Achevez-les au pistolet s'il le faut. Descendez et revenez jusqu'au point de départ de cette zone. Planquez-vous juste à gauche de la porte (sur la gauche elle aussi). Dans la salle, il y a un scientifique qui reste debout devant son bureau sur la droite et un garde qui monte et descend les escaliers sur la gauche. Attendez que ce dernier soit de dos pour entrer et lui loger une balle dans la tête. Faites de même avec le scientifique avant qu'il ne déclenche l'alarme. Descendez l'escalier. Prenez le médikit dans le petit local puis tuez le garde dans le couloir. Il est de dos, c'est donc facile à l'avoir. Remontez et grimpez dans le conduit vers la gauche.

Baissez-vous dès que vous arriverez de l'autre bout du conduit. Il y a deux gardes en dessous. L'un sur une passerelle, l'autre encore plus bas. Attendez que le premier commence à partir sur la passerelle pour descendre et entrer dans la salle juste en dessous de vos pieds. Prenez les munitions au fond à gauche puis appuyez sur le bouton rouge à droite. Cela permet de couper deux murs de lasers mais alerte du coup trois gardes qui ne tarderont pas à venir. Planquez-vous près de la petite armoire et tuez-les un à un. Sans perdre de temps, foncez dans le couloir. Prenez à gauche et regardez la caméra au bout. Dès qu'elle pointera vers la gauche, courez vous mettre à l'abri dans le conduit d'aération juste en dessous. Traversez ce conduit et montez les marches qui suivent.

Serena est donc toujours vivante... Elle s'enfuit en laissant derrière elle plusieurs soldats et un scientifique. Sortez le fusil sniper et abattez-les. Faites simplement attention à ne pas toucher les tuyaux rouges ou les réservoirs. Prenez ensuite le médikit et descendez. Suivez le couloir de sortie. Passez par les escaliers et continuez jusqu'à ce que Cody vous informe que vous êtes tombé dans un piège.

Effectivement, il n'a pas tort. Une bonne dizaine de gardes vont apparaître et commencer à vous tirer dessus. Il n'y a pas vraiment d'autres choix que de courir. Prenez d'abord le médikit juste à votre droite puis prenez le couloir également sur la droite. Tournez à gauche au bout pour descendre les escaliers. Ramassez le médikit sous les marches. Retournez et traversez la pièce en slalomant entre les caisses. Regardez sous les nouveaux escaliers pour dénicher un nouveau médikit.. Montez et foncez vers les portes automatiques à droite. Continuez dans le couloir afin de déclencher la sauvegarde automatique.

Continuez dans le couloir jusqu'au laboratoire sombre. Regardez à droite. Il y a un trou pour Flycam en hauteur. N'en faites rien pour l'instant. Allez simplement chercher la batterie pour caméra et prenez une fiole sur le présentoir. Du gaz va commencer à envahir la pièce et vous n'aurez qu'une minute pour envoyer une caméra dans le trou, la faire tourner à droite, éviter les tuyaux et détruire les trois lasers rouges près de la porte. Soyez donc extrêmement rapide pour y arriver. Vous serez alors hors de danger... pour le moment.

Récupérez les piles là où se trouvent les cadavres et passez un scan rétinien à celui qui porte une barbe. Sortez du labo et continuez jusqu'au couloir sombre. Restez dans l'ombre et attendez les deux gardes qui pointeront le bout de leur nez de l'autre côté. Tuez-la avec le fusil snipe et préparez vous à courir comme précédemment pour traverser la pièce truffée de soldats. Descendez les escaliers, montez ceux à l'autre bout de la pièce, tournez à droite, puis encore à droite sur la passerelle. Utilisez le bouton devant la porte et avancez. Grâce au scan rétinien, vous pouvez passer. Ramassez les objets par terre à droite puis suivez le couloir jusqu'à la prochaine sauvegarde.

Cody vous demande de faire exploser le réservoir chimique dans la salle à côté. Un chrono se déclenche et vous avez deux minutes pour le faire. Entrez dans la salle, tuez quatre ou cinq gardes puis tournez les deux valves sur le réservoir (une de chaque côté) avant de quitter la salle aussitôt.

Tout explose et vous retrouvez Serena pour un second face à face. Restez vers la porte et tirez sur elle de loin en utilisant le zoom du fusil à lunettes. Suivez-la avec votre objectif et tirez dès qu'elle s'arrête. C'est encore plus facile que la dernière fois !

Mission 7 : Station De Recherche

Vous débutez dans une cour. Trois gardes patrouillent, il y a deux caméras de surveillance, un mécano qui répare son camion dans un garage et un dernier soldat près du mécano. Pour le moment, vous êtes à l'abri de tous regards, caché derrière des caisses. Débutons pas nous occuper du garde en face de nous. Celui-ci se contente de faire les cents pas. Dès qu'il sera de dos, bougez un peu à gauche et tuez-le. Le mieux est de l'avoir lorsqu'il se trouve au niveau de l'abri afin que personne ne puisse voir son corps. Pivotez maintenant sur la droite. Toujours protégé par les caisses, le garde devant l'échelle ne peut vous voir. Lorsqu'il sera de dos et hors de postée du champ de la caméra, tuez-le à travers le grillage. Pivotez maintenant sur la gauche pour vous remettre dans le même sens qu'au départ. Accroupissez-vous et passez sur la gauche des caisses pour atteindre une porte. Entrez et allez fouiller les casiers de cet entrepôt. Vous récolterez une grenade et des munitions. Revenez à la porte et observez le garde à travers la vitre. Lorsqu'il ne pourra vous voir, avancez et cachez-vous derrière les caisses. Attendez-là. Le garde suit toujours le même chemin. Au moment où il est le plus près de vous et qu'il se retourne, relevez-vous pour le tuer. Avancez maintenant vers les caisses légèrement à gauche et détruisez la caméra. Vous entendrez le mécano et le soldat discuter à propos du chauffage...

Tirez sur ce chauffage pour avoir le mécano puis tuez le soldat qui sera alors en alerte. Faites le tour du camion et sortez par la porte. Evitez la caméra et attrapez l'échelle pour monter. Suivez le chemin jusqu'au conduit qui vous mènera alors à une rampe d'accès qui descend.

Le couloir tourne sur la gauche. Suivez-le tout en restant dans l'ombre. N'entrez pas dans la grande salle. Il y a beaucoup de gardes et de caméras qui risqueraient de vous repérer. Toujours dans l'ombre et tapi contre le mur de gauche, sortez votre fusil snipe. Tuez le garde tout au fond de la salle (il marche derrière des caisses) puis la caméra au-dessus du camion. Attendez ensuite que le soldat qui fait une ronde plus près de vous, sur la gauche entre dans votre ligne de mire pour le tuer. Pivotez sur la droite. Il y a un troisième ennemi qui marche par là. A un moment, il s'arrête pour se retourner. Tuez-le à cet instant. Shootez enfin la caméra au-dessus de la porte (sur la droite également). Entrez dans la pièce à droite sous la caméra que vous venez de détruire, et appuyez sur le bouton rouge. La porte s'ouvre et une cinématique se déclenche...

Vous êtes désormais enfermé dans une cellule. Un garde ne cesse de passer et de vous taquiner. Dès qu'il partira, accrochez-vous au plafond et attendez. Il viendra alors inspecter. Comme il ne vous verra pas, il avertira son équipier et ils partiront tous deux à votre recherche. Sautez à terre et allez fouiller la cellule au fond à droite, il y a un médikit pour vous. Lorsque vous sortirez de la zone des cellules, vous entendrez les gardes se séparer. L'un part à gauche, l'autre à droite. Suivez celui de gauche. Rattrapez-le sans faire de bruit et faites-lui une prise pour le tuer. Ne perdez pas trop de temps à le suivre car à un moment ou à un autre il rejoindra son collègue, ce qui signifie que vous devrez recommencer cette section du jeu. Le couloir qu'il emprunte tourne sur la droite. A cet endroit, il y a un casier où vous pourrez cacher son corps. Accroupissez-vous derrière les barils pour laisser le second garde passer puis tuez-le discrètement lui aussi en le suivant et en lui faisant une prise. Faites en sorte de l'avoir à peu près au niveau du couloir qui descend vers les cellules. Ainsi, vous pourrez cacher son corps là-bas. Un troisième garde va alors entrer en piste. Il fait le tour de la zone dans le même sens que le garde que vous venez d'avoir. Attendez qu'il passe puis tuez-le de la même manière que les deux autres. Fouillez-le pour découvrir un passe bleu. Utilisez-le dans le lecteur et récupérez toutes vos affaires dans le casier. Prenez aussi le taser parterre et utilisez-le sur le panneau " Power Unit ". Cela ouvre la porte. Sortez et continuez dans le couloir jusqu'au point de sauvegarde.

Cachez-vous contre le mur de droite. Trois gardes parlent d'électricité... Tirez sur le câble à gauche pour leur donner un cours de travaux pratiques. Descendez les marches et remontez par les suivantes. Il y a une porte au bout du couloir, mais aussi un garde qui risque de vous voir si vous foncez. Attendez qu'il s'éloigne pour passer. Mettez-vous ensuite à droite de l'ouverture suivante. Patientez le temps que le garde dans ce couloir s'en aille pour aller tuer celui dans la pièce à gauche (celui qui regardait par la fenêtre).
Ne perdez pas de temps. Prenez le médikit et descendez dans le conduit. Traversez-le. De l'autre côté, faites baisser votre température corporelle à son minimum puis appuyez sur le bouton rouge et foncez tout droit. Lorsque vous verrez que le couloir tourne à gauche, avancez de quelques pas, afin qu'un garde vous repère puis reculez et accueillez-le de quelques balles. Avec votre fusil snipe, tuez les quatre ou cinq autres ennemis. Avancez et prenez le médikit à gauche, près des caisses. Si durant l'affrontement, le pont a été détruit, utilisez le grappin sur le second point bleu, descendez puis lancez de nouveau le grappin mais sur le dernier point d'accroche cette fois. Servez-vous du panneau de contrôle à gauche de la porte pour l'ouvrir puis avancez.

Juste derrière la porte, se trouve une passerelle au-dessus de votre tête. Si le garde qui patrouille là n'y est pas, avancez et passez dans la porte à droite. Prenez le médikit sous les marches. Le garde dont je viens de vous parler patrouille aussi sur l'escalier. Lorsqu'il sera en bas, tuez-le avant qu'il ne vous voie. Montez et attendez devant la porte. Un autre garde arrivera puis partira. Tirez dans sa nuque. Traversez la petite passerelle puis descendez dans la salle informatique. Appuyez sur le gros bouton rouge. Cody Pourra alors entrer en piste. Une alarme se déclenche. Remontez sur la passerelle. Trois gardes vont arriver en bas. Lancez une mine sur eux pour les avoir en même temps. Descendez les escaliers de l'autre côté et entrez dans le petit local qui est maintenant ouvert. Prenez la combinaison et filez dans la zone contaminée.

Slavko vous appelle sur la gauche. Il est enfermé. Lorsque vous vous approchez de lui, il vous reconnaîtra et donnera l'alerte. Fouillez le scientifique mort. Vous trouvez un passe rouge. Plusieurs gardes sont maintenant postés sur les balcons et peuvent vous tirer dessus si vous vous faites voir. Il va pourtant falloir traverser la pièce vers les escaliers en face. Courez le plus vite possible et entrez dans la salle. Notez le panneau de contrôle du Proton Gun. Ne vous en occupez pas pour le moment. Sortez par l'autre porte, descendez les escaliers et tournez de suite à gauche. Appuyez

sur le bouton rouge avant de remonter dans la salle. Utilisez le passe sur le panneau du Proton Gun et activez-le. Slavko est mort... Sortez par la porte de gauche. Descendez dans l'énorme trou que vous venez de faire. Prenez le médikit sous le Proton Gun puis continuez par là où se trouvait Slavko. Prenez la porte de droite.

Baissez-vous derrière les caisses. Il y a deux gardes au bout du couloir. Tirez sur la bonbonne rouge à droite pour régler leur compte rapidement. Il y a un médikit à récupérer. Avancez et cachez-vous derrière la caisse au niveau du tournant à droite. Tirez sur le troisième garde tout au bout du couloir. Allez vers son cadavre. Vous pourrez voir une autre bonbonne un peu plus loin. Détruisez-la maintenant avant qu'un ennemi s'en charge. Deux autres gardes vous attendent dans le couloir suivant. Approchez-vous doucement du coin et tirez sur la bonbonne tout au fond puis sur le garde toujours en vie. Encore un couloir, encore des gardes. Snipez celui tout au fond sur le balcon puis les deux autres plus bas. Vous arriverez alors dans une grande zone avec des escaliers. Courez vous mettre à l'abri sur la gauche, derrière un pilier. Tirez sur l'ennemi posté sur le balcon à votre droite puis sur celui derrière les fenêtres en face. Montez l'escalier et entrez dans la pièce. Prenez tous les objets dont le médikit puis tirez sur le garde sur le balcon opposé. Rejoignez l'ascenseur à cet endroit et montez.

Vous devez sécuriser la zone d'atterrissage si vous voulez avoir une chance de partir. Passez par la porte sur la gauche et tuez tous les ennemis qui se mettent en travers de votre chemin. Tirez en priorité sur ceux à l'étage puisque ce sont eux qui empêchent l'hélico d'approcher. Lorsque vous aurez tué les plus grosses menaces, on vous lancera une corde et vous pourrez partir.

Mission 8 : Installation K

Ce niveau commence très difficilement. Dégainez votre pistolet et tirez sur la bonbonne rouge du fond, lorsqu'un garde passe devant. Tuez le garde qui va vouloir vous prendre à revers sur la gauche, puis l'autre qui ira à droite. Caché derrière votre caisse, vous ne risquez plus grand-chose maintenant. Eliminez les sept gardes restant, un à un et en prenant votre temps. Fouillez alors la pièce pour trouver un bon stock de munitions et deux médikits. En détruisant deux caisses en bois (avec les shurikens), vous découvrirez deux autres médikits. Fouillez le garde adossé au mur (en bleu sur la carte). Ouvrez la grande porte à l'aide du bouton à sa droite. Entrez et courez vous mettre à gauche de la caisse devant vous. Des gardes vous tirent dessus. Ils sont à droite. Dégommez-les vite fait bien fait puis retournez vous. Poussez l'une des caisses juste sous les lasers. Cela devrait les couper et vous permettre de passer sur la gauche. Prenez les munitions dans le coin et appuyez sur le bouton. Vous verrez deux de vos coéquipiers en sale posture. Ils résistent difficilement à l'attaque de snipers. Reculez pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Sortez votre fusil à lunettes. Les ennemis portent des combinaisons d'invisibilité, mais vous pouvez tout de même les repérer à l'oeil nu, une légère déformation de l'image indique leur position. Tirez sur celui posté sur le balcon tout au fond de la salle. Avancez ensuite dans le couloir en vous collant au mur de droite. Pointez vers le balcon de gauche pour descendre les deux gardes qui s'y trouvent. Rangez votre arme et courez dans la salle. Cachez-vous derrière les caisses à gauche. De là, vous pourrez abattre les deux derniers ennemis qui se trouvent sur le balcon de droite. Prenez le médikit au fond à gauche de la pièce puis continuez par la porte au fond à droite. Au détour du couloir, visez le baril rouge pour le faire exploser. Vous éviterez ainsi que les ennemis s'en servent contre vous. Faites un pas dans la pièce puis cachez-vous juste avant la porte. Tuez le soldat qui se trouve devant vous puis les deux autres en haut des escaliers. Montez. Dans la salle suivante, un autre garde vous attend, caché derrière les caisses. Occupez-vous de lui avant de poursuivre.

Après le couloir et la porte, vous arriverez sur un balcon avec quelques piliers sur la gauche. Courez vous réfugier derrière le premier. Restez bien au bord de ce pilier pour ne pas vous faire voir d'un sniper un peu plus loin. Collez-vous au pilier et visez l'ennemi sur le balcon derrière vous. Ecartez-vous du mur, mais n'avancez pas. De là où vous êtes, vous pouvez avoir un autre sniper. Il se trouve sur la droite, sur un balcon perpendiculaire au vôtre. N'avancez pas, sinon il pourrait vous voir. Lorsque ce sera fait, courez derrière le second pilier. Tuez les gardes sur le balcon du haut (un à gauche, l'autre à droite). Passez maintenant la porte. Ne vous arrêtez pas car un garde lance des grenades du balcon au-dessus de vous. Tournez à gauche. Tout en courant, tuez le soldat muni d'un lance-roquettes derrière les caisses. Continuez sur le balcon suivant. Planquez-vous derrière le premier pilier pour abattre un sniper sur le balcon en face puis derrière le dernier pilier pour faire la même chose. Vous allez arriver dans une salle avec un escalier. Mettez-vous à couvert derrière les caisses à gauche de l'entrée, profitez-en pour ramasser le médikit puis tirez sur le garde qui court vers vous en descendant les marches. Faites vite, il porte des explosifs sur lui et il ne faudrait pas qu'en le tuant, vous perdiez vous aussi de la vie. Occupez-vous ensuite des deux autres ennemis cachés derrière les caisses du fond. Faites un pas dans la pièce suivant puis reculez pour éviter l'explosion. Collez-vous sur la gauche de la porte et

snipez le garde derrière les caisses au fond à gauche. Entrez dans la salle maintenant. Accrochez-vous à la rainure sur la droite. Longez un peu le mur sur la gauche puis lâchez-vous deux fois afin de descendre de deux niveaux. Partez maintenant sur la droite. Il y a un conduit d'aération que vous pourrez atteindre. Traversez-le.

Attrapez l'échelle et commencez à monter. Après seulement quelques barreaux, un garde devrait apparaître en bas. Descendez vite et planquez-vous derrière la machine pour lui faire une petite surprise. Lorsqu'il sera mort, vous pourrez monter. Ecoutez Cody. Prenez le médikit et les munitions puis faufilez-vous dans le conduit. Attendez au bout sans ouvrir la grille. Deux gardes vont arriver. Le premier se mettra juste devant vous, l'autre un peu sur la droite. Ouvrez alors la grille puis tuez rapidement ces deux ennemis. Sortez du conduit. Prenez le couloir à droite.
Il vous ramène dans la grande salle des balcons. Il reste encore deux gardes ici. Un de votre côté, l'autre sur le balcon d'en face. En restant au niveau du couloir sombre, vous devriez pouvoir les tuer tous les deux. Au bout du balcon, tuez le garde dans la salle. Prenez ensuite le médikit. Utilisez le taser sur le panneau électrique. Ouvrez l porte en appuyant sur le bouton puis traversez le balcon. Au bout, vous verrez une cinématique pour le moins explosive.

Ramassez les munitions puis balancez une mine sur les gardes en bas. Descendez par l'échelle et sautez dans le conduit d'aération au plafond. Descendez à l'autre bout et continuez dans la grande salle.

Montez l'échelle sur la gauche. Tirez la caisse en bois qui se trouve près des lasers pour la placer juste à côté de l'autre caisse en bois. Si par hasard, vous faites une fausse manipulation, appuyez sur le bouton près de la machine jaune et noir afin d'en obtenir une autre. Manipulez le panneau de commandes. Les caisses en bois descendront et une caisse métallique montera. Poussez cette caisse en plein milieu des faisceaux de lasers. Accroupissez-vous et passez.

Planquez-vous derrière les caisses suivantes et tuez les soldats qui ne cessent d'arriver par le fond. Il y en a une dizaine environ. Si vous êtes bien caché, vous ne risquez absolument rien et vous pourrez les tuer sans même avoir à bouger. Lorsque plus personne ne viendra, avancez alors jusqu'à la prochaine pièce.

Une cinématique se déclenche et vous voilà face à face avec un robot de combat. L'arène contient de gros blocs au milieu. Je vous conseille de rester à distance de ces blocs, car des charges électriques apparaissent aléatoirement entre eux. A chaque fois que vous tirerez sur le robot, il perdra un peu de vie, cependant, deux machines lui permettent de se réparer. Pour éviter que cela arrive, il faut d'abord détruire six panneaux électriques. Ces panneaux se reconnaissent facilement grâce à leurs boîtiers rouges qu'ils portent au-dessous. Dès le début du combat, cachez-vous dans le coin à votre droite. De là, vous pourrez toucher et détruire trois panneaux avant que le robot n'arrive. En prenant comme point de repère le côté par lequel vous êtes arrivé, il y a un panneau dans le coin sud-est de la salle, et deux autres dans le coin nord est (un à l'étage, un autre à votre niveau). Planquez-vous ensuite près du bloc nord-est et reculez le plus possible contre le mur est. Visez le boîtier à l'étage sur le mur ouest puis celui juste en dessous (tout deux se trouvent dans le coin nord ouest). Le dernier boîtier est situé au sud ouest de la salle. Désormais, le robot ne pourra plus se réparer et il ne vous reste qu'à lui tirer trois fois dessus pour le détruire. Ramassez tous les objets (dont les deux médikits) avant de monter par l'ascenseur.

Vous êtes au boss final du jeu. Une sorte de scorpion robotisé. Il est imposant et pénible, mais pas très difficile à condition de respecter la méthode suivante. Pour attaquer, le scorpion utilise plusieurs armes qu'il enchaîne successivement, toujours dans le même ordre. D'abord des mitrailleurs (à la place des pinces), puis des lasers (qui sortent des yeux, attention, ces lasers sont mortels), ensuite des missiles (qui sortent de sous sa queue), un gros missile (sous l'abdomen) et enfin une onde de choc (avec la queue). On va s'occuper de ses armes une à une pour venir à bout du robot. Peter est allongé derrière une caisse devant vous. Faites en sorte que le scorpion ne tire jamais dans cette direction, sinon la partie s'arrête. Commencez par courir droit devant vous puis à gauche pour récupérer un médikit. Revenez à doite en faisant le tour du scorpion pour vous planquer derrière le grand pilier. Vous aurez normalement derrière vous un petit entrepôt ouvert. N'y allez pas maintenant. Le pilier vous protègera de la plupart des attaques, sauf les deux lasers envoyés par la queue. De là, vous pourrez détruire les deux mitrailleuses à la place des pinces puis les yeux juste avant qu'il ne lance des lasers. Une fois les pinces et les yeux HS, vous pouvez récupérer le médikit dans l'entrepôt puis faire le tour de la zone de combat pour en récupérer un autre et encore un troisième dans l'entrepôt en face (lorsque celui-ci sera ouvert). Cachez-vous de nouveau derrière un pilier pour vous protéger et éviter les attaques. Lorsque le scorpion se penche en avant afin de libérer deux missiles sous sa queue, décalez-vous sur le côté et visez la zone précise d'où sortent les projectiles. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour cela, aussi si vous n'êtes pas sûr de toucher, mieux vaut se cacher de nouveau et attendre le prochain coup. La dernière étape consiste à

toucher le scorpion dans l'abdomen.
Lorsqu'il se redresse pour lancer une grosse décharge rouge, il faut viser le point rond sur son ventre. Là aussi, il faut être rapide et précis. Mais avec de la patience, je suis sûr que vous y arriverez et que vous pourrez alors voir la séquence finale du jeu.

Rogue Trooper

© Eidos Interactive / Rebellion 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Si vous terminez le jeu, voici les différents bonus que vous débloquerez : extreme ragdoll, sang de Hippy, choix du niveau, ragdoll à gravité basse et niveau de difficulté "Massacre".

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes dans le menu des extras. Un message s'affichera à l'écran si la manipulation a été réussie. Vous pourrez alors activer la triche correspondante dans le menu des cheats.

Approvisionnements illimités
Back, R, L, Back, appuyez sur le stick analogique droit, L

Santé illimitée
Gauche, Droite, Haut, Bas, appuyez sur le stick analogique gauche, X

Sang hippy
Blanc, Droite, B, Bas, R, Back

Extreme ragdoll
Haut, Haut, Haut, Noir, Noir, Noir, Haut

Ragdoll faible gravité
X, X, X, B, B, B, Haut, Bas

Rollercoaster Tycoon

© Infogrames / Chris Sawyer 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODES

entrez l'un des noms suivanst en guise de nom de visiteur

Chris Sawyer	Photographe qui prendra des clichés de votre parc
Damon Hill	Karts plus rapides
John Mace	Double les prix
John Wardley	S'exclame quand i voit une montagne russe réussie
Katie Brayshaw	Salue tout le monde
Melanie Warn	Visiteur content
Michael Schumacher	Karts encore plus rapides
Mr Bean	Karts plus lents
Simon Foster	Peintre qui fera des tableaux de votre parc
Tony Day	Visiteur affamé

Rolling

© SCi / Indy Game Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BAG OF TRICKS	Toutes les figures
COOL DUDE	Réputation au max
FOCUSSED CHICKEN	Equilibre parfait
HIGH SOCIETY	Tous les persos (appuyer sur rond dans la sélection des persos pour en avoir d'autres)
NOW PLAYING	Toutes les cinématiques
THE EMPERORS NEW CLOTHES	Tous les vêtements
TICKET TO RIDE	Tous les niveaux

Rugby 06

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS CACHÉES

Une fois débloquées, ces vidéos sont accessibles dans le mode EA Sports Extra.

Afrique du Sud

Gagnez la Coupe du Monde avec l'Afrique du Sud.

Wallabies 1

Gagnez le tournoi des Trois Nations et la Coupe Bledisloe avec l'Australie ou la Nouvelle-Zélande.

Wallabies 2

Gagnez la Coupe du Monde avec la Nouvelle-Zélande.

Rugby 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER LA MÊLÉE

Lorsque le demi de mêlée met le ballon dans la mêlée, appuez sur le stick analogique en direction de votre joueur. Vous remporterez plus facilement la mêlée.

Rugby League

© HES / Sidhe Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES SPÉCIALES

Légionnaires
A l'écran Join Team, faites : Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, X et B.

Mechs
A l'écran Join Team, faites : Gauche, Droite, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, B et X.

Run Like Hell

© Virgin Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant la partie, affichez l'inventaire avec Retour. Faites ensuite L + R + Click analogique gauche + Click analogique droit. Entrez ensuite un des codes de la liste suivante.

Recharger l'énergie de Nick Conner

Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A et B.

Clip vidéo de Benjamin

Gauche, B, A, L, R et Haut.

Puissance de rifle max

Click analogique gauche (2), X, Y, B, A, Click analogique droit (2).

Puissance de fusil max

A (2), Click analogique gauche, Click analogique droit, Haut, Bas, Gauche, Droit.

Voir les crédits

X, B, A, Haut, Bas et Y.

Samurai Jack : The Shadow of Aku

© Sega / Amaze Entertainment

+ D'INFOS FORUM

BONUS DE FIN

Pour accéder à la gallerie de sketches, finissez le jeu en mode facile. Pour la gallerie sur le background il faudra achever le mode normal, enfin, pour voir la gallerie de modèles finir le mode difficile est indispensable.

Samurai Shodown V

© Nobilis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC POPPY

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez Start et choisissez Galford. Vous jouerez avec son chien, Poppy.

Samurai Warriors

© Electronic Arts / Koei 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Goemon
Terminez la campagne d'Okuni.

Keichi Maeda
Terminez la campagne de Kenshin Uesugi.

Kunoichi
Terminez les campagnes de Hanzo Hattori et Shingen.

Magoichi
Terminez la campagne de n'importe quel personnage.

Masamune
Terminez deux campagnes de n'importe quels personnages.

Miyamoto Musashi
Collectez les cinq volume de "The Book of Five Rings" avec le perso choisi.

Nobunaga Oda
Terminez les campagnes de Oichi's Magoichi et de Noh.

Noh
Terminez la campagne de Ranmaru Mori.

Okuni
Terminez la campagne de Keiji Maeda.

Ranmaru Mori
Terminez la campagne de Mitsuhide Akechi.

Shingen
Terminez la campagne de Sanada.

Scaler

© Take 2 Interactive / A2M 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Chimerum

Vous voici en caméléon, dans le monde de ces méchants lézards. Vous commencez comme d'habitude par une période de didacticiel, récupérez d'abord tous les petits klokkies (les petites billes oranges) dans les cocons verts sur les côtés en tapant dessus. Prenez la petite liane au bout puis récupérez les klokkies sur le chemin et évitez les obstacles. Au bout de cette liane, découvrez les cocons bleus, ils sont explosifs et par la suite découvrez vos premiers ennemis. Tapez-les, puis sautez sur les pierres au fond à côté du carreau bleu qui sert de point de vie. Réalisez ensuite un combo sur le gros monstre puis récupérez tous les cocons. Au bout, apprenez à grimper puis appuyez sur la petite plaque verte. Trois orifices vont s'ouvrir, courez vite à celui de gauche pour récupérer la première gemme (la boule orange). Avancez un peu et vous apprendrez à quoi servent les klokkies, puis à quoi servent les gemmes de cristal orange. Récupérez la deuxième boule puis la troisième sur les pierres. A peine un peu plus loin, vous verrez une cinématique.

Apprenez à changer de liane en cours de route et prenez celle qui mène à gauche pour récupérer le cristal puis reprenez la liane et partez à droite. Apprenez le double saut puis au bout de cette étape, détruisez tous les cocons puis prenez le 4ème cristal dans un des monstres volants qui porte une boule. Montez puis en haut, tuez le gros monstre et dirigez-vous vers le grand oiseau. Vous allez rencontrer Léon, prenez ensuite la liane à sa droite puis au bout, vous apprendrez comment se servir du choc électrique (lorsque vous possédez des bombes électriques, libérez-les en appuyant sur la touche blanche). Continuez en évitant les petites fusées rouges, prenez la prochaine liane puis tuez les petits bonshommes gris autour des cocons. Prenez la liane plus loin vers la droite. Vous allez arriver plus loin dans une petite grotte, traversez-la puis prenez le chemin qui monte à gauche. En haut vous pourrez appuyer sur une plaque verte pour ouvrir trois orifices dont un qui est tout en bas qui comporte un cristal. Montez ensuite sur les petites plaques tournoyant au bord de l'eau puis prenez le premier morceau de terre à gauche que vous verrez. Il y a une plaque verte avec trois orifices à prendre. Commencez par monter la falaise par la droite et en haut vous serez dans une arène pour affronter plusieurs ennemis en guise de défi. Quand vous les aurez tous tués, prenez la grotte à droite avec le champ de cocons. Traversez-le puis montez dans la prochaine arène. Après cette arène, à gauche se trouve un passage avec des pierres fragiles, traversez cette passerelle puis prenez le cristal dans le cocon bleu. Revenez ensuite devant l'arène et continuez votre ascension pour en haut pouvoir récupérer l'oeuf tant recherché.

Après avoir pris l'oeuf vous vous retrouverez devant Léon pour pouvoir améliorer vos compétences de santé et de forces.

Niveau 2 : Bakuldo

Vous atterrissez au bord d'un lac, au croisement, prenez le chemin de droite et tout en haut, prenez le point d'interrogation de gauche pour aller sur la liane. Au bout, grimpez pour arriver tout en haut à un oeuf avec une carapace (évitez les ennemis), brisez-le en vous transformant en Bakudan, toujours en évitant les bestioles. A la fin, récupérez l'oeuf qui se trouve à gauche, vous vous retrouverez devant Léon.

Reprenez le croisement puis de nouveau le passage de droite. Prenez cette fois le passage avec le point d'interrogation à droite. Au bout de la liane, montez sur les blocs et tuez les petits démons avec des boules bleues explosives (vous devez en tuer huit). Rentrez dans la grotte et au bout, vous aurez le dernier petit monstre qui vous permettra de vous transformer en Bakudan. Il y a une grosse larve dans une grotte pas très loin, envoyez-lui une bombe dans la bouche pour la faire exploser et récupérez les gemmes derrière elle. Allez ensuite détruire l'émetteur du portail puis prenez le

téléporteur. Reprenez le passage de droite puis prenez le point d'interrogation qui emmène au mur à détruire en se transformant en Bakudan. Après ce mur, récupérez tous les cocons et tuez les deux gros monstres qui se trouvent dans la grotte. Allez ensuite détruire le mur électrique en détruisant les émetteurs puis allez sur l'arène. A droite se trouve une liane qui fait un tour fermé, vous pouvez vous placer dessus pour faire des bombes électriques. Après, l'arène renferme une gemme. Grimpez ensuite sur le prochain rondin bleu en évitant les grosses larves. Après ceci, faites attention à la grosse larve à l'intérieur de la grotte (elle a la langue longue). Montez sur les blocs de droite puis détruisez le premier barrage et pour détruire le deuxième, vous devez prendre les blocs de pierres à gauche. Au bout se trouvent les deux émetteurs, détruisez-les et prenez le passage libéré. Grimpez sur le bloc et en haut, récupérez le cristal dans le cocon avec la coquille. Détruisez le mur puis entrez dans la grotte. Vous devrez encore détruire un mur qui vous donnera accès à une lignée de blocs de pierres. Détruisez le prochain mur et attention au monstre vert qui en sortira. Tuez le grand monstre zébré qui tire avec une mitraillette puis détruisez un nouveau mur. Dans la prochaine arène, la victoire vous donnera une gemme, continuez pour tuer deux monstres zébrés cachés par des boucliers avec émetteur. Grimpez les petits murs de la prochaine pièce puis allez placer une bombe à droite dans la petite bulle transparente pour élever la plaque verte. En haut, vous serez dans une arène, tuez tous les monstres et montez la prochaine étape en plaçant une bombe dans la boule transparente. Prenez ensuite la liane puis au bout, détruisez tous les champignons de lave puis traversez ce long couloir de verdure. Après ce couloir, vous entrerez dans une arène avec plein de petits monstres au début puis une bête de guerre dragon, pour le tuer, vous devez le toucher quand il a enfoncé son poing dans le sol. La victoire dans l'arène vous fera remporter une gemme, prenez ensuite la porte à détruire en Bakudan. Allez tuer le tigre plus loin puis remportez la prochaine arène pour avoir accès plus loin à l'oeuf. Vous vous retrouvez devant Léon. Prenez le croisement et le passage de gauche, faites exploser l'oeuf avec la coquille pour avoir une gemme et sur la liane un peu plus haut, réussissez à avoir suffisamment d'énergie pour sauter assez haut et prendre la gemme au dessus des chardons.

Niveau 3 : Monstrueux moutard

Vous atterrissez pile devant un oeuf mais vous devez vaincre le roi liane. Pour ce faire, détruisez les émetteurs de son champ de force en vous transformant en Budokan puis allez le taper. En trois fois le roi devra jeter l'éponge. Vous allez ensuite prendre l'oeuf et repartir.

Niveau 4 : Hlonium

Vous voilà sous la pluie, si vous le désirez vous pouvez acheter la troisième place pour une bombe électrique. Allez au milieu du champ de petites bestioles puis au bout, montez aux côtés de la grosse fleur rouge. Pour le moment elle ne vous est d'aucune utilité, partez dans le champ de petites araignées et au bout activez la plaque verte pour récupérer ce qui se trouve dans les orifices. Vous allez arriver plus loin dans une arène et vous devrez affronter deux Krnox, pour les tuer, attendez qu'ils n'aient plus de piques, donnez-leur un coup de langue pour les assommer et tuez-les. Allez ensuite récupérer une autre gemme dans un des orifices un peu plus haut. Grimpez le mur, tuez les petites araignées puis en haut récupérez la gemme dans un des orifices. Montez sur la plaque dans la grotte puis entrez dans l'arène pour affronter non pas des Krocks, mais une bête de guerre dragon mais version glace cette fois. Sortez de la grotte, puis dirigez-vous vers les plaques tournoyantes pour atteindre une arène et affronter dedans un krock. Après cette arène, vous affronterez encore un peu plus loin le dernier krock qui vous permettra de vous transformer. Allez sur le point d'interrogation prendre une gemme puis transformez-vous en krock pour prendre le toboggan.

Vous allez revenir à la fleur rouge du début, placez-vous dedans et tirez sur le petit rocher de droite. Récupérez tous les cocons puis placez-vous en forme krock sur les rails lumineux. Prenez de la vitesse grâce à la touche X puis à l'aide de la touche A sautez le manque de rails pour atteindre la rive. Prenez le petit tunnel de gauche, traversez-le en évitant les trous d'eau puis au fond prenez le rail qui ne comporte aucune difficulté. A la fin du rail, vous voilà devant un monstre vert, tuez-le puis prenez le mur à droite sur le petit sur-élèvement. Grimpez et tuez les petites araignées. Votre ascension n'est pas très longue, vous finirez à côté de champignons bleus et de cocons explosifs. Prenez à gauche en tuant tout sur votre passage puis au bout glissez sur la liane, faites attention aux nombreux monstres sur la liane. Au bout vous serez sur un petit bloc, montez et allez tuer les monstres jusqu'à être aux cotés d'un rail lumineux. (Un peu avant se trouve un oeuf avec une coquille dessus, vous pouvez le détruire avec une bombe électrique pour le prendre). Sur ce rail se trouvent quatre trous, et au bout un oeuf.

Vous revoilà aux côtés de Léon, retournez à la fleur rouge, entrez à l'intérieur puis tirez sur le roc de gauche avec une

gemme dessus. Récupérez tout ce que vous voulez et prenez le rail qui mène à une autre fleur rouge. Placez-vous à l'intérieur et vous devez traverser le petit tunnel avant le temps donné (10 secondes). Après ce tunnel vous aurez une autre fleur avec une autre partie à traverser en 40 secondes cette fois. Vous devez aller le plus vite possible en faisant attention aux coraux rouges et aux monstres en bande. Une fois au bout, tuez le monstre vert puis allez récupérer la gemme qui se cache dans les bornes bleues accessibles grâce à la plate-forme verte. Prenez la liane et au bout, entrez dans la nouvelle fleur. Vous devez à présent parvenir au bout de ce tunnel et prendre l'oeuf. Dans le chemin, au bout vous pouvez récupérer la gemme vers la droite. Aux côtés de l'oeuf se trouve un oeuf avec une coquille destructible en balkudo.

Niveau 5 : Altus

Commencez par acheter la capacité de camouflage qui ne coûte que 2000. Achetez si vous le pouvez le carreau de vie puis partez au front. Placez-vous devant le bassin marron puis camouflez-vous et partez droit vers le morceau de terre bleu au bout. Montez sur la liane et évitez tous les monstres accrochés à la liane. Une fois en bas, transformez-vous en bakuldo puis éliminez le premier monstre puis un cocon tueur caché entre les cocons. Plus loin vers la droite il y aura un autre monstre avec un autre cocon tueur, vous voici devant un autre bassin marron. Camouflez-vous et partez vers la gauche sans perdre une seconde. Vous avez une petite partie de répit sur la terre sans danger puis traversez le prochain bassin marron en vous camouflant. Une fois à l'autre bout, transformez-vous et détruisez le mur qui vous barre la route. De l'autre côté se cachent beaucoup de monstres qui se transforment en boule. Tuez-les en bakuldo et placez une bombe dans la larve au fond du trou vers la droite. Vous y trouverez une gemme. Prenez la liane au dessus des blocs à gauche puis au bout de la liane traversez le terrain boueux en vous camouflant. A la fin, détruisez le mur qui vous bloque puis continuez de traverser le prochain passage boueux. Vous serez encore face à un terrain boueux, tuez la larve au fond pour commencer puis dirigez-vous vers le petit espace au centre de la boue. Tuez le monstre à gauche puis allez briser l'oeuf derrière le monstre, il renferme une gemme. Allez à présent dans la place que le gros vers vous a laissé et montez sur le bloc. Appuyez sur le bouton vert qui fera cracher une plante étrange. La couleur va changer pour passer au noir et des billes vertes flotteront dans les airs. Partez sur les plaques vertes à gauche puis tuez les petits monstres tireurs. En haut, prenez l'oeuf à gauche qui enferme une gemme puis prenez la liane pour arriver assez haut. Entrez dans la prochaine grotte puis tuez de loin le gros monstre au centre de la pièce. Allez prendre vos cocons puis montez tuer les bêtes tireuses. En haut, tuez le monstre de suite à gauche puis appuyez sur la plaque bleue pour que le ciel redevienne comme avant. Prenez le petit enfoncement dans le sol et sautez sur le dernier bloc volant qui vous mènera à une grande tour remplie de cocons explosifs. Prenez la liane puis évitez tous les gros cocons (gâchette droite plus un saut et pendant le saut Y pour sauter plus haut) en bas de la liane, prenez la liane à droite puis évitez la grande bouche et reprenez la prochaine liane. Evitez encore les monstres et changez très vite de liane pour arriver à l'oeuf bien mérité.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez la liane directement à droite. Evitez les monstres sur les lianes en sautant toujours le plus haut possible (gâchette droite pour la vitesse, A pour le saut et pendant le saut Y pour augmenter la hauteur et la longueur), une fois que vous serez arrivé sur un rocher avec en face des monstres, les montagnes russes seront terminées pour le moment. Tuez les monstres en vous transformant en bakuldo puis allez changer le temps avec la plaque verte. Des plates-formes violettes apparaîtront vers la gauche. Traversez les plaques et au bout, grimpez et tuez les trois monstres surtout le plus gros, aidez-vous des explosifs du bakuldo. Traversez les prochaines plaques puis allez remettre le temps à son état normal avec la plaque bleue un peu plus loin. Prenez les plaques qui sont apparues à droite puis au bout placez-vous devant le mur de lumière. Détruisez l'émetteur qui se trouve sur la plaque à droite puis allez récupérer la gemme cachée dans l'oeuf. Allez ensuite sur la plaque et détruisez l'autre oeuf avec la coquille qui renferme elle aussi une gemme. Revenez aux côtés de la plante et prenez les plaques à sa droite. Montez et récupérez la gemme puis allez vers le mur à grimper. De préférence éclatez avant de grimper les cocons explosifs puis traversez ce mur. Vous êtes sur un grand terrain avec pas mal de monstres, transformez-vous en bakuldo puis tuez-les tous. Allez activer la plaque verte pour faire apparaître des plaques violettes. En bas, je vous conseille de prendre une bombe électrique pour tuer tous les monstres des alentours. Allez replacer le temps à son état normal puis allez récupérer l'oeuf avec les plaques qui sont apparues.

Niveau 6 : Les hommes de main de looger

Vous voici face à un dragon assez bizarre, partez de suite à droite pour éviter ses boules de glace. Vous allez avoir affaire à un premier dragon, pour le tuer c'est simple évitez ses glissade puis tuez-le. Vous serez de nouveau face au

dragon, partez vers la droite en prenant les carreaux de vie puis vous rencontrerez un autre dragon. Pour le tuer, attendez qu'il saute et qu'il soit étourdi. (Les bombes électriques sont pas mal, ça le bloque pendant quelques temps pour mieux le tuer), vous revoici avec le dragon, prenez toujours à droite et récupérez les carreaux de vie, le prochain dragon sera le chef. Pour le tuer, attendez qu'il ait libéré toute sa magie et tuez-le. Vous allez ensuite récupérer l'oeuf.

Niveau 7 : Desollem.

Vous commencez par un nouveau système de jeu, vous êtes sur le dos de l'oiseau et vous devez tuer des monstres qui vous sautent dessus par le sol. Tirez avec l'oiseau pendant une bonne minute de guerre puis vous vous poserez sur terre. Vous pouvez aller voir Léon qui est dans le tableau des évolutions. La capacité « explosion bombe électrique » pour 6000. Allez sur la petite lueur bleue dans la porte et commencez les défis. Le premier défi, assez simple vous devez faire un tour de piste avant le temps donné. On arrive facilement avec 20 secondes d'avance, pour ce faire, évitez le plus possible les cocons, la boue, prenez tous les anneaux lumineux qui vous accélèrent et lorsque vous rencontrez des portes vertes, brisez-les avec vos piques. Pour le deuxième c'est pareil, exécutez un autre tour mais plus rapide.

Le deuxième duel, vous devez battre le dragon en deux tours, idem que pour la première étape, mais si vous le pouvez, passez à droite dans la bouche du dragon c'est un passage rapide qui n'était pas accessible dans la première étape. La deuxième partie est aussi facile, après celle-ci vous aurez alors quatre gemmes.

La troisième étape est encore un contre-la-montre, assez facile. La seconde étape est beaucoup plus dure par contre je ne vous garantis pas une victoire directe.

Vous pouvez néanmoins parvenir au défi de l'oeuf. Pour l'avoir, détruisez 250 cocons. Là il faut être efficace surtout, ça ne sert à rien de rouler à toute vitesse, sortez les piques lorsque de grosses rangées apparaissent et dégommez-en le plus possible. Une fois que vous avez l'oeuf, vous pouvez continuer les étapes pour obtenir les gemmes. Ce sont les mêmes que celles du début mais en beaucoup plus dur, accrochez-vous.

Niveau 8 : Horadus

Commencez par aller voir Léon qui possède la capacité supérieure de camouflage. Sautez de bloc en bloc en ne touchant jamais le sol marron puis montez un bon coup à côté de la bestiole qui tire. Une fois en haut, allez sur la terre ferme avec plein de cocons. Attention après les trois premiers cocons, il y en a qui piquent. Camouflez-vous et passez sur les sables marrons pour éviter cet obstacle. Il y a une gemme vers la droite des sables, camouflez-vous et allez la récupérer puis dirigez-vous à l'opposé sur le petit bloc de terre surélevé pour prendre la liane. Essayez de charger quelques bombes électriques puis à la fin de la liane vous serez devant un groupe de cocons. Les deux premiers renferment des vies et les autres sont piquants ou monstrueux. (Vous pouvez tout détruire avec une bombe électrique). Prenez les petits blocs volants à gauche, vous allez arriver dans une grotte avec beaucoup de monstres, tuez-les tous et prenez le passage à gauche de la grotte où vous tuerez cette fois-ci des monstres enterrés qui tirent, il y a un gros invisible et un dragon volant un peu plus loin. En sortant de la grotte, récupérez tous les cocons possibles puis dirigez-vous à gauche. Vous tuerez une bonne armée de petits monstres sauteurs, puis vous devrez vous placer sur la plaque verte et retourner au plus vite à la sortie de la grotte pour récupérer la gemme qui se cache dans l'orifice ouvert. Retournez proche de la plaque verte et prenez le passage à droite, vous arriverez à côté de sables marrons. Montez sur le deuxième bloc en tuant le monstre et sautez sur la partie de terre un peu plus basse pour récupérer la gemme. Allez ensuite à côté du bloc le plus haut et sautez pour tuer le dragon. En haut vous aurez une arène à gagner. Après l'arène, prenez la liane disponible et une fois au bout déchargez votre bombe électrique pour tuer les monstres. Reprenez ensuite la prochaine liane puis à l'autre bout faites de même. Prenez la liane disponible et apprêtez-vous à la voir souvent elle vous fera peut-être perdre plus d'une fois, elle n'est pas facile, il va falloir travailler les réflexes et la vitesse des boutons. Une fois à la fin, allez à gauche et grimpez le mur puis en haut, tuez tous les démons pour arriver à une arène. La victoire vous donnera une gemme et l'accès à l'oeuf.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez les petits blocs plus loin à la place de prendre le bloc de gauche, descendez les sables. Attention aux cocons piquants qui se trouvent en grand nombre et tuez les monstres dans la terre puis celui invisible vers la droite. Prenez la liane un peu au-dessus, pensez à charger votre bombe électrique vous en aurez besoin. Une fois à la fin de cette liane peu difficile, détruisez tout le groupe de cocons avec une bombe électrique.

Essayez de vous placer à côté du cocon à coquille pour l'exploser et récupérer une gemme. Sautez ensuite de bloc en bloc et parvenez à l'autre bout des sables. Vous allez arriver à une liane, glissez dessus et au bout grimpez le mur qui vous attend. Après ce mur montez le prochain (il n'y a rien dans le sens du bas) puis à son bout, tuez tous les monstres. Vous devrez alors choisir entre deux murs à grimper. Prenez pour commencer le mur de gauche, vous aurez un petit bloc de terre intermédiaire puis reprenez le mur suivant. Au bout de ce mur vous parviendrez au 12ème oeuf.

Niveau 9 : Duel contre Rattlecrab

Vous voici sur le dos de votre ami volant. Tuez rattlecrab en lui tirant dans les pinces lorsqu'il concentre sa force. Vous exécuterez un petit voyage seul puis il vous enverra des petits crabes, tuez tous les crabes et visez les petits ronds jaunes sur sa tête (cette partie sera un peu longue). Une fois que vous aurez brisé les quatre boules jaunes, il utilisera un dard et sa bouche, tirez dedans pour l'achever et récupérez l'oeuf.

Niveau 10 : Medoozum

Commencez par acheter ce que vous pouvez avec léon. Vous avez le choix entre deux bombes électriques et un carreau de vie (total : 18000). Une fois que vous aurez fini vos courses, allez voir les monstres puis activez la lueur orange avec un coup de langue. Une plaque apparaîtra et vous pourrez rejoindre une autre terre en sautant de bloc en bloc. La prochaine terre est une arène, elle est assez facile, tuez les cinq monstres qui arrivent puis continuez votre route. Vous allez arriver en hauteur face à quelques monstres, tuez-les et prenez la prochaine plate-forme qui vous mènera à des nouveaux cocons. Ceux-là vous jettent des petites boules bleues, tuez-les le plus vite possible. Parcourez toutes ces plates-formes identiques jusqu'à être face à un monstre rapide et invisible. Tuez-le puis activez la lueur jaune pour avoir une plaque. Vous arriverez à une arène un peu plus dure que la première, il y a 3 dragons et quelques petits monstres. Vous allez ensuite être devant plusieurs blocs volants, et au bout d'un certain temps vous devrez choisir le bloc de droite ou tout droit. Prenez tout droit pour l'instant, évitez les lasers et une fois au bout de tous ces blocs vous arriverez dans une arène, avec à la fin un monstre assez dur. Sautez pour éviter ses ondes de chocs puis allez prendre la lueur jaune. Vous allez arriver devant une liane, au cours de celle-ci prenez le passage de droite vous arriverez dans une arène face au dragon volant. Pour le tuer, lorsqu'il vous tire des boules de feu énormes, renvoyez-les sur lui avec la langue. Répétez cette action 6 fois pour gagner l'arène. Après ce combat vous aurez la transformation Doozum. Allez réaliser la première épreuve en passant dans l'anneau rouge. Vous devrez voler dans les anneaux en un minimum de temps. (Cette épreuve n'est pas dure). Allez ensuite réaliser la seconde épreuve, entrez dans le cercle bleu et parvenez au fond du tunnel sans toucher une fois les murs ou les objets. Tirez sur les émetteurs des grands panneaux oranges puis dans les virages serrés, maintenez la gâchette droite pour tourner plus fort. Au bout de ce tunnel l'oeuf vous attend.

Niveau 11 : Iridium

Achetez si vous le pouvez les capacités chez Léon, qui coûtent quand même 10000 pour les griffes d'acier et 8000 pour le mode photo. Commencez le niveau en prenant le passage de gauche, tuez les quelques monstres qui se présentent à vous puis traversez le champ de cocons piquants (ou défoncez tout avec une bombe électrique). En haut, défoncez les monstres et faites attention au gros monstre au fond. Allez ensuite par la droite sur les petits blocs, attention aux cocons ce sont quasiment tous des piquants. Montez sur la liane, qui n'est pas difficile et au bout, allez tuer tous les monstres au fond en faisant attention aux cocons monstrueux. Il y a un passage enfoui sous les rochers projetés par des gros monstres, vous devez d'abord avoir la transformation du fluzzard pour passer. Allez sur le chemin à grimper et au bout, allez prendre la gemme derrière vous à droite. Allez ensuite sur la première arène un peu plus loin grâce au bloc. Après avoir terrassé 3 fluzzards, avancez et vous rencontrerez des taupes, elles sont assez dures à avoir, il faut aller vite, tirer un coup de langue et les taper. Parvenez à la prochaine arène et une fois gagnée, prenez le mur à grimper à gauche. Vous allez arriver dans de grand champ de champignons oranges, pour passer sans danger, camouflez-vous. Après ce champ, vous arriverez dans une arène un peu plus dure qui vous fera peut être recommencer plusieurs fois. Une fois vaincue, allez à droite et traversez les blocs qui bougent dans le liquide vert qui vous mènera à une prochaine arène. Après cette arène vous aurez 9/12 fluzzardds, on approche de la fin. Prenez le mur à grimper et au bout vous entrerez dans une nouvelle arène. Après celle-ci vous aurez 11/12, parvenez au mur et après ce mur vous serez face au dernier fluzzard. Téléportez-vous ensuite vers Léon grâce au cercle bleu.

Allez vers la liane qui se trouve dans le chemin de droite. Elle est assez dure, parvenez à la passerelle du milieu et

prenez la prochaine pour arriver à l'oeuf.

Retournez maintenant à l'endroit qui vous bloquait par le manque de votre transformation. Transformez-vous et tirez en monde lunette (gâchette droite) puis tuez les gros monstres sur les bords pour passer. Une fois au bout, redevenez normal et parvenez à la grande plaque remplie de cocons. A cet instant vous allez devoir devenir un vrai lapinou en tir. Des démons volants vont arriver dans tous les sens, visez avec la lunette et tuez-les tous. Vous allez ensuite monter une colonne pour qu'au bout des ballons jaunes vous servent à passer (il faut éclater les ballons) vous allez ensuite parvenir à la porte des défis. Vous devez éclater les ballons jaunes en vue lunette avant 30 secondes. Vous devrez sûrement vous placer sur d'autres plates-formes pour voir tous les ballons. Après le défi, prenez les petits blocs en bas et tuez tous les gros monstres sur les collines. Grimpez sur la partie de droite pour réussir à tous les voir. Traversez ensuite ce couloir et traversez les blocs qui montent et descendent. Après ces blocs attention aux monstres volants et montez par la droite. En haut éclatez les ballons jaunes puis parvenez à l'autre bout et descendez les escaliers. Il ne vous reste plus qu'à franchir les blocs et vous serez à l'oeuf.

Niveau 12 : Le repaire de Bootcamp

Pour battre cet affreux serpent, vous devez lui tirer dans les yeux. Tirez et lorsque vous ne le pouvez plus faites des glissades et continuez de le tuer de cette façon jusqu'à ce qu'il fasse un tour dans l'eau verte. Il ressortira avec le pouvoir du feu, un coup vous fera perdre la partie, tirez dès que possible dans les yeux et partez vite sur les prochaines plates-formes (éclatez les cocons avec une bombe électrique pour être tranquille). Pour le tuer sous cette forme, traversez les lianes jusqu'à ce qu'il s'arrête de cracher du feu. Vous devrez alors viser les yeux et détruire les petite boules de feu qu'il vous lance. Arrivé à la moitié de la vie, il retournera prendre un bain et ressortira avec une haleine peu fraîche. La troisième étape attention, vous ne pouvez pas éviter son souffle avancez pour contrer son vent et tirez dans les yeux. C'était sa dernière puissance, après l'avoir tué vous récupérerez l'oeuf.

Niveau 13 : Voidrem

Comme chaque début de niveau, examinez les compétences que Léon a à vous apporter et achetez ce que vous pouvez. Après avoir acheté ce que vous voulez, prenez le passage sans la liane, et au bout, entrez dans une arène. Vous affronterez des fusées enflammées, un monstre rapide et un swoom. Une fois que vous aurez vaincu cette arène, prenez les petits rochers bleus à droite qui mènent à une autre arène un peu isolée. Vous tuerez des sortes de chiens, des monstres rapides et un swoom. Cette arène n'est pas toute simple, prenez ensuite la grotte de glace et au bout camouflez-vous pour arriver dans l'arène au centre. Vous devrez combattre de nombreux ennemis puissants avant d'arriver à la fin pour tuer un swoon puis récupérer une gemme. Après tout ça, traversez les sables marrons en vous camouflant et allez tuer les chiens aux côtés des cocons. Traversez le petit pont avec les pierres fragiles et en vous camouflant parvenez à l'arène suivante. Après cette arène votre compteur se situera vers les 5/8 swooms. Continuez en direction des monstres et des cocons. Traversez cette salle et vous serez face à des nouveaux sables marrons, dirigez-vous au centre sur la terre et à la fin de cette arène vous aurez un nouveau swoom. Vous allez être face aux derniers sables marrons, traversez-les, c'est assez difficile surtout au niveau des blocs, je vous conseille d'utiliser votre langue ou la frappe en l'air. Une fois arrivé au bout, vous serez dans la dernière arène entouré de beaucoup de monstres chiens, et à la fin de deux swooms. Une fois la victoire acquise vous voilà en swoom, allez faire un petit plongeon dans le bassin qui se trouve à vos pieds. Une fois que vous avez les commandes en main, remontez aux côtés de Léon et reprenez la même direction que pour les arènes. Dirigez-vous vers les chiens monstres et au bout, allez dans le premier bassin que vous verrez. Vous croiserez quelques mines dans ce bassin et au fond une porte avec trois boutons jaunes. Pour ouvrir la porte, tout simple, touchez les trois boules. Après cette porte vous serez de nouveau dans un tunnel, au bout évitez vos premiers ennemis aquatiques puis ouvrez la porte. Vous allez être dans un bassin avec trois gros poissons, foncez-leur dessus pour les tuer. Montez ensuite sur la grande plate-forme au centre pour vaincre l'arène. Allez ensuite activez les trois boules jaunes qui sont perchées dans des endroits de la salle. Prenez ensuite la porte qui se trouve sous l'eau. Après cette porte se trouvent deux chemins, prenez pour commencer celui de gauche si vous voulez gagner une gemme. Traversez tout le champ de mines et montez sur l'arène pour gagner la gemme. Revenez ensuite au croisement et prenez le passage de droite. Touchez les trois boules jaunes puis sortez de ce tunnel. Montez sur la terre et gagnez l'arène. Allez ensuite dans les sables marrons et parvenez au bout. Vous devrez affronter un monstre et retournez dans l'eau. Au bout de ce tunnel vous serez dans un grand bassin avec des petits poissons qui vous tirent dessus, tuez-les en leur fonçant dessus. Petit conseil, ils ne tournent pas, allez derrière chaque poissons pour les tuer. Remontez ensuite à la surface et activez les trois boules jaunes. Vous aurez alors

l'accès au dernier bassin, montez et allez affronter la dernière arène en vous servant de la liane tout en haut du bloc. Une fois que vous aurez gagné cette arène, allez prendre votre oeuf au sommet des blocs.

Niveau 14 : Homoldo

Vous commencez le niveau sur le dos de votre ami volant. Comme dans un niveau précédent, tuez tous les petites montres qui vous sautent dessus. Vous aurez environ deux minutes de conflit puis vous vous poserez au sol. Une fois à côté de Léon, avancez pour affronter les premiers ennemis du niveau et pour vous sortir de cette impasse, placez-vous sur la corniche à gauche et tuez le dragon qui porte le ballon jaune en l'air. Il vous donnera une plaque qui permettra de passer sur l'autre morceau de roche. Montez au dessus et prenez la liane. Pour commencer, prenez le chemin le plus simple à gauche. Vous arriverez aux côtés de plusieurs monstres. Descendez et allez affronter les dragons volants un peu plus loin en sortant de la grotte. Sautez de bloc en bloc et récupérez la gemme. Allez ensuite sur l'arène affronter des chiens monstres et des dragons qui lancent du feu. Vous aurez en dernier un monstre qui fait trembler la terre avec son poing. Allez ensuite prendre la liane, elle vous mènera sur une plate-forme avec un point d'interrogation. Vous devrez vous transformer et tirer sur les ballons flottants lorsqu'ils sont jaunes et seulement jaunes. Des plaques apparaîtront et vous pourrez atteindre l'autre bout de terre. Vous allez arriver sur une petite corniche, vous ne pouvez la traverser qu'en vous camouflant à cause des champignons marrons. Au bout, prenez la liane qui mène à plein d'autres lianes. Ce passage est assez rapide, il va falloir être vif. Au bout, transformez-vous et détruisez les cocons, ils ont des piquants et ils vous feront tomber du bloc. Au bout de cette étape, vous serez entouré de cocons piquants et au loin vous verrez un immense monstre rouge avec des cornes, vous devez le tuer de la où vous êtes. Transformez-vous et tirez-lui dans la tête puis tirez sur ses boules pour éviter qu'il ne vous touche. Une fois qu'il est mort, tirez sur les ballons jaunes et atteignez l'autre bout. Vous devrez grimper sur le petit toboggan à droite pour arriver face à un autre géant rouge. Utilisez la même méthode pour le tuer, et traversez ensuite le vide grâce au ballon jaune. Attention des dragons vont parfois sortir du vide pour vous tuer lorsque vous atteindrez des plaques. Vous prendrez ensuite un autre mur pour grimper et vous serez de nouveau face à un géant rouge. Tuez-le et vous arriverez à une arène. Cette arène est bien garnie de dragons rouges puis enfin, de monstres qui plantent leurs bras dans le sol. Après cette arène, explosez tous les cocons puis traversez le couloir. Vous devrez tuer des dragons volants puis prendre la liane. Prenez en dernier, le chemin de gauche qui descend. Vous devrez traverser un champ de champignons et de gros monstres vous jetant des pierres, ça s'annonce mal. Commencez par tuer le premier monstre à gauche en vous transformant. Allez ensuite en vous camouflant dans le petit angle à gauche au pied de l'endroit où était le monstre. Vous pourrez alors vous transformer en sécurité et tuez le deuxième monstre. Dirigez-vous ensuite vers la sortie et vous serez face à un géant rouge. Tuez-le avec la même technique puis traversez le vide. Vous allez arriver dans une arène particulièrement difficile. Vous affronterez au départ de simples monstres puis des dragons qui crachent du feu combinés aux premiers monstres. Sortez de la grotte et allez tuer tous les monstres dehors pour aller récupérer l'oeuf tant mérité.

Pour le dernier oeuf, c'est étonnamment simple. Prenez pour commencer le seul chemin possible jusqu'à être devant la liane et prenez la liane de droite au tout début du parcours, traversez tous ces morceaux de liane en sautant à chaque intersection. Au bout détruisez les cocons et montez prendre l'oeuf.

Vous possédez à présent 20 oeufs vous pouvez aller affronter le boss final.

Niveau 15 : Looger

Pour battre looger, commencez par courir dans tous les sens pour éviter ses lasers puis lorsqu'il concentre son énergie dans ses mains, placez-vous sur le cercle qui s'allume en bleu. La décharge qu'il va mettre dans le sol va vous augmenter vos bombes électriques. Au bout d'un certain temps il vous enverra des soldats, tuez-les et évitez ses nouveaux pièges. Un laser traverse l'arène pour vous terrasser. Le dernier monstre sera une sorte de dinosaure avec un cocon sur la tête. Tuez looger et ne vous envolez pas trop vite ce n'est pas fini. Vous voilà en combat en face à face. Il tape un peu de partout, entraînez-le à taper sur les plaques bleues pour les alimenter. Vous pourrez alors y monter dessus et récupérer de l'énergie. Lancez-lui une décharge, il remontera à son ancienne position. Après quelques coups, il redescendra sur l'arène et vous devrez lui donner le coup de grâce. Après cette victoire scaler sera terminé.

ASTUCES DIVERSES

Trouvez les 100 gemmes de cristal pour avoir une autre fin.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, sélectionnez l'option Audio puis entrez les codes suivants. Un message confirmera leur validité.

Vie au max

R, L, R, L, B, B, X, X, R, X.

200 000 klokkies

L, L, R, R, B, X, B.

Bombes électriques illimitées

R, R, L, L, B, B, X.

ACCÉLÉRER LES CRÉDITS

Maintenez le bouton R tout en regardant les crédits.

Scarface : The World is Yours

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant une partie, mettez la pause et entrez l'un des codes suivants sur l'écran des cheats. Attention, la sauvegarde n'est pas disponible lorsqu'un code est actif.

Codes pour Tony

AMMO	Le plein de munitions
FPATCH	1000 balles
KILLTONY	Tuer Tony
MEDIK	Le plein de santé

La pression

DONUT	Augmenter celle de la police
FLYSTRT	Diminuer celle de la police
GOBALLS	Augmenter celle du gang
NOBALLS	Diminuer celle du gang

Les véhicules

666999	Bacinari
DOZER	Bulldozer
DUMPER	Camion de déchets
OLDFAST	Ariel MK III
TBURGLR	Réparer un véhicule

La tenue de Tony

BLACK	Costume noir
BLUE	Costume bleu
BLUESH	Costume bleu avec lunettes
GREY	Costume gris
GREYSH	Costume gris avec lunettes
SANDY	Chemise sable
SANDYSH	Chemise sable avec lunettes de soleil
WHITE	Costume blanc
WHITESH	Costume blanc avec lunettes
TANSHRT	Chemise sable
TANSH	Chemise sable avec lunettes
TIGSHRT	Chemise tigre
TIGERSH	Chemise tigre avec lunettes

Codes divers

BUMMER	Ruée
MARTHA	Changer le temps du jour

RAINY	Pluie
SHAZAAM	Luminosité
TUNEME	Musique "The World is Yours"

CHOIX DE LA MISSION

Entrez ces codes dans le menu Cheats pour démarrer directement à la mission choisie.

S13	Babylon Club Redux
DW_fron	Cabana Cigar/Oakly drive in
S07A	Freedom town redux
F_M_SHA	Havana Storehouse
DW_fron	Ogrady's

Scooby-Doo! : Le Livre des Ténèbres

© THQ / A2M 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX À DÉBLOQUER

En trouvant les 5 cartes sandwich pour chacun des 5 épisodes, vous débloquerez un mini-jeu.

Scrapland

© Enlight Software / MercurySteam Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DE TRICHE

Insérez une manette dans le quatrième port de la console. Mettez le menu des options en surbrillance, puis maintenez enfoncé le stick gauche et appuyez sur A.

SeaBlade

© TDK Mediactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause avec Start et faites R, Y, L, X (2) et R.

CHOIX DU NIVEAU

Mettez le jeu en pause avec Start et faites X, Y, L, X, R (2). Retournez à l'écran de sélection du niveau et vous les verrez tous débloqués.

Second Sight

© Codemasters / Free Radical Design 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Isolement

Solution réalisée en mode normal.

- Vous venez de vous réveiller à peine et vous voici enfermé dans une cellule d'isolement. Sur votre gauche se trouve un interrupteur, concentrez-vous dessus pour que votre main devienne bleue. L'interrupteur se déclenchera et laissera le passage libre. Vous voici dans des bureaux, prenez la porte sur votre droite, vous serez dans une pièce où des lits d'hôpitaux sont entreposés. Passez la porte suivante puis, vous vous trouverez dans un couloir, prenez tout droit, tuez les 2 gardes et tournez sur votre droite. Vous voici dans des bureaux et face à vous, derrière une vitre, un chirurgien vous regarde. Prenez la porte et allez le tuer. Utilisez l'ordinateur pour afficher la carte. Cherchez l'ascenseur sur la carte pour obtenir le code de celui-ci. Ensuite revenez dans le couloir et dans l'allée centrale sur votre droite se trouve l'ascenseur. Montez dedans et vous voici replongé 6 mois en arrière quand tout allait bien.

Mission 2 : Préparatifs

- Votre premier test est de suivre l'instructeur dans sa course, il vous testera. La prochaine étape est de monter des blocs en pierre puis d'arriver au 3e bloc et de monter le mur sur votre gauche pour rejoindre celui-ci. Vous voici dans un autre parcours du combattant. Montez à l'échelle en face de vous. Pour longer la corniche placez-vous au bord et atteignez l'autre partie, descendez l'échelle. Et l'instructeur vous signalera que beaucoup de choses doivent être travaillées. Ensuite vous devrez tourner autour d'un bloc, pour cela accroupissez-vous et collez-vous à celui-ci. Une fois la bouche de canalisation atteinte, la grille s'abaissera, prenez sur votre droite puis sur votre gauche dans les égouts. Le niveau de difficulté sera plus grand, 3 gardes vous attendent, votre seul moyen de les contourner est de refaire la même opération qu'auparavant, analysez bien leur va-et-vient pour les possibilités de passage. Ensuite une fois dans le fossé contournez celle-ci et montez sur l'autre plate-forme, sur votre gauche se trouve un garde. Attendez que celui-ci soit passé pour aller tout droit. Vous devrez éviter 2 gardes dans une cabane et aller à la sortie sur votre droite. Vous voici dans un stand de tir. Commencez par écouter les conseils et à vous familiariser avec le pistolet. Vous devrez atteindre 250 points pour passer à la suite de l'entraînement pour cela vous disposerez de 24 balles, tirez dans la tête ça rapporte plus de points. Une fois les points acquis, vous avez le choix d'arrêter l'entraînement, vous êtes assez formé pour la suite de l'aventure. Allez dans la salle de briefing. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Expérimentations

- Vous revoici dans votre amnésie totale. Vous reprendrez le contrôle de John, commencez par tuer le garde. Utilisez l'ordinateur et débloquez la porte sur votre gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous trouverez une porte sur votre gauche. La police est prévenue. Utilisez vos dons psychiques pour neutraliser les 4 policiers. Sautez la barrière où l'eau s'écoule et vous verrez 2 cartons qui bouchent une grille d'aération, une fois cassée rentrez dans celle-ci et allez à la sortie de la bouche. Vous serez dans un couloir, allez à la porte en face de vous. Vous voici dans un autre couloir entouré de bureaux et sur votre gauche un garde, dont vous devez tout faire pour ne pas vous faire repérer, ou allez directement le tuer, vous avez le choix. Ensuite une fois la porte franchie, allez dans la pièce et récupérez le pistolet sur la table. Franchissez la porte et utilisez l'attaque Psy, pour tuer l'homme dans le couloir sur votre droite. Descendez les petits escaliers et franchissez la porte, une fois de l'autre côté vous apprendrez la technique de l'ensorcellement. Tuez le garde et prenez la porte, vous serez dans une salle où sont entreposés des gorilles. Utilisez le pouvoir de l'ensorcellement et passez tranquillement, les gorilles seront calmes et vous pourrez aller dans la salle où se trouve un chirurgien. Tuez-le et récupérez les dossiers sur le bureau. Revenez en arrière et cette fois-ci

prenez sur votre gauche. Tuez le chirurgien et le garde sur votre droite et prenez la porte à droite. Vous serez dans une salle avec de multiples bureaux, munissez-vous de votre pistolet et tuez les 4 gardes. Sur votre gauche au sol, vous aurez une bouche d'aération, allez-y. Une fois votre parcours terminé, tuez le chirurgien. Revenez dans la salle où se trouvent les ordinateurs et utilisez l'ordinateur sur votre gauche. John explorera l'ordinateur. Vous ferez un bond de 6 mois en arrière.

Mission 4 : Sur le Terrain

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, puis vous serez accompagné d'autres membres. Commencez par tuer les snipers aux alentours grâce à votre zoom et à continuer la progression vers le Nord. Une fois dans la grotte, un soldat fera sauter une cavité, allez-y et prenez sur votre gauche. Une fois au bout de cette grotte, sur votre droite se trouvent 2 soldats, tuez-les. Une fois sortis, vous voici confronté à un gigantesque bâtiment, prenez votre fusil et tuez tous les gardes postés sur les différents points stratégiques. Ensuite partez sur votre gauche, vous verrez une petite cabane, entrez dedans et ramenez Jayne. Mais petit Hic, vous devrez suivre Jayne dans sa marche dans le bâtiment. Commencez par monter l'échelle, une fois en haut prenez les escaliers. Ensuite allez dans la pièce grillagée. Vous trouverez un fusil, prenez-le et montez à l'échelle. Actionnez le levier qui s'y trouve cela débloquera une porte. Redescendez, puis allez à la porte qui s'est débloquée. Vous verrez des soldats morts. Continuez tout droit et sur votre gauche vous verrez plusieurs soldats patrouiller. Utilisez le pistolet tranquillisant pour ne pas alerter les autres. Une fois ceci fait, passez sur votre droite vous trouverez 2 autres gardes, procédez de la même manière : au pistolet tranquillisant. Ensuite passez par le mini-couloir et prenez sur votre gauche. La difficulté sera plus élevée dans cette pièce. Vous aurez 3 gardes en hauteur en face de vous sur les balcons et 1 en bas. Vous avez le choix, le plus conseillé est de prendre l'AK47 et de tirer dans le tas. Ensuite montez à l'échelle et prenez le petit trou sur votre droite, puis passez sur votre droite où plusieurs corps et extincteurs sont entreposés. Prenez la porte sur votre droite et allez à l'ordinateur qui se trouve sur votre droite sur le bureau. Une fois les données désirées obtenues. Vous devrez tuer 4 gardes et repartir au rez-de- chaussée. Ensuite passez par la porte, puis vous revoici dans une salle, tuez les 4 gardes. Et vos alliés viendront à votre aide. La mission dans le bâtiment est terminée.

Mission 5 : Fuite

- Vous vous retrouvez dans le bureau, qui vous avez plongé 6 mois en arrière, commencez par tuer les 3 gardes qui rentrent dans cette pièce. Puis une fois tués, sortez de cette pièce et prenez sur votre gauche l'ascenseur. Une fois en bas vous serez bloqué par une barrière électrique. Vous apprendrez la technique de projection, votre clone pour cette fois-ci ira désactiver cette barrière. Une fois au bout du couloir, cassez la caméra sur votre gauche, puis celle sur votre droite. En face de vous, vous verrez un chant magnétique, allez-y et utilisez la technique de projection pour passer à travers ceci et éteindre le courant. Une fois passé, tuez le garde et prenez sur votre gauche. Montez sur l'ascenseur sur votre droite et utilisez la technique de projection pour aller actionner le bouton qui se trouve sur le côté droit de la pièce. Une fois en haut, vous apprendrez une nouvelle technique psychologique. Une technique qui améliore celle du 'Psy' mais en créant des ondes de choc. Donc commencez par tuer les 3 gardes qui sont devant vous. Montez la pente, puis tuez les 2 gardes derrière les caisses. Prenez sur votre gauche, tuez à nouveau les gardes qui viennent vers vous. Puis une fois en haut de cette montée tuez les 2 gardes qui se cachent. Rentrez dans le petit local et tuez le garde. Appuyez sur la grille et tuez les 2 gardes qui patrouillent. Ensuite sur votre droite, vous aurez pas moins de 8 gardes à tuer, attendez qu'ils se découvrent et videz leur vos chargeurs. Montez sur l'ascenseur et utilisez la technique de projection pour l'activer. Une fois en haut, vous aurez 2 gardes sur votre gauche et 2 autres en face de vous. Une fois tout le monde tué, pour ces phases-là allez-y en force pour ne pas vous faire tuer. Ensuite prenez en face de vous et tuez le garde puis une nouvelle fois sur votre gauche 1 autre garde. Une fois en haut vous aurez 4 gardes à tuer. En face de vous se trouve une voiture, allez-y et filez d'ici.

Mission 6 : Démence

- Commencez par monter à l'échelle, une fois en haut accrochez--vous à la barre pour passer le grillage, et récupérez le fusil à lunettes. Tuez les cibles, que vous vous sentez bon de tuer. Une fois l'alerte donnée, tuez les 3 gardes qui se trouvent en face de vous. Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, passez par la fenêtre. Vous apprendrez une nouvelle technique améliorée de la télékinésie. Une fois le garde tué, allez tuer l'autre et récupérez les clefs qu'il détient. Prenez sur votre droite après avoir descendu les escaliers sur votre gauche et montez les escaliers en colimaçon. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque, prenez votre pouvoir de télékinésie et tuez les 2 chirurgiens.

Sur la table, vous trouverez une note : elle contient le Mot de passe. Allez à l'ordinateur et débloquez la porte en haut à gauche. Montez aux 2 échelles et passez la porte. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre droite et passez par la bouche d'aération. Une fois au bout, tuez le premier garde qui est en face de vous. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde et le policier grâce à la télékinésie. Une fois en bas, prenez sur votre droite puis votre gauche. Vous serez dans une pièce où plusieurs malades se trouvent. Tuez les 2 chirurgiens. Et prenez la porte au fond à gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous serez dans une pièce où de nouveaux corps sont entreposés. Tuez les 2 gardes. Vous trouverez une clé d'accès sur un des gardes. Allez au fond utilisez-la et une fois la porte franchie, prenez sur votre droite. En face de vous se trouve une place, allez-y, un fou psychopathe s'est échappé, tuez les 2 policiers qui viennent à lui. Allez tout droit, prenez sur votre gauche et tuez le garde. Une fois au bout sur votre droite se trouve un policier tuez-le. Allez tout droit, et sur votre gauche se trouve une armurerie. Allez-y et récupérez le fusil à pompe et une disquette. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un boîtier. John effectuera le code et la porte s'ouvrira. Vous aurez récupéré le code d'accès auparavant sur l'ordinateur qui se trouve à l'accueil dans cette pièce. Ensuite prenez sur votre gauche et montez les escaliers. Prenez sur votre droite et tuez le garde qui est sur votre gauche, puis celui de droite. Donc commencez par explorer les cellules sur votre gauche, faîtes attention aux malades mentaux ils sont très dangereux. Sur les 3 cellules à gauche vous ne trouverez rien. Sur les 2 du milieu idem, ainsi que les 2 autres de droite. Vous aurez un policier à tuer sur votre droite, ensuite utilisez la télékinésie pour ouvrir la porte, faites pression sur l'interrupteur, celle-ci s'ouvrira. Allez devant la porte, puis envoyez une projection, allez vite sur l'ordinateur et débloquez la porte, reprenez vite votre apparence et allez à la porte sur votre gauche. Vous venez de retrouvez Jayne, la mission est terminée.

Mission 7 : Sauvetage

NB : Pour cette mission : réconfortez Jayne le plus possible.

- Pour avancer sans difficulté, utilisez la technique d'ensorcellement pour faire progresser Jayne. Donc commencez à descendre les escaliers avec Jayne et allez à la porte. Une fois à l'intérieur tuez le garde sur votre gauche. Ensuite passez sous le lit et sortez dehors. Prenez la télékinésie et enlevez le bâton qui bloque la porte. Une fois dehors, vous verrez une échelle, utilisez la télékinésie sur celle-ci pour faire descendre l'échelle manquante. Montez les escaliers et tuez le garde qui se trouve au loin, tout en rassurant Jayne. Allez sur les planches pour traverser le vide. Mais Jayne trébuchera à cause d'un malade mental qui lui aura fait peur, à ce moment-là le vide vous sépare. Ensuite allez au fond à droite et tuez les 3 policiers, montez à l'échelle. Revenez voir Jayne et utilisez la télékinésie pour redresser la planche, traversez l'échelle et passez l'autre, puis descendez les escaliers. Vous verrez une corniche sur votre droite, longez-la. Une fois arrivé à un balcon, passez la porte et prenez la porte suivante. Tuez les 3 gardes et rentrez dans la pièce sur votre droite, récupérez les clefs sur la table et sortez de là. Allez à l'ascenseur celui-ci est bloqué, montez et passez par la trappe et activez-le. Vous voici en haut allez ouvrir la porte à Jayne et reprenez l'ascenseur. Une fois en bas vous serez dans la cour vous aurez 4 gardes dehors et 4 autres à l'intérieur dans le bâtiment en face de vous. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite et descendez les escaliers puis passez par les égouts.

Mission 8 : Exploration

NB : Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois quand tout allait bien.

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, commencez par aller tout droit et tuez le garde qui est posté sur la colline ensuite celui en haut à droite et continuez la progression tout en suivant votre coéquipier. Rentrez dans le tunnel une fois sorti, un garde se trouve en face de vous, un autre sur votre gauche et l'autre posté sur la colline d'en face. Une fois les 3 gardes tués, continuez tout droit. Votre coéquipier montera la garde devant une porte, donc vous devrez continuer seul. Prenez le chemin et vous verrez des caisses superposées, montez dessus et passez par le conduit d'aération. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers, et allez à la 2e porte sur votre droite. Une fois à l'intérieur tuez le garde et prenez les clefs sur l'armoire. Votre coéquipier aura rétabli le courant entre temps, sortez de cette pièce et allez à la dernière porte. Ensuite empruntez l'autre porte à l'intérieur de cette pièce puis la suivante. Vous serez dans une pièce, prenez le couloir sur votre droite et sortez de ce bâtiment. Une fois sur le balcon, prenez sur votre gauche et allez actionner en contrebas le mécanisme pour ouvrir la porte. Suivez le colonel. Tuez les 2 snipers qui se trouvent en face de vous et sautez la barrière pour prendre sur votre droite. Entrez dans le tunnel et vous verrez le train à quai. Rentrez dans le train, passez les 2 compartiments et une fois sorti vous verrez une pièce, allez récupérer la clef sur le mur et le fusil d'assaut, revenez où se trouvait le colonel. Ouvrez la porte et montez les escaliers puis prenez sur votre gauche.

Le colonel sera pris dans une embuscade, descendez à son secours et tuez les 4 gardes qui se cachent derrière les caisses. La mission est terminée après un briefing avec le colonel.

Mission 9 : Pris au piège

- Commencez par aller sur votre gauche, vous vous trouvez dans les égouts, vous verrez 3 gardes arriver. Utilisez la télékinésie de loin pour tuer les 3 gardes en les projetant contre les murs. Ensuite prenez sur votre droite la porte verte, tuez le garde qui monte les escaliers. Descendez les escaliers puis l'échelle. Et allez à la porte qui se trouve sur votre gauche. Une fois dans cette pièce vous aurez 4 gardes, utilisez la télékinésie pour les tuer. Ensuite allez an face et passez par l'ouverture, qui se trouve sur le sol. Vous verrez 3 gardes sur votre gauche, tuez-les. Prenez la porte sur votre droite, actionnez le levier de droite et Jayne vous rejoindra. Ensuite revenez dans ce couloir et allez actionner le levier sur la plate-forme. Vous aurez pas moins de 3 gardes qui arriveront, ne faites pas dans la douceur sortez votre pistolet et tuez-les. Descendez de la plate-forme et empruntez la porte, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Vous voici dans un tunnel avec le sol détruit, descendez dans l'eau et tuez les 4 gardes qui se trouvent au loin avec la télékinésie. Ensuite vous verrez 2 grilles qui bouchent deux entrées, utilisez la télékinésie sur le levier en face de vous cela ouvrira la grille sur votre gauche, empruntez-le avec Jayne. Une fois le bout du tunnel atteint, tuez les 2 gardes dans l'eau et l'autre qui se trouve sur l'échelle. Montez et accrochez-vous au mur puis longez la corniche. Une fois atteinte, montez à l'échelle et tuez le garde sur votre gauche et celui sur votre droite. Ensuite utilisez la technique de Projection et passez les 2 barrières électriques et prenez sur votre droite, désactivez le courant et possédez le garde. Jetez-vous dans le vide pour le tuer. Ensuite reprenez votre apparence et retournez où vous aviez désactivé le générateur. Descendez l'ascenseur et amenez Jayne dessus. Remontez par le chemin que vous avez effectué la première fois et allez actionner le levier. Jayne sera avec vous pour la suite de l'aventure. Prenez le couloir et descendez les escaliers, vous aurez une échelle, passez par le passage puis montez les escaliers. Tuez le garde qui se trouve sur l'autre plate-forme, ensuite descendez dans l'eau et en face de vous se trouve une échelle. Allez y et vous verrez 2 autres gardes, tuez-les. Ensuite dans le tunnel même se trouve un autre garde tuez-le. Continuez votre progression de l'avant, sur votre gauche et droite vous trouverez des gardes, tuez-les. Une fois au bout vous verrez une échelle, allez-y vous sortirez des égouts pour retrouver l'air libre. La mission est terminée.

Mission 10 : Les rues de New York

- Vous vous trouvez dans un garage, allez au fond et passez par la bouche d'aération, une fois dehors tuez les 2 gardes avec votre télékinésie, puis sur votre droite dans la rue se trouve un autre garde, tuez-le. Revenez sur vos pas et vous verrez sur votre gauche, un groupe de délinquants, ne les tuez pas et montez à l'échelle. Prenez sur votre droite une fois sur le balcon et assistez à la scène. Tuez l'agent de la NSE et suivez le type du gang à capuche. Rentrez par la porte où il s'est infiltré, une fois à l'intérieur vous trouverez une femme, ne la tuez pas. Parlez à la femme elle vous remettra un colis que vous devrez livrer en échange de son aide. Revenez à votre point de départ où vous êtes sorti de la bouche d'aération et allez sonner à l'interphone. Remettez le paquet au type du gang, puis retournez voir la femme. Une fois ceci fait, allez voir le gang qui vous interdisait de passer, cette fois ce sera possible car vous possédez le tatouage du gang, donc tout se passera bien. Il y aura une alerte, pas moins de 10 flics arriveront sur vous protéger vos nouveaux coéquipiers du gang. Les policiers sont armés de fusils à pompe et de pistolets. Planquez-vous derrière un container et tirez leur dessus. Ensuite suivez le gang qui vous mènera à une issue de secours. Une fois les flics repoussés montez à l'échelle pour atteindre une fenêtre, le colonel se trouve normalement à l'intérieur. Allez sur la table des documents s'y trouvent. Lisez-les et le colonel fera son apparition. La mission est terminée.

Mission 11 : Travail d'équipe

Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois.
- Commencez par vous équiper de votre fusil à lunettes et à tuer le soldat sur la colline d'en face. Ensuite rassemblez-vous au côté du colonel. Suivez, le soldat qui tient une radio jusque dans une maison. Vous devrez contrer les assauts des forces adverses. Dès que le soldat aura réglé la radio, retournez voir le colonel et dîtes-lui. Vous irez devant un tunnel celui-ci étant bloqué par une porte vous devrez emprunter un autre chemin. Suivez le colonel et une fois sortis du tunnel vous verrez des soldats en contrebas qui vous tireront dessus. Tuez les grâce à votre fusil à lunettes. Continuez à suivre le colonel. Tuez les soldats qui sortent de la maison, rentrez dans celle-ci et allez sur votre gauche. La femme soldat vous couvrira, sortez de la maison par la porte qui se trouve en face de vous et allez à l'autre porte. Ensuite une barrière électrique bloquera votre progression. Faites la technique de projection et allez toujours tout

droit et descendez l'échelle qui se trouve en face de vous en actionnant le levier. Retournez dans la maison où se trouvait la femme et une porte se sera débloquée, retournez voir le colonel. Maintenant tous vos coéquipiers seront là pour vous aider à progresser. Commencez par tuer les soldats qui sont sur les balcons. Et avancez quand le colonel vous le demandera. Ainsi de suite pour arriver à la partie supérieure de la base. Une fois regroupé en haut, allez parler au colonel de la porte bloquée, dans le tunnel secondaire. Aussitôt vous irez dans ce tunnel et vous trouverez Jayne. Vous commencez dans un tunnel, allez au bout de celui-ci et vous serez encerclé de gardes. Commencez par tuer les 2 gardes sur votre gauche et celui sur votre droite et tuez ceux qui se trouvent en face de vous. Une fois tous les ennemis tués, vous trouverez Jayne au sol, vous serez contraint de vous replier. La mission est terminée.

Mission 12 : Evasion

- Donc commencez par suivre Starke, vous serez confronté à des agents de la NSE. Tuez les hommes en noir qui se cachent derrière les poteaux, pas moins de 6 gardes. Ensuite vous rentrerez dans une pièce un garde se trouve en face de vous et sur votre gauche. Starke ramassera la clef puis suivez-le. Vous serez sur une sortie de secours, à un moment donné en face de vous se trouve un ascenseur avec la télékinésie, faites-le descendre. Allez-y, une fois en haut passez par l'ouverture et tuez le garde sur votre droite. Ouvrez la porte sur votre gauche pour que Starke passe. Une fois dans le couloir tuez à nouveau le garde qui se cache derrière le pilier et suivez Starke par l'issue de secours. Des snipers vous tirent dessus, tuez-les et passez par la porte (rouge) qui mène dans un autre couloir. Cette fois-ci vous devrez y aller avec précision tout en y allant à la bourrin. Alternez vos armes et vos capacités psychiques pour les tuer. Dès que la voie est libre prenez la troisième porte sur votre gauche. Une fois à l'intérieur tuez les 2 gardes et prenez la porte en face de vous qui mène sur la rue. La mission sera terminée.

Mission 13 : Conspiration

Pour cette mission, vous devrez utiliser la technique de projection au maximum.

- Commencez par prendre sur votre droite, les escaliers et à posséder le garde, tuez l'autre garde sur votre droite ainsi de suite. Progressez et prenez sur votre droite puis sur votre gauche pour aller dans les toilettes, pour vous cacher. Ensuite vous verrez un garde qui patrouille devant les toilettes possédez-le et allez vous faire tuer par un autre garde. Une fois le passage libre, sortez des toilettes et prenez sur votre gauche, une fois arrivé au bout prenez sur votre droite et rentrez dans la pièce sur la gauche. Sur un bureau vous trouverez un bloc-notes avec le mot de passe des ordinateurs, revenez dans le couloir et allez dans la pièce sur votre droite. Allez sur un ordinateur et il vous faudra un Dvd pour copier les données. Les Dvd se trouvent dans une pièce annexe près des toilettes. Une fois récupéré allez sur le 2e ordinateur de la pièce, insérez le Dvd et copiez le fichier sur le Dvd, faites glisser le fichier sur le Dvd. Ensuite allez sur l'autre ordinateur et utilisez le logiciel pour lire le Dvd: Movie Player. Sortez de la salle et prenez sur votre droite, pour passez le détecteur de métaux, faites pression dessus avec la télékinésie et allez dans la salle au fond à gauche, vous verrez une vidéo qui est projetée sur grand écran. La mission est terminée.

Mission 14 : Infiltration

- Vous revenez encore 6 mois plus tôt. Avancez tout droit et tuez le sniper dans le clocher. Ensuite sur votre gauche en hauteur se trouve un autre sniper, tuez-le. Ensuite prenez sur votre gauche et allez au fond, vous trouverez une porte sur votre gauche. Une fois dans la pièce sortez de là et en face de vous se trouve un hélicoptère. Rentrez dans la soute sans vous faire repérer par les Snipers qui sont sur votre droite en hauteur et au fond vous trouverez une clé rouillée. Montez à l'échelle puis aux 2 balcons. Passez le pont et descendez les échelles au fond à droite vous trouverez une porte, allez-y. Traversez le couloir et une fois au bout prenez sur votre droite. Tuez le garde. Continuez tout droit sur la passerelle et au fond vous trouverez un Sniper tuez-le. Descendez les escaliers et prenez le chemin sur votre droite. Utilisez la télékinésie et tuez les 2 gardes qui se trouvent sur le balcon. Montez les escaliers sur votre droite et prenez la porte en face de vous. Passez par le conduit de la cheminée sur votre gauche et une fois l'autre côté atteint, tuez le garde qui se trouve sur votre gauche. Sortez de là et prenez sur votre droite, en face de vous se trouve une cabane avec 2 gardes. Tuez-les et pour ouvrir la porte mettez-vous sur le côté gauche et utilisez la télékinésie pour enlever la barre qui bloque la porte. Une fois à l'intérieur sur le bureau vous trouverez les clefs d'une église. Sortez de là et prenez sur votre gauche, montez les escaliers et tuez les 2 gardes qui viennent vers vous. Une fois en haut, planquez-vous sur le mur de gauche et sortez le fusil à lunettes sur votre gauche en hauteur vous aurez 3 hommes à abattre. Une fois tués, montez à l'échelle, des cartons vous bloquent le passage, sautez la barrière en étant accroché et passez de l'autre

côté. Prenez sur votre droite, vous verrez un tas de neige sur votre droite et une autre sortie sur votre gauche, allez-y. Vous aurez à vous battre contre un commando, tue-le avec votre fusil soviétique. Rentrez dans la maison et prenez sur votre gauche le couloir, passez la porte. Puis vous verrez un portail ouvert, équipez-vous de votre fusil à lunettes et tuez les 2 gardes, un à gauche et l'autre à droite qui se trouvent sur les balcons. Allez tout droit et vous verrez une porte, allez-y et vous vous trouverez dans une église. Vous aurez une cinématique et la mission sera terminée.

Mission 15 : Protection Infantile

- Vous reviendrez encore 6 mois plus tôt. Donc prenez sur votre droite et la porte dans le coin. Allez tout droit et allez à la porte en face de vous. Prenez sur votre droite et sur votre gauche vous verrez un générateur, concentrez votre force avec la télékinésie pour faire revenir le courant. Sortez d'ici par la porte et allez au laboratoire qui se trouve sur votre gauche. Vous ferez la connaissance d'un enfant et il vous fera part que 4 autres enfants sont aux étages supérieurs et que vous devrez les aider à s'en sortir. Tuez les 2 gardes qui viennent dans le laboratoire puis retournez dans la salle du générateur, montez les escaliers. Mais la porte est bloquée, vous devrez faire déclencher l'alarme (j'ai trouvé que ce moyen) pour passer cette porte, Vous aurez 3 gardes dont un commando dans l'autre pièce prenez votre fusil soviétique et tuez-les. Allez sur l'ordinateur partie supérieure de la pièce et appuyez sur la fonction qui autorise toutes empreintes de mains. Prenez la porte sur votre droite et descendez les escaliers. Vous entendrez des coups de feu. Allez dans la pièce et tuez le commando et les 2 gardes. Vous verrez les enfants par terre. Allez les voir et ils vous signaleront que deux autres enfants doivent être sauvés. Passez par la porte sur votre droite et vous vous trouverez dans un long couloir. Tuez les gardes qui viennent à vous et prenez la première porte sur votre droite, montez les escaliers et vous verrez un champ magnétique. Tuez le soldat et un enfant se trouve au milieu de celui-ci. Cassez les téléviseurs, pour que l'électricité ne circule plus. Utilisez l'ensorcellement pour refaire venir l'enfant à la raison. La dernière est une petite fille suivez son ombre bleue. Allez sur la porte de droite, descendez les escaliers et passez dans le couloir vous verrez son ombre bleue au loin. Passez la porte sur votre gauche, puis allez en face de vous, vous la verrez une nouvelle fois, tuez le garde. Et prenez la porte sur votre gauche, vous verrez des cellules, celles de la fille et la dernière. Vous demanderez où se trouve Grienko elle vous emmènera à lui. Suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous mène à Grienko Je vous garantis que sur le chemin du retour vous devrez vider quelques chargeurs. A un moment donné la fille s'arrêtera, vous irez voir Grienko à ce moment-la. Il vous expliquera diverses choses. La mission est terminée.

Mission 16 : Confrontation

Vous êtes revenu dans la salle de visionnage, (ou vous avez réalisé 2 missions auparavant) donc allez droit devant vers la sortie. Mais 4 agents de La NSE arrivent pour vous faire la peau, tuez-les grâce à votre pistolet. Sortez d'ici et allez aux ascenseurs qui se trouvent sur votre gauche. Une fois arrivé à l'étage, sortez et allez sur votre gauche, vous verrez 2 gardes, tuez-les. Prenez la porte directement sur votre droite et vous verrez plusieurs bureaux, mais des agents de la NSE se cachent derrière ceux-ci. Prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes puis les 2 autres en face de vous. Une fois les armes récupérées, prenez la porte qui se trouve sur votre gauche dans la pièce. Utilisez la technique de projection et vous verrez 3 gardes qui se cachent, infiltrez-vous dans le corps d'un des deux et tuez-les. Vous n'aurez plus qu'un garde à tuer sur les 3. Reprenez votre apparence et allez tuer le garde qui manque à l'appel. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes au fond. Prenez sur votre droite et vous vous trouverez dans un laboratoire, avec des soldats aux capacités psychiques. Vous devrez en tuer 3, pour cela faites attention, utilisez l'attaque Psy. Une fois cela fait, un agent de la NSE viendra vous chercher. Vous devrez le suivre il vous mènera devant une porte, vos chemins se séparent là. Vous ferez la connaissance de Mr Hanson. Qui vous fera subir des choses, soit vous le tuez Mr Hanson et il exécutera Jayne. A ce moment-là Mr Hanson sera relâché. Et la cinématique termine ainsi que la mission.

Mission 17 : Rédemption

- Vous revenez 6 mois en arrière dans le même lieu ou vous avez sauvé les enfants. Déjà dès le commencement du niveau, vous devez tuer 2 commandos. Sortez de cette pièce (vous verrez le vieillard jonchant le sol dans une mare de sang) allez sur votre gauche, puis passez la porte. Descendez les escaliers et allez prendre l'ascenseur. Une fois en bas, allez au bout du couloir et à un moment donné vous verrez sur votre gauche un commando. Prenez la télékinésie pour le tuer et si vous n'arrivez pas, achevez-le avec votre fusil mitrailleur. Rassurez le scientifique avec l'ensorcellement puis une fois ces explications données laissez-le partir. Appuyez sur l'interrupteur la porte s'ouvrira. Une fois de l'autre côté, ce sera plus corsé 4 commandos vous attendent, la meilleure solution pour les tuer est de descendre dans l'eau, prenez sur votre gauche et descendez en contrebas. Ils viendront pour la première fois à 3 vider

vos chargeurs de fusil mitrailleur et le dernier prenez-le avec la télékinésie pour le tuer, pour économiser vos balles. Ensuite remontez en haut et allez au fond à droite. Vous serez atteint (a vrai dire je sais pas comment expliquer cela) vous serez de retour dans la salle d'interrogatoire du centre médical. Vous verrez assis sur une chaise avec 2 gardes de la NSE. Sortez de là une fois l'interrogatoire fini et prenez la première porte sur votre gauche. Deux autres gardes discutent ensemble. Une fois emmené au bloc, allez dans la salle de soins (Cf : Première mission) et cette fois-ci il vous dira que vous devrez sauver les enfants. Tout revient à la normale, continuez tout droit dans le couloir et vous verrez un commando. Utilisez la technique de projection pour se mettre dans son corps et allez tuer l'autre commando en face de celui-ci. Utilisez la télékinésie ensuite pour le tuer. Reprenez votre corps et passez la porte en empruntant le couloir. Vous reviendrez dans le niveau (où les fous sont internés). Tuez les gardes qui arrivent et les policiers. Ensuite allez au fond à gauche, puis tuez les 2 policiers et faites pression sur le bouton pour ouvrir la porte. Ensuite tuez les 2 autres gardes sur votre gauche et rentrez dans la cellule. Tout reviendra à la normale une nouvelle fois. Continuez tout droit et vous devrez descendre l'échafaudage. Avant toute chose, utilisez la télékinésie et balancez les 2 gardes qui sont à votre portée dans le vide. Puis en descendant vous trouverez 2 autres gardes. Prenez sur votre gauche l'entrée de la grotte. John sera atteint encore de troubles, vous serez dans un couloir prenez sur votre droite et vous serez dans le bureau de Mr Hanson et vous reviendrez une nouvelle fois à la réalité. Passez la porte et vous serez confronté à Mr Hanson, celui-ci se trouve derrière les vitres. Cela sera le combat le plus dur de tout le jeu, vous aurez des soldats et (non des commandos ouf !) qui vous attaqueront. En étant seul cela est quasi impossible de repousser toutes ces attaques, délivrez les enfants qui se trouvent dans les cellules, ceux-ci vous aideront. Grâce aux enfants, vous casserez le blindage de la vitre qui protège Hanson. Les enfants mutants le tueront sans pitié. John sera transporté en hélicoptère et les Forces US iront rétablir l'ordre. Vous partirez avec vos 2 amis, Jayne et le Colonel Starke… Le jeu se termine ainsi après beaucoup de rebondissements et riche en actions.

LES MINI-JEUX

X-Space '92

Dans le niveau 6 "Démence", il faut trouver un disque qui contient le mini-jeu. Il est au centre d'une pièce de l'étage où on peut récupérer un fusil à pompe. Plus précisemment dans une salle avec une porte en partie vitrée sur une des étagères. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

Earth Impact

Dans le niveau 8 "Reliance", rendez-vous dans la salle de jeu pour trouver le mini-jeu Earth Impact. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

CRÉDITS

Changez de chaîne sur la télévision dans l'appartement de Starke pour voir le nom des développeurs.

Secret Weapons over Normandy

© LucasArts / Totally Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC LES VAISSEAUX DE STAR WARS

Le TIE Fighter

Il faut terminer la campagne. Le TIE Fighter sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

Le X-Wing

Il vous suffit de réussir tous les défis. Le X-Wing sera alors disponible mais uniquement en mode "Action".

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à faire dans le menu principal (là où s'affiche Nouveau jeu, Continuer...)

Grosses têtes

droite, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, L, R, L, R

Invincibilité (votre avion subira des dégâts mais ne sera pas détruit)

haut, bas, gauche, droite, gauche, gauche, droite, droite, L, L, R, R, blanc, noir

Munitions illimités

haut, droite, bas, gauche, haut, droite, bas, gauche, L, R

Tous les niveaux du mode Action

haut, bas, gauche, droite, L, R, L, R

Sega GT 2002

© Sega / Wow Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PIÈCES GRATUITES

Lorsque vous aurez un peu d'argent en poche, allez voir le vendeur de pièces et achetez une pièce dont la valeur correspond exactement à la somme que vous détenez. La pièce sera alors installé sur votre voiture, mais votre pécule n'aura pas diminué.

NITRO

Faites une course de drag un jour dont la date se termine par un 5 (05, 15, 25) et perdez. Allez ensuite dans la section Used Parts Shop, vous pourrez y acquérir de la nitro.

VIRAGES PARFAITS

Quand vous arrivez dans un virage, au lieu de lacher l'accélérateur et de freiner, prenez votre virage en laissant l'accélérateur enfoncé et freinez en même temps. A la sortie du virage lâchez les freins : vous aurez fait un virage parfait et aurez une superbe accélération à la sortie du virage.

UN PEU DE NITRO

Si vous échouez à la course "Sega Drag Racing", lors d'une journée se terminant par le chiffre 5 (la 125 ème, 135 ème, etc), alors , le jour suivant vous aurez une nouvelle pièce disponoble dans "Used Parts Shop" appelée "Nitro". Cette dernière installée, vous n'aurez qu'à presser la touche Y pour l'activer. Toutefois vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois, et il faudra la racheter pour en bénéficier de nouveau.

Sega GT Online

© Sega / Wow Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Pour que cette astuce fonctionne, vous devez posséder une sauvegarde du jeu "Sega GT 2002". Allez dans l'option Load File sous le mode Sega GT, puis sélectionnez Perk pour obtenir de l'argent dès le début du jeu.

Sega Soccer Slam

© Sega / Visual Concepts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES BALLONS

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran titre

Beach Ball

R, Droite, Droite, Bas, Y, X

Crate Ball

R, Gauche, Bas,Droite, Y, X

Earth Ball

R , Droite , Droite , Gauche , X , X

Busty Can Ball

R, Gauche, Haut, Haut, Y, Y

Max Power Ball

L, R, Gauche, Droite, Y, Y

Turbo infini

L , R , Droite , Haut , X , X

Old School ball

R, Droite, Gauche, Gauche, Y, X

Eyeball ball

R, Droite, Bas, Haut, X, X

Black Box ball

R, Gauche, Gauche, Bas, X, X

Kids Play ball

R, Droite, Haut, Bas, X, Y

Kids Block ball

R, Gauche, Droite, Droite, Y, Y

Globe ball

R, Droite, Droite, Gauche, X, X

Crate ball

R, Gauche, Bas, Droite, Y, X

8-ball

R, Droite, Haut, Haut, Y, Y

Remy's head ball

R, Gauche, Droite, Gauche, X, Y

Rob's head ball

R, Gauche, Haut, Gauche, Y, X

CHEAT MODE

Puissance maximale

L, R, Gauche, Droite, Y, Y

Grosses têtes

R, L, Haut, Haut, Y, Y

Grosses frappes

L, R, Haut, Haut, X, Y

Unlimited spotlight

L, R, Bas, Droite, Y, X

Turbo infini

L , R , Droite , Haut , X , X

Mode film moderne

Y, X, Y, X, Y, X, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche

Mode film classique

X, Y, X, Y, X, Y, Gauche, Droit, Gauche, Droite, Gauche, Droite

LES ÉQUIPES DE REMPLACEMENT

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran titre

Toutes les équipes de remplacement

X, Y, Bas, Bas, Bas, Bas

Toutes les équipes de remplacement:

X, Y, Bas, Bas, Bas, Bas

Equipe de remplacement de El Fuego

X, X, Bas, Bas, Droite, Gauche

Equipe de remplacement de Spirit

Y, Y, Bas, Bas, Gauche, Droite

Equipe de remplacement de Subzero

Y, Y, Bas, Droit, Gauche, Haut

Equipe de remplacement de Toxic

Y, X, Bas, Haut, Haut

Equipe de remplacement de Tsunami

X, Y, Bas, Haut, Droite, Gauche

Equipe de remplacement de Volta

Y, X, Bas, Haut, Bas, Haut

TOUS LES STADES

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran titre

Tous les stades

R, R, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, X, X

Stade de Alpen Castle

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas ou terminez le mode Quête avec l équipe Subzero.

Stade de Jungle Canopy stadium:

L, R, Haut, Bas, Gauche, Droite X, Y ou terminez le mode Quête avec l'équipe El Fuego.

Stade de Pacific Atoll stadium:

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Y, Y ou terminez le mode Quête avec l équipe Tsunami.

Stade de Reactor Core stadium:

Haut, Gauche, gauche, Droit, X, Y ou terminez le mode Quête avec l'équipe Toxic

Stade de Riviera Ruins stadium:

Haut, Bas, Bas, Droite, Y, X ou terminez le mode Quête avec l équipe Volta.

Stade de Tribal Oasis stadium:

L, R, Haut, Haut, Bas, Bas, X, ou terminez le mode Quête avec l équipe Spirit.

TOUS LES ITEMS

Faites l'une des manipulations suivantes à l'écran titre

Tous les items pour tous les joueurs:

Gauche, X, Gauche, X, Gauche

Obtenir l'item de Angus

Gauche, X, Droite, X, Haut

Obtenir l'item de Arsenault

Gauche, Y, Haut, Y, Bas

Obtenir l'item de Boomer

Gauche, Y, Gauche, X, Haut

Obtenir l'item de Dante

Gauche, X, Droite, Y, Gauche

Obtenir l'item de Djimon

Gauche, Y, Bas, Y, Haut

Obtenir l'item de Duke

Gauche, Y, Haut, X, Droite

Obtenir l'item de El Diablo

Gauche, X, Droite, X, Bas

Obtenir l'item de Half-Pint

Gauche, Y, Haut, X, Haut

Obtenir l'item de Kahuna

Gauche, Y, Droite, Y, Droite

Obtenir l'item de Kaimani

Gauche, X, Bas, X, Bas

Obtenir l'item de Kiril

Gauche, Y, Haut, X, Gauche

Obtenir l'item de Lola

Gauche, X, Gauche, Y, Bas

Obtenir l'item de Madeira

Gauche, Y, Bas, X, Haut

Obtenir l'item de Nova

Gauche, Y, Bas, Y, Droite

Obtenir l'item de Raine

Gauche, X, Haut, X, Haut

Obtenir l'item de Rico

Gauche, X, Droite, X, Droite

Obtenir l'item de Rumiko

Gauche, Y, Gauche, Y, Haut

Obtenir l'item de Zari

Gauche, Y, Gauche, Y, Droite

STADIUM À DÉBLOQUER

Château Alpin

Terminez le Mode Quête avec l'equipe SubZero pour débloquer "Château Alpin"

Jungle Canopée

Terminez le Mode Quête avec l'equipe El Fuego pour débloquer "Jungle Canopée"

Atoll Pacifique

Terminez le Mode Quête avec l'equipe Tsunami pour débloquer "Atoll Pacifique"

Coeur du Réacteur

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Toxic pour débloquer "Coeur du Réacteur"

Ruine de la Rivière

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Volta pour débloquer "Ruine de la Rivière"

Oasis Tribal

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Spirit pour débloquer "Oasis Tribal"

Serious Sam

© Take 2 Interactive / Croteam 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Au menu principal, cliquez et maintenez le stick analogique gauche et faites Noir, Blanc, Y pour ouvrir un menu cheats

Serious Sam II

© 2K Games / Croteam 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez R et faites : Blanc, Noir, Blanc, Blanc, Noir, Blanc, Noir, Blanc. Lancez une partie et mettez la pause. Appuyez sur X pour faire apparaître le menu de triche.

Shadow of Memories

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

POURCENTAGE DE RÉUSSITE

Après avoir terminé le jeu, un menu sur l'écran principal apparait et vous indique votre pourcentage de réussite de chaque chapitre. Vous pouvez si vous le voulez recommencer le jeu pour améliorer ce pourcentage.

RÉCUPÉRER DES BOULES D'ÉNERGIE

Lorsque vous êtes en manque de boules d'énergie, faites vous mourir et vous en récupérerez gratuitement

FIN SUPPLÉMENTAIRE

Débloquer les cinq fins. Un nouveau prologue fera alors son apparition qui vous permettra de jouer et d'avoir deux fins supplémentaires.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Pour augmenter votre pourcentage, n'hésitez pas à parler plusieurs fois aux mêmes personnes et à mourir de toutes les façons possibles. Ramassez toutes les boules d'énergie que vous verrez afin de ne jamais en manquer aux moments opportuns.

Prologue : 08/04/2001 14h00

Le jeu commence alors que Eike sort tranquillement du café Sonne. Alors qu'il marche dans la rue, il se fait poignarder dans le dos et atterrit peu après dans un érange lieu que l'on appelera la maison d'Homunculus. Homunculus est l'entité qui permettra à Eike de revenir à la vie tout au long du jeu. Après la conversation, ramassez le Digipad par terre et sortez.

Retour au café Sonne du début. Dana la serveuse vous réveille alors que vous vous étiez assoupi sur une table. Lorsque vous serez sorti du café, allez voir la diseuse de bonne aventure (Former Alchemist House sur le plan mais si vous n'avez pas encore la carte, tournez à droite en sortant du café puis de suite à droite et enfin de suite à gauche). Celle-ci est un personnage clé du jeu. A chaque fois que vous irez la voir, elle vous donnera l'heure fatidique de votre prochaine mort et vous délivrera par moments des conseils pour justement éviter de mourir. Cette fois-ci, elle vous annonce que **l'heure fatidique est 14h30.** Cela vous laisse une demi-heure pour trouver un moyen de ne pas mourir. Sortez et ramassez la boule d'énergie verte qui scintille par terre. Dirigez-vous vers la grande place centrale de la ville

(Marketplatz). Si vous rencontrez des passants en chemin parlez-leurs. Sur la place, discutez plusieurs fois avec la fille rousse deux fois. Plusieurs chiens bloquent les rues adjacentes. Allez-y si vous voulez les voir mais vous ne pourrez pas passer.

Entrez dans la mairie et prenez un plan de la ville en parlant à la jeune fille. Sortez et partez à la recherche des personnes que vous n'avez pas encore vues. Il y a en tout trois personnes : une femme avec un pull jaune-oranger, une autre femme avec un pull marron et une petite fille. Utilisez maintenant le Digipad pour revenir dans le passé car vous vous dites que si vous parvenez à rassembler des personnes sur le lieu du futur crime, cela découragerait à coup sûr le tueur. Refaites le tour de la ville et parlez de nouveau à tout le monde (les deux femmes, la petite fille, fille rousse, la diseuse de bonne aventure). Deux nouveaux personnages sont apparus, ils portent tous deux un imperméable, l'un est près du Bar Zum Ei, l'autre est sur la place de la mairie. Parlez-leur aussi puis retournez dans le présent. Allez sur la grande place et allez voir le jongleur pour terminer le prologue.

Chapitre 1 : 08/04/2001 14h30

Vous êtes chez la diseuse de bonne aventure. Parlez-lui. **L'heure fatidique est 15h00.** Allez ensuite devant le Bar Zum Ei qui est en train de brûler. Parlez à tout le monde deux fois. Terminez par le garçon qui pleure par terre. Son grand-père est prisonnier des flammes et il vous demande d'aller le sauver. Refusez pour l'instant et allez rapidement voir le jongleur sur la grande place. Il vous lancera un oeuf d'orfèvre contenant un message : " Trouve quelque chose qui ressemble à une épaisse plaque de fer " avant de disparaître. Parlez à la rouquine puis retournez au bar et parlez au garçon. Cette fois-ci, acceptez de rentrer. Vous mourez dans les flammes. Vous vous retrouvez chez Homunculus qui vous réexpédie illico presto dans la maison. Vous ne pouvez pas en sortir, les escaliers et la porte sont bloqués. Utilisez le Digipad et téléportez-vous dans le passé, avant que l'incendie se soit déclaré. Allez voir la diseuse de bonne aventure puis revenez au bar. Faites-en le tour pour surprendre quelqu'un allumer le feu. Vous arrivez à temps pour l'éteindre.

Chapitre 2 : 08/04/2001 15h00

Dana rattrape Eike sur le square pour lui rendre le joyau qu'il aurait oublié au café. Mais ce joyau n'appartient pas à Eike. Par contre c'est bien votre briquet qu'elle tient. Eike meurt aussi soudainement que mystérieusement. Homunculus le ramène une nouvelle fois à la vie. Parlez au patron du café Sonne puis allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 15h30.** Retournez ensuite au square. La scène suivante a comme un air de déjà vu. Vous avez maintenant le briquet. Essayez de bouger deux fois si vous voulez voir une séquence supplémentaire. Utilisez ensuite le Digipad pour vous enfuir et éviter la mort qui vous attend. Vous vous retrouvez à la date du 18/11/1580. Utilisez le briquet ou le téléphone portable pour éloigner les gens. Seule Margarete restera avec vous, mais aucune trace de Dana qui a été téléportée aussi. Suivez Margarete jusqu'à sa maison (au même endroit que la diseuse de bonne aventure).

Si vous rencontrez des passants, vous pouvez leur montrer votre briquet ou le téléphone. Entrez dans la maison afin que Margarete vous présente à sa famille. A l'étage se trouvent Helena, sa mère malade et Hugo, son petit frère. Le père est dans la cave en train de chercher un remède pour guérir la mère. Hugo est très interressé par le Digipad. Une fois que vous serez sorti, allez parler à l'homme qui plante une graine sur la grande place. Si vous parvenez à l'en empecher, le tueur ne pourra pas se cacher derrière dans le présent. Pour cela, allez prendre l'échelle posée contre la boucherie (butcher). Allez maintent au portail sud et parlez au jeune garde plusieurs fois. Il acceptera de vous laisser passer en échange d'un objet. Donnez-lui la carte postale. Entrez dans la cour du manoir, posez l'échelle sous le médaillon et montez pour le prendre. Lorsque vous l'aurez, retournez le montrer à l'homme qui plante dans le square et ordonnez-lui d'arrêter ce qu'il fait. Que vous choisissiez une statue ou des fleurs n'a pas d'importance. Retournez rapidement dans le présent pour terminer le chapitre.

Chapitre 3 : 08/04/2001 17h00

Vous n'avez pas beaucoup de temps dans cette mission, aussi vous devrez aller très vite. Vous mourez dès le début du chapitre lorsqu'un vase vous tombe dessus. Après qu'Homunculus vous ait une nouvelle fois ramené, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart, le directeur du musée. Vous êtes supposé lui rendre visite mais avant d'y aller, courez au Bar Zum Ei et descendez les escaliers. Le patron voit votre oeuf d'orfèvre. Il en fait la collection. Après avoir lu le message, il vous donne une poële à frire. Sortez du Bar et allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 17h50.** Allez acheter un chocolat à la boulangerie (Marie's bakery) puis revenez vers le musée. Parlez au couple de personnes

agées et au cinéaste Oleg Franssen devant l'affiche publicitaire. Vous pouvez maintenant aller au musée. Ne vous en faites pas si vous recevez encore un coup de fil. Montez à l'étage et entrez dans le bureau de Mr Eckart (notez tous les chatons). Il vous donnera un livre traitant de l'alchimie. Admirez tous les tableaux dans les pièces voisines puis redescendez. Quelqu'un que vous commencez à connaître vous attend en bas. C'est Homunculus. Si vous ne croyez pas ses paroles, vous serez envoyé en 1979. Au contraire si vous choisissez l'autre option, vous mourrez immédiatement puis envoyé en 1979. Dans les deux cas, votre Digipad sera vide et vous devrez rapidement trouver une recharge d'énergie pour revenir dans le présent. En 1979, vous verrez Mr Eckart fou de joie car il vient d'avoir une petite fille. Lorsque vous serez revenu en 2001, montez voir Mr Eckart dans son bureau. Par mégarde, il brisera le vase meurtrier. Vous voilà sorti d'affaire. Descendez voir Homunculus qui vous demande de récupérer la pierre rouge pour lui.

Chapitre 4 : 08/04/2001 19h00

Vous mourrez presque immédiatement dans ce chapitre. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous utilisez tout de suite la poêle à frire pour vous protéger (car vous mourez d'un coup de feu) soit vous ne faites rien et attendez que Homunculus vous ranime. Cette dernière solution est vivement conseillée pour en apprendre un peu plus sur le scénario. Allez faire un tour au Bar Zum Ei et montrez votre téléphone portable et votre briquet au type qui mange des spaghetti pour l'effrayer. Descendez les escaliers puis sortez du bar. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 20h00.** Allez à la boutique d'objets anciens près de la boulangerie. Parlez à la fille et examinez tous les objets. Vous pouvez aussi visiter l'église si vous le désirez. Utilisez ensuite le Digipad pour vous rendre en 1902. Allez prendre un morceau de viande à la boucherie (au même emplacement que la boutique d'objets anciens). Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Le gérant vous " offrira " un café que vous ne pourrez pas payer. Allez ensuite voir le photographe devant son magasin (Photo Shop Franssen). Il vous demande de décrocher son enseigne. Vous n'y arriverez pas en sautant. Tant pis pour l'instant.

Revenez vers le Brum Museum (qui n'était pas encore un musée mais une simple maison). Parlez à Alfred Brum, l'ancêtre de Mr Eckart, à l'extérieur. Vous parviendrez à le convaincre de transformer sa maison en musée. Il vous présentera ensuite sa petite fille Sybilla avant de prendre une photo de vous trois (c'est la même photo que vous découvrez dans le livre au début du chapitre). Par un drôle de concours de circonstances, vous vous retrouvez à porter un costume et un masque. Si vous n'avez pas pris l'oeuf dans le premier chapitre, vous serez maintenant en possession de balles de jongleurs. Prenez l'oeuf sur la chaise et vous assisterez à une scène où vous retournez dans le présent à 14h00. Allez au square et utilisez les balles de jongleurs. Ainsi vous lancerez l'oeuf à Eike du présent pour le prévenir et lorsque vous reviendrez en 1902, vous constaterez que vous aurez la poêle dans votre inventaire. Si ce n'est pas le cas, allez chercher le panneau du photographe qui fera l'affaire. Retournez maintenant dans le présent et utilisez rapidement la poêl ou le panneau pour vous protéger. Homunculus arrive et vous explique ce qui s'est passé.

Chapitre 5 : 08/04/2001 20h30

Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 22h30.** Parlez à tous les passants que vous croiserez. Les deux personnages en imperméables sont toujours là si vous voulez leur parler. Allez ensuite au Zum Bar Ei pour manger un peu. Malheureusement pour vous, le plat que l'on vous sert est empoisonné (décidemment...). Vous mourrez peu après que Homunculus vous ait parlé de la pierre philosophale. Revenez dans le bar jusqu'à ce que le patron vous montre la photo des petits-enfants. Allez ensuite parler à Mr Eckart au musée. Utilisez le Digipad et revenez en 1902. Allez parler à Alfred Brum devant le manoir pour qu'il le transforme plutôt en bibliothèque. Allez voir Sybilla. Elle voudrait un chaton. Allez en prendre un dans le bureau de Mr Eckart en 2001 et n'oubliez surtout pas de lire le livre dans la bibliothèque au rez-de-chaussée. Revenez en 1902 pour donner le chaton à Sybilla puis allez en 1584. La maison du Dr Wagner est détruite. Donnez le morceau de viande au chien devant la porte pour qu'il s'en aille puis entrez. Homunculus est à l'intérieur mais ne semble pas vous reconnaître.

Ramassez la clé par terre puis transportez-vous en 1582. Allez au milieu de la grande place pour surprendre une dispute entre Hugo et deux autres enfants. Allez chez Margarete et descendez dans le laboratoire du Dr Wagner avec la clé. Parlez plusieurs fois à Wagner. Remontez. Vous rencontrez Margarete qui vous donne l'antidote. Après une très longue séquence, vous penserez apercevoir Dana. Malheureusement vous ne parviendrez pas à la rattraper. Revenez voir Margarete. Encore une longue séquence. Vous avez maintenant un choix crucial à faire. De votre réponse dépendra la fin que vous obtiendrez. En répondant que vous pensez que Margarete est une de vos ancêtres vous aurez

une des fins A, B ou C. Au contraire, si vous ne lui dites rien, vous aurez une des fins D ou E. Après la conversation, revenez dans la maison et offrez le chocolat à Margarete. Enfin, revenez dans le présent et utilisez rapidement l'antidote avant la fin du compte à rebours.

Chapitre 6 : 08/04/2001 23h00

Vous avez 6 secondes avant de mourir écraser par une voiture. Après être revenu à la vie, courez immédiatement prendre la recharge d''énergie sur votre gauche et téléportez-vous en 1980. Vous tombez nez à nez avec Oleg Franssen qui espérait bien vous voir arriver. Aux questions de Franssen, répondez " Sur le voyage dans le temps " et " Pour trouver la cause de sa mort ". La dernière réponse n'a pas d'importance. Pour vous remercier, il vous remettra une montre à gousset en forme d'oeuf. Vous pouvez faire plusieurs choses non obligatoires mais qui feront grimper votre pourcentage comme par exemple aller à la boulangerie prendre un gâteau qui s'appelle maintenant " Margarete " puis aller l'apporter à Margarete ou bien aller voir Karl Franssen en 1584 dans son atelier pour lui donner une idée de tableau. Si vous voulez voir ce tableau, vous devrez revenir en 1902 et demander à Brum de finalement opter pour un musée.

Ensuite revenez en 1980. Dirigez-vous vers le musée. Vous entendrez des coups de feu puis apercevrez Homunculus avec un bébé. Allez jusqu'au portail sud. Miriam, la femme de Mr Eckart, est étendue par terre, victime des coups de feu. Son bébé est porté disparu. Utilisez le Digipad pour revenir avant les coups de feu et parlez à Miriam. Elle ne suivra pas vos conseils. Marchez derrière elle puis assistez impuissant à sa mort. (apparement Dana est la fille Mr Eckart). Les passants vous accusent d'avoir tué Miriam. Ramassez la recharge d'énergie à vos pieds puis revenez dans le présent. Pendant le voyage retour, Homunculus vous fait la leçon parce que vous avez essayé de sauver Miriam. Maintenant vous pouvez soit attendre la fin du chapitre, soit retourner une nouvelle fois pour tenter de sauver Miriam, mais il faut faire vite. Si vous choisissez cette solution, vous verrez une nouvelle séquence. Vous devez ensuite suivre Miriam sans la perdre de vue pour la sauver. Malheureusement, le bébé disparaît quand même. A la fin du chapitre, vous recevez un coup de fil de Mr Eckart qui vous demande de le rejoindre à la bibliothèque.

Chapitre 7 : 09/04/2001 1h00

Vous êtes enfermé à l'intérieur de la tour. Montez en haut des escaliers puis à l'échelle. Regardez vers la balustrade. Quelqu'un vous pousse et c'est la chute mortelle. Homunculus vous ranime. Utilisez le Digipad pour revenir à la nuit précédente. Essayez d'ouvrir la tour. Elle est fermée pour l'instant. Allez au Bar Zum Ei et parlez à Oleg, au monsieur en costume qui ne dit jamais rien puis au gérant en bas. Sortez puis téléportez-vous en 1902 où vous pourrez trouver la clé de la tour. Vous devrez touefois faire attention à ne pas rencontrer votre double. Allez dans le salon pour prendre la clé. Sybilla vous voit la prendre. Pour ne pas être confronté à votre double, vous sortez par derrière. Essayez de monter les escaliers puis de sortir par les autres portes. Elles seront toutes fermées. Il n'y a pas d'autres choix que de revenir par la double-porte blanche. Sortez et allez dans la tour pour prendre la corde neuve, beaucoup plus solide que la vieille dans le présent. Allez donner la montre à gousset au gérant du Bar Zum Ei pour payer votre dette. Utilisez maintenant le Digipad et téléportez-vous à la nuit avant celle de votre prochaine mort. Montez dans la tour et attachez la corde à la balustrade. Revenez dans le présent. Montez dans la tour et aggrippez la corde qui se trouve sur le côté gauche (vous n'avez que quelques secondes pour cela). L'assassin (Mr Eckart) vous pousse mais vous survivrez après quoi Mr Eckart vous donnera des explications. Si vous avez sauvé Miriam dans le chapitre précédent, elle fera une apparition.

Chapitre 8 : 09/04/2001 3h30

Retournez dans le bureau de Mr Eckart pour lui parler puis sortez et collectez un maximum de recharges d'énergie. Allez voir la diseuse de bonne aventure. **L'heure fatidique est 4h30.** Téléportez-vous en 1584. Allez à l'atelier de Franssen. Dana est là ! Après une longue conversation, elle vous remettra la pierre philosophale. Si vous n'avez rien dit à Margarete au sujet des ancêtres, vous pourrez la convaincre de revenir avec vous. Nous verrons cette partie plus tard dans la section fin D et E.

Pour les fins A, B, C :

Au chapitre 5, vous avez dit à Margarete qu'elle était un de vos ancêtres. Allez donner la pierre philosophale au Dr Wagner. Il vous demande de repasser dans dix jours pour voir les résultats de son expérience. Remontez. Wagner

demande également à Margarete et Hugo de quitter la maison pendant dix jours. Sortez et téléportez-vous dix jours après. Revenez dans la cave de Wagner. Personne n'est là. Revenez au présent. Hugo vous appelle sur votre portable. Allez au Square. Hugo est là et il vous donne 20 minutes pour lui ramener l'Homunculus.

Pour la fin A

Allez en 1980. Homunculus est assis contre un arbre près de l'endroit où est inscrit Hauptstr., au sud de la carte. Parlez-lui et écoutez attentivement ce qu'il (elle ?) vous raconte, c'est un élément très important du jeu. Retournez dans le présent puis allez parler à la diseuse de bonne aventure. Choisissez de garder Margarete dans le présent. Il ne vous reste plus qu'à admirer la fin A.

Pour la fin B

Cette fin s'obtient à peu près de la même façon que la fin A. A la différence que vous n'aurez pas à aller voir la diseuse de bonne aventure avant de retrouver Hugo. Vous pouvez aussi avoir la fin B si vous choisissez de renvoyer Margarete dans le passé.

Pour la fin C

Retournez dans l'atelier de Wagner en 1584 puis retournez au square en 2001. Cette fin fait preuve de beaucoup d'humour noir...

Pour les fins D et E :

Au chapitre 5, vous n'avez rien dit à Margarete. Vous pouvez maintenant demander à Dana soit de rester, soit de revenir dans le présent.

Pour la fin D

Demandez à Dana de rester dans le passé. Elle vous remettra quand même la pierre philosophale. Allez la donner à Wagner puis transportez-vous une dizaine de jours dans le futur. Descendez dans le laboratoire puis revenez en 2001. Allez au square. Après la longue séquence avec Hugo, allez en 1584 dans le labo de Wagner et brûlez les notes que vous trouverez sur la table. Voilà, il ne vous reste plus qu'à revenir une dernière fois dans le présent et d'aller au square.

Pour la fin E

Demandez à Dana de vous suivre dans le présent. Elle ne voudra pas vous suivre. Retournez au café Sonne en 2001. Vous trouverez une note sous la porte. Prenez-la et apportez-la à Dana en 1584. Elle se trouve près de la mairie. Faites-en le tour pour le trouver. Maintenant, elle acceptera de rentrer avec vous. Retournez en 1584 et allez donner la pierre à Wagner. Téléportez-vous ensuite 10 jours dans le futur puis allez dans le labo. Margarete est là. Elle vous demande de retrouver Hugo. Allez au square dans le présent. Après la séquence avec Hugo, retournez en 1584 et allez chercher Margarete dans le labo. Revenez en 2001 avec elle. Et voilà.

Les fins cachées

Après avoir obtenu les fins A, B, C, D et E, vous pouvez encore débloquer deux autres fins. Voici comment faire.

Relancez la partie Completed A. Vous commencerez au début du jeu et mourez comme d'habitude à la différence que lorsque vous arriverez chez Homunculus, vous serez confronté à un choix. Répondez l'une des deux réponses à la première question. Pour la deuxième question, répondez " Oh Homunculus... " pour jouer le mode supplémentaire ou " Qui va là " pour le mode normal. Ramassez le Digipad et sortez. Vous vous réveillez au café Sonne. La séquence est différente que le mode de jeu normal. Allez voir la diseuse de bonne aventure qui ne se rappelle pas de vous. Allez ensuite au square. Parlez à tout le monde ici. Rendez-vous maintenant au Bar Zum Ei. Il est en feu. Parlez aux personnes qui se trouvent devant, surtout à Hugo. Dites à ce dernier que c'est trop dangereux. Retournez au square voir le jongleur. Il vous donnera un nouveau message. Allez au café Sonne pour récupérer vos objets (la pierre et le

briquet). Courez au Bar, parlez à Hugo et entrez. Cette fois, vous ne mourez pas. Téléportez-vous en 1580. Vous assisterez à une scène qui ressemble fortement à celle du mode normal. Effrayez les gens autour de vous avec le briquet ou avec le téléphone. Maintenez choisissez quelle fin vous voulez.

Pour la fin Extra 1

Suivez Margarete chez elle et admirez la jolie fin.

Pour la fin Extra 2

Retournez en 2001 et mourez dans le feu avec la pierre.

Shadow Ops : Red Mercury

© Atari / Zombie 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sélectionnez l'option "Cheats" dans le menu principal pendant une partie et entrez l'un des codes suivant :

`happycamper`	Tous les niveaux du mode solo
`filmcritic`	Toutes les cinématiques
`packmule`	Munitions illimitées
`wanderlust`	Tous les niveaux du mode coopératif

Shadow the Hedgehog

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HISTOIRE CACHÉE

Pour débloquer la dernière histoire, vous devez avoir accompli tous les niveaux du jeu et avoir battu les 9 boss de fin. Allez ensuite dans le menu du mode histoire et vous verrez la dernière histoire comportant un niveau (The Last Way) et le boss ultime (Devil Doom).

MODE EXPERT

Pour débloquer le mode Expert vous devez avoir accompli toutes les missions des stages au rang A et avoir vaincu les boss.

Shattered Union

© 2K Games / Pop Top Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PRENDRE LE CONTRÔLE DES TERRITOIRES

Commencez une campagne et sur la carte des Etats-Unis, appuyez sur Entrée. Allez dans les cheats et faites les manipulations suivantes selon le territoire que vous souhaitez contrôler :

B, X, X, X, A	Arcadia Plains
B, X, X, A, X	Arizona Territory
B, X, Y, X, A	Carolinas
B, X, X, X, Y	Central Cascades
B, X, X, B, Y	Central Heartland
B, X, Y, X, Y	Cumberlands
B, X, X, B, X	Dakotas
B, X, Y, Y, B	Eastern Shenandoah
B, X, Y, X, B	Florida
B, X, X, Y, A	Great Basin
B, X, X, B, A	Great Lakes
B, X, X, B, B	Great Plains
B, X, Y, X, X	Mississippi Delta
B, X, X, Y, B	New Mexico
B, X, Y, Y, Y	New York
B, X, X, Y, X	Northern California
B, X, X, X, B	Northern Cascades
B, X, Y, Y, A	Northern New England
B, X, X, A, A	Northern Texas
B, X, Y, Y, X	Ohio Valley
B, X, X, A, Y	Oklahoma Grasslands
B, X, X, X, X	Southeastern Cascades
B, X, X, Y, Y	Southern California
B, X, X, A, B	Southern Texas

ShellShock : Nam '67

© Eidos Interactive / Guerrilla 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

A l'écran "Press Start", faites l'une des manipulations suivantes :

Munitions illimités
noir, R, Y, blanc, L, haut, noir, R, Y, blanc, L, haut.

God mode
1 pression sur le stick analogique droit, 1 pression sur le stick analogique gauche, droite, gauche, L, R, 1 pression sur le stick analogique droit, 1 pression sur le stick analogique gauche, droite, gauche, L, R.

Menu ajouter une arme (lorsque le jeu est en pause)
haut, Down, gauche, droite, B, X, haut, Down, gauche, droite, B, X.

Toutes les missions et galleries débloquées
blanc, noir, L, R, L, blanc, blanc, noir, L, R, R, noir.

Mode psychedelique
haut, noir, B, gauche, Y, X , blanc ,L, B ,R.

Shenmue II

© Sega / AM2 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COME OVER GUEST HOUSE GRATUIT !

Lorsque vous sortez du Come Over Guest House, ne payez pas votre note. Pour y revenir, attendez la fin de la journée, aprés 11:00 PM, on ne vous demandera rien.

QTE DU BARBIER

Pendant sa quête des quatre "Wude", Ryo devra se rendre chez le barbier de "Three Blades Street" dans Lucky charm Qr. C'est au moment où il vous menace avec un rasoir qu'intervient la fameuse QTE. En fait, si vous avez bien compris le sens des paroles du barbier, vous saurez que vous ne devrez bouger sous aucun prétexte. En d'autres termes, vous ne devrez surtout pas appuyer sur le bouton A pendant la séquence de QTE ! C'est un moment fort du jeu où Ryo comprend que la maîtrise des arts martiaux passe aussi par la maîtrise de soi.

MAUVAISE FIN

Vous ne pourrez voir cette fin spéciale que si vous n'avez toujours pas fini le jeu au 31 juillet.

SHENMUE SUR SATURN

Lorsque vous aurez terminé le jeu, vous pourrez voir une vidéo de Shenmue datant de l'époque où il était prévu sur Saturn. Pour cela, entrez dans le menu Shenmue Collection et chargez la sauvegarde cleared file. La vidéo se trouve dans les jeux d'arcade.

TROUVER LES MÉDAILLES (DISC 2)

Médaille de bronze

Allez parler à Eilein et Izumi que vous trouverez devant Pigeon's Park, face à la mer, ainsi que dans le magasin de Golden Qr (quartier de Wan chai).
Rendez-vous ensuite au Come Over Guest House, sortez de l'hôtel. à droite se trouve un passage menant à un magasin (bâtiment blanc). Entrez dans le Vacant Lot. Prenez toutes les capsules de jouets et la fameuse médaille de bronze. Ce lieu sera ensuite condamné.

Médaille d'argent

Une fois la médaille de bronze obtenue vous pouvez accéder au troisième étage de la salle d'arcade de Golden Qr. Montez. Parlez à l'homme qui vous bloque le passage. 20 crédits vous seront nécéssaires pour entrer, que vous participiez où pas. Choisissez de participer, vous aurez la possibilité de vous battre contre Eilen et Izumi. Une fois le combat remporté, vous serez en possession de la médaille d'argent.

Médaille d'or

La médaille d'argent vous a permit d'accèder à la course de canard (Faire X devant le comptoir du Tomato de Golden Qr.). Peut-ête aimeriez vous piloter vous-même un canard maintenant. Pour l'obtenir, rendez-vous derrière le temple de Scarlett Hills. Tenez-vous face à l'arbre et appuyez sur X. Attrappez 6 feuilles en 3 coups. quand les feuilles deviennent floues appuyez sur A, vous verrez alors une plume de canard descendre au milieu des feuilles. Vous remarquerez ensuite un canard dans l'arbre. séléctionnez "catch".
Retournez à la course et faire courir votre volatile. Terminez en première position pour avoir la médaille d'or.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Le second volet de Shenmue 2 débute dans le prolongement direct du premier opus, alors que Ryo Hazuki descend du bateau qui vient de lui faire traverser la mer en direction de la Chine. La quête n'en est encore qu'à ses prémisses et s'annonce gigantesque. Laissant loin derrière lui le Japon, la belle Nozomi et tous ses amis de jadis, Ryo s'apprête à poursuivre sa quête périlleuse sur les traces de Lan Di, l'homme qui a tué son père. Bien des questions restent encore en suspens, et d'autres, plus terribles encore, sont à venir, mais en foulant pour la première fois le sol de Hong-Kong, sur le Quai de Aberdeen, Ryo sait déjà quelle est la piste qu'il doit suivre : retrouver Yuanda Zhu, l'auteur de la dernière lettre adressée à son père, et se rendre le plus vite possible à Wan-Chai comme le disait la lettre de Master Chen.

Vous ne tarderez pas à vous apercevoir que le quartier d'Arberdeen ne manque pas de passants et de commerçants qui sont prêts à vous aider si vous le leur demandez, alors n'hésitez pas à faire appel à eux si jamais vous vous retrouvez perdu. En passant devant les musiciens, donnez-leur $10 pour qu'ils vous indiquent la direction de Wan Chai. Un peu plus loin, un photographe un peu collant viendra vous prendre en photo. Continuez votre route jusqu'au Freestay Lodge, immédiatement sur votre gauche. Vous pouvez parler au vieil homme pour obtenir des indications supplémentaires sur Wan Chai, et acheter un plan de Worker's Pier pour $10. La map s'affichera en bas à gauche ; n'oubliez pas que vous pouvez tracer des points de repères aux endroits les plus parlants pour vous repérer facilement. Si vous le désirez, vous pouvez aussi donner $20 à la diseuse de bonne aventure pour être prévenu de la mauvaise fortune qui vous attend par la suite. Un présage qui sera d'ailleurs confirmé dans les minutes qui vont suivre...

Une confrontation de force vous attend un peu plus loin près de la zone des bras de fer. Acceptez le défi et appuyez le plus rapidement possible sur le bouton A lorsque le signal est donné pour gagner le duel. Vous devrez peut-être agir avec les flèches de gauche ou de droite pendant le combat sous forme de QTE. Après avoir fait la connaissance de Joy dans des circonstances assez particulières, continuez le long du port jusqu'à rencontrer le jeune Wong qui va vous jouer un mauvais tour. En tentant de lui venir en aide, Ryo se fera voler son sac par la bande de Wong. Continuez dans la direction de Queen's Street jusqu'à ce que arriviez devant un bar où deux brutes épaisses vont tenter de vous agresser. Joy choisira ce moment précis pour faire un come-back bienvenu qui vous évitera d'avoir recours à la manière forte. Sur ses indications, rendez-vous au Pigeon Park afin de retrouver Wong près de la fontaine. Comme prévu, le garnement tentera de s'échapper. S'ensuit un QTE au cours duquel vous devrez courir après le jeune voleur dans les rues d'Aberdeen. Si vous échouez, vous pourrez retrouver Wong derrière le Pigeon Café près du parc. Le QTE qui vous attend est relativement long mais pas très difficile. En voici la combinaison : A, Gauche, Droite, A, B, Gauche, Gauche, Droite, A, Droite, Bas, A. Finalement, Wong acceptera de vous amener jusqu'à la cachette où se trouve votre sac, mais l'argent a mystérieusement disparu.

C'est donc sans un sou en poche que vous continuez votre route vers Wan-Chai. Vous pouvez vous aider du plan de Wong pour accéder jusqu'au pont et suivre le tracé indiqué le long de la passerelle. Vous ne tarderez pas à tomber à nouveau sur Joy qui vous indiquera un hôtel où vous pourrez passer la nuit. Après une brève discussion avec le propriétaire des lieux, montez l'escalier jusqu'à la chambre 203 et octroyez-vous une bonne nuit de sommeil. Comme convenu, vous retrouvez Joy à huit heures en bas de l'hôtel. Vous pouvez également obtenir quelques informations sur les différents moyens de gagner de l'argent en parlant au responsable de votre petit hôtel. Vous voilà parti pour votre premier job. Joy vous emmènera à Fortune's Pier pour vous permettre de rencontrer votre nouveau patron. Le travail demandé n'est ni très passionnant, ni très difficile. On vous demandera simplement de transporter un maximum de caisses à un endroit précis. Vous devrez refaire ce travail chaque matin en sortant du petit hôtel. Une fois libéré de vos obligations, passez la barrière et dirigez-vous vers le South Carmain Qr.

En passant devant le parc, vous pourrez parler à un vieux maître en arts martiaux nommé Jianmin, qui vous fera une petite démonstration de ses talents. Notez l'emplacement sur votre carte, car vous serez bientôt amené à revenir dans ce lieu. Dirigez-vous maintenant vers le bâtiment Yan Tin Apartments, et entrez à l'intérieur.
Après une brève discussion avec la concierge, montez au deuxième étage et entrez dans la chambre 205. Un homme vous donnera un renseignement même si vous refusez de le payer. Il est temps maintenant de faire un tour dans le quartier Man Mo. N'oubliez pas de parler aux passants pour qu'ils vous servent de guides si vous êtes perdu. Vous trouverez le temple Man Mo en passant par Scarlet Hills. Première rencontre avec une jeune femme bien mystérieuse nommée Xiuying Hong. Son acolyte vous parlera ensuite des quatre « Wude ». Il s'agit de symboles d'arts martiaux que vous devrez acquérir auprès de maîtres répartis aux quatre coins de Wan Chai. Suivez les conseils de Xiuying et partez à la recherche de pratiquants en arts martiaux.

Partie 2

Les passants du quartier Man Mo vous indiqueront un temple où s'entraînent des disciples. Une fois là-bas, parlez au vieux maître à deux reprises afin d'apprendre que le vieil homme se juge coupable de la déchéance de l'un de ses anciens disciples. Il s'agit maintenant de trouver cet homme. Direction le centre commercial près du Golden Qr. Certaines personnes pourront vous y conduire en passant par White Dynasty Qr. Entrez dans le grand bâtiment avec les marches et les portes coulissantes, et parlez à l'homme allongé sur votre droite. Il vous jouera un tour à sa façon en vous demandant de faire une démonstration de vos capacités devant l'assemblée. L'épreuve consiste à briser une pierre par la seule force de vos mains. Surveillez la jauge en bas à gauche, et appuyez une première fois sur A lorsque la jauge est entièrement verte, et une seconde fois lorsque la jauge est entièrement jaune. Une fois l'épreuve réussie, l'homme vous donnera une lettre à transmettre au maître du Guang School. Allez-y et parlez à l'intéressé pour apprendre le premier Wude : « Jie ».

Avant de partir, demandez au maître s'il connaît d'autres pratiquants d'arts martiaux. Il vous conseillera d'aller voir Jianmin, le vieillard du Lotus Park. Vous ne devriez pas avoir de mal à le retrouver ; il se trouve dans le Lotus Park du South Carmain Qr. qui est facilement repérable grâce à ses érables. Il faut prendre à gauche en sortant du Guang School, puis continuer tout droit. Entraînez-vous un moment avec lui, et il vous apprendra le mouvement Iron Palm, l'un des secrets du Tai Chi. Vous devrez vous exercer sur l'arbre en faisant la combinaison X + A. Entraînez-vous à frapper lorsque la jauge est au maximum. Petit à petit, la barre qui apparaît sur votre VM se remplit. Lorsqu'elle atteint son maximum, vous aurez acquis la maîtrise du Iron Palm. Jianmin vous apprend alors le second Wude : « Gon ».

Profitez-en pour lui demander s'il connaît d'autres pratiquants en arts martiaux. Il vous parlera alors d'un barbier situé dans Lucky Charm Qr, sur Three Blades Street. Vous pouvez demander aux passants de vous conduire directement à la boutique de Zangyu. Une séquence culte vous y attend. C'est au moment où l'homme vous menace avec un rasoir qu'intervient la fameuse QTE. En fait, si vous avez bien compris le sens des paroles du barbier, vous saurez que vous ne devrez bouger sous aucun prétexte. En d'autres termes, vous ne devrez surtout pas appuyer sur le bouton A pendant la séquence de QTE ! C'est un moment fort du jeu où Ryo comprend que la maîtrise des arts martiaux passe aussi par la maîtrise de soi. Si vous échouez, vous devrez revenir le lendemain et ainsi de suite jusqu'à ce que vous compreniez le sens de ses paroles. Il vous enseignera alors le troisième Wude : « Dan ».

Les indications du barbier sont assez vagues. Entrez dans le Bloom Tailor tout de suite à gauche en sortant de chez Zangyu. Le chef de l'établissement vous dit que Guixiang connaît le dernier Wude. Allez vers Yan Tin Apartments en allant dans la direction de Wise Men's Qr et South Carmain Qr. Une phase de Free Battle vous y attend au terme de

laquelle la vieille femme que vous venez de sauver, et qui n'est autre que Guixiang, vous dira où trouver le dernier Wude : au temple Man Mo. Direction Scarlet Hills, et retour au temple pour une petite discussion avec le serviteur qui refuse de vous laisser entrer. Dites-lui de faire venir son maître et profitez-en pour entrer par la porte principale. A l'intérieur, vous verrez un autre serviteur qui n'a visiblement guère envie de faire son boulot. Acceptez le marché qu'il vous propose et commencez à nettoyer l'intérieur du temple en frottant soigneusement les murs. Allez directement au fond de la pièce et frottez l'emplacement à gauche du meuble. Vous découvrirez le quatrième Wude : « Yi ». Vous ne tarderez pas à apprendre le secret de Xiuying qui vous propose ensuite un test en Free Battle. Battez-vous du mieux que vous pouvez, de toutes façons vous ne parviendrez jamais à la toucher. Ensuite, suivez-la jusqu'à son appartement, Dan Yuan Appt. Chambre 207, et profitez d'une nuit de repos bien méritée.

Vous vous réveillez dans l'appartement de Xiuying, prêt à affronter une nouvelle journée qui commence fort puisque votre hôte vous gratifiera d'un nouveau travail. La tâche consiste à déplacer toutes les piles de livres du temple Man Mo à l'extérieur, sans en faire tomber une seule. L'exercice n'est pas très difficile puisque les QTE ne comportent que des séquences avec les flèches directionnelles. Allez lentement en essayant de ne pas faire de faux pas. Vers midi, vous pourrez à nouveau poursuivre votre enquête et collecter des renseignements sur Yuanda Zhu. Les commerçants de Wise Men's Qr.
pourront vous informer sur ce sujet, notamment le pharmacien qui se trouve à l'intérieur de sa boutique. On vous parlera d'un livre intitulé Wulinshu dont vous pourrez apprendre l'emplacement en allant vous renseigner dans la boutique de Wise Men's Kung Fu. Le livre se trouverait en fait dans la réserve du temple Man Mo, comme vous pourrez le vérifier en allant parler au maître à l'intérieur du temple. Faites donc le tour du bâtiment et discutez avec le serviteur qui vous dira que la réserve est momentanément fermée. Si vous voulez faire au plus vite, essayez d'ouvrir la porte de la réserve et choisissez d'attendre jusqu'au lendemain. Ceci fait, vous pourrez à nouveau rentrer dans la réserve pour remplir votre tâche quotidienne. Profitez-en pour aller voir au fond de la pièce sur le côté gauche. C'est là que se trouve le fameux Wulinshu, mais il vous faut une clé.

Partie 3

Revenez à votre dur labeur pour voir apparaître la jeune Fangmei Xun qui viendra vous apporter un rafraîchissement. S'ensuit un nouvel entretien avec Xiuying qui vous proposera une épreuve plutôt difficile. Vous devez parvenir à intercepter une feuille dans sa chute en suivant son mouvement depuis la branche de l'arbre. Pour réussir cette épreuve, essayez de garder toujours la feuille au centre de l'écran et appuyez sur A lorsque le zoom est au maximum et que vous entendez un bruit particulier. Aidez-vous surtout des indices sonores pour savoir à quel moment appuyer. Lorsque vous aurez réussi, Xiuying vous demandera de répéter cet exploit trois fois de suite ! Ne perdez pas patience et gardez votre calme. Au terme de cette épreuve, vous pourrez enfin récupérer la clé.

Après la séquence où Ryo récupère le livre, dirigez-vous vers le quartier Wise Men Qr pour trouver des informations concernant le Wulinshu. Essayez à King's Ronsom Antiques et Collect Antiques. Ensuite, on vous dira que Guixiang connaît le secret du code. Rendez-vous donc au bâtiment Yan Tin Appartments et entrez dans la chambre 101. Maintenant que vous connaissez le sens du Chawan Sign, vous allez pouvoir essayer de le mettre en pratique à diverses terrasses de café de manière à entrer en contact avec les initiés au Chawan Sign. Après avoir fait votre travail quotidien à la réserve du temple Man Mo, allez parler au serviteur du temple qui vous conseillera d'aller faire un tour au Man Mo Bistro. Une fois là-bas, approchez de la table où se trouvent les quatre tasses, et reproduisez le symbole. Attendez, puis un homme viendra vous donner un message vous indiquant de vous rendre au Come Over Guest House. Là-bas, un coup de fil vous sera donné pour vous donner rendez-vous à Man Mo Park. En chemin, vous pourrez peut-être rencontrer le maître de l'école d'arts martiaux ainsi que Guixiang (près du Lotus Park) qui vont apprendront chacun un nouveau mouvement. Bien entendu, le rendez-vous est un piège. Lorsque vous serez arrivé au Man Mo Park, il vous faudra vous débarrasser de quelques adversaires, en appliquant si possible les nouveaux mouvements que vous venez d'apprendre.

Rendez-vous à présent au restaurant Dou Jiang Diner qui se trouve dans le Lucky Charm Qr. Faites un essai à la première table puis attendez. Un homme viendra vous faire passer un message vous donnant rendez-vous au Dou Jiang Diner à 20h. Rentrez à nouveau, et choisissez d'attendre jusqu'à 20h pour faire une nouvelle tentative en disposant les tasses suivant le Chawan Sign. Après vous être débarrassé des trois types en Free Battle, vous serez confronté à toute une série de QTE. Les combinaisons sont les suivantes : B, A, A, A, B, X, puis un Freeze QTE : Bas, Bas, X, puis B, A, B, B, B, A, B, A, X, A, B, X. Si vous échouez à un moment ou un autre, la séquence risque d'être

modifiée. Il ne vous reste plus qu'à terminer par un dernier Freeze QTE : Bas, Droite et A.

Il s'agit maintenant de trouver le moyen de rencontrer ce fameux Ren. Descendez les escaliers puis allez à droite vers Lucky Charm puisque les travaux vous empêchent d'aller ailleurs. Suivez le chemin jusqu'à rencontrer à nouveau Joy, puis allez tout droit puis à gauche en direction du quartier Wise Men. Poursuivez vers South Carmain Qr. et le quartier des antiquités, et interrogez la commerçante en bleu près de Man Mo Antiques. Suivez ses instructions pour revenir vers Aberdeen, retraversez la passerelle de Queen's Street, et interrogez la commerçante en rose au Pigeon Park. Vous connaissez maintenant la cachette des Heavens : la ruelle « Beverly Hills ». Malheureusement l'entrée est surveillée.

En revenant légèrement sur vos pas, vous verrez deux hommes en blanc qui vous conseilleront de vous adresser directement aux membres des Heavens. En repassant devant le Pigeon Park, vous tomberez sur le photographe qui tente de vous revendre la fameuse photo. Comme d'habitude, Joy apparaît à l'improviste. Continuez votre route jusqu'à Fortune's Pier, et passez la barrière. A l'office, Delin vous conseillera d'aller voir au casino, des passants vous indiqueront l'endroit. Vous pouvez jouer, mais ce n'est pas obligatoire, pour obtenir des informations. Ensuite, montez le grand escalier de l'immeuble Blue Sky, et avancez au fond du couloir pour trouver un homme qui joue aux fléchettes. Parlez-lui et acceptez son défi. Que vous gagniez ou non, l'homme vous donnera une information.

Il vous indiquera un entrepôt que vous devrez aller visiter après 19h. Interrogez les passants pour savoir de quel entrepôt il s'agit, et allez-y sans plus tarder puisqu'il se trouve juste en face du bâtiment Blue Sky. Choisissez d'attendre l'heure dite et entrez. Une séquence en Free Battle s'enclenche, vous devrez les battre pour qu'ils vous emmènent dans leur repère de Beverly Hills.
Une autre scène de baston vous attend. Essayez de tenir le plus longtemps possible pendant la séquence en Free Battle jusqu'à ce que l'écran devienne noir.

Partie 4

Vous vous retrouvez étendu dans la barque de Wong, de l'autre côté du quartier de Beverly Hills. Ce dernier vous donnera un briquet qui servira à entrer et sortir dans le repère des Heavens. Le lendemain, essayez de collecter des renseignements en affrontant les membres des Heavens que vous rencontrerez. L'un d'entre eux vous donnera un plan pour trouver Cool Z, près de la décharge. Continuez du côté droit pour trouver un autre groupe de types dont l'un acceptera de vous guider si vous les battez. Une fois à la décharge, parlez à Cool Z mais il n'acceptera de vous amener à Ren que si vous lui apportez $500. Suivez la direction de Queen's Street pour trouver une zone de combats clandestins auxquels vous pourrez participer. Vous pouvez revenir à Fortune's Pier pour travailler à transporter les caisses avec Delin. Ce dernier vous apprendra ensuite un coup bien pratique pour remporter les combats clandestins de Beverly Hills : le Brawling Uppercut (Gauche, Gauche + X). Revenez à la zone des combats jusqu'à ce que vous accumuliez $500.

Maintenant que vous avez la somme en poche, retournez à la décharge pour parler à Cool Z. La suite dépend légèrement du fait que vous réussissiez ou non le Freeze QTE : Gauche, Gauche, A. Si vous l'avez réussi, on vous dira de vous rendre à l'entrepôt numéro 10 au Fortune's Pier. Vous aurez droit ensuite à un Free Battle. Si vous ratez le QTE, vous devrez aller au Pigeon's Park. Dans tous les cas de figure, vous devrez ensuite poursuivre Ren et ses camarades dans les rues d'Aberdeen. Soit vous suivez directement Ren sans le perdre de vue, soit vous suivez l'un des membres des Heavens afin qu'il vous conduise à la planque de Ren au Lucky Plaza. S'ensuit alors une nouvelle poursuite sous la forme d'un QTE mouvementé dont voici la combinaison : Bas, A, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Puis un Freeze QTE : Haut, A, Haut.

L'aube d'un nouveau jour se lève. Il est temps à présent de faire vos adieux et de partir pour Kowloon. Choisissez la destination du Man Mo Temple afin de revoir encore une fois la belle Xiuying. Elle vous demandera alors de vous battre contre elle et vous apprendra une contre-attaque très efficace, le Counter Elbow Assault : Gauche + X + A.

Bienvenue à Kowloon. Après que Cool Z vous ait montré le repère de Ren, suivez ce dernier jusqu'au Great View Bldg. Entrez dans la pièce indiquée Great View Herbs au deuxième étage, et actionnez la sonnette pour faire venir l'informateur (vous devez cibler la sonnette en zoomant dessus et appuyer sur X pour pouvoir l'actionner). L'homme vous indiquera ensuite un bâtiment où vous devrez vous rendre dans le Stand Qr, et vous livrera le mot de passe pour y

entrer : « Dragons don't sleep ». Rendez-vous donc tout de suite au Dancing Dragon Building, vous le trouverez facilement en suivant les indications des passants. Allez à gauche et donnez le mot de passe à l'homme en noir. Montez les escaliers en donnant le mot de passe à chaque homme en noir que vous rencontrerez. On vous dira alors de vous rendre au troisième étage. Un nouvel homme en noir vous laissera alors passer en échange du mot de passe, et vous pourrez alors continuer à monter jusqu'au septième étage pour trouver une porte décorée de quatre dragons dorés.

Ouvrez la porte, et préparez-vous à faire la connaissance de Dou Niu. Apparemment vous n'êtes pas le seul à rechercher Yuanda Zhu. Malgré le soutien de Ren, les forces ne sont guère équitables et vous vous retrouvez emprisonné avec lui, et qui plus est, enchaîné à lui. Il faut malgré tout vous échapper d'ici. Commencez par réussir le premier Freeze QTE : X, A. Puis faites l'enchaînement suivant : Gauche, A, Droite, Gauche, Droite, A. Après la séquence, suivez les directions suivantes : Gauche, Droite, Gauche, A, Droite, Bas, et Gauche. Il faut ensuite défoncer la porte : Haut, A. En haut des escaliers, vous choisirez de passer la nuit sur le toit. Le lendemain, vous devrez échapper à la femme que vous avez déjà vue en réussissant le QTE suivant : Bas, Droite, A. Il ne reste plus qu'à faire le grand saut pour échapper à Dou Niu : Haut, Haut, A.

Vous revoilà dans la planque de Ren où vous pourrez enfin vous débarrasser de ces satanées menottes. Après la séquence avec Joy, suivez Ren jusqu'au bâtiment Great View Bldg. et entrez à nouveau dans la boutique de l'autre fois pour faire parler l'herboriste. Il vous dira d'aller voir un homme nommé Huang dans le bâtiment Tea Break. Là-bas, ouvrez la porte derrière la terrasse et prenez l'ascenseur sur votre gauche pour accéder rapidement au neuvième étage. Ouvrez la porte 902 juste en face, allumez la lumière (il faut zoomer sur l'interrupteur), et regardez dans la poubelle (là-encore il faut zoomer dessus puis appuyer sur X).
Vous y trouverez tout un lot de K7 audio que Ryo passera toute la nuit à écouter. Le lendemain, il n'en reste plus qu'une seule et c'est forcément la bonne. Utilisez le magnéto pour écouter la bande et obtenir de précieuses informations. Vous pouvez écouter la totalité de la cassette ou bien faire « avance rapide » pour écouter seulement les passages les plus importants.

Maintenant que vous en savez un peu plus, partez à la recherche de Yuan. Au bout de Dragon Street, écoutez la chanson du musicien pour qu'il vous donne des indications. Rendez-vous ensuite au Moon Child Bldg., en passant par le Stand Qr. A l'intérieur, interrogez les passants sur le son de cloche, et ils vous indiqueront la position d'un orphelinat au 8ème étage du même bâtiment. Montez les escaliers ou prenez l'ascenseur jusqu'à l'endroit indiqué, puis entrez là où s'amusent des enfants et parlez à Ren. L'enfant que vous devez interroger est celui qui est debout sur la chaise, près de la porte. A la question qu'il vous pose, répondez qu'il s'agit d'un perroquet (talking bird). Allez ensuite parler à la responsable de l'orphelinat, puis ressortez pour interroger les passants sur les différents magasins d'alimentation pour oiseaux. On vous conseillera d'aller au Three Birds Shop, dans le Dimsum Qr.

Partie 5

A l'intérieur du bâtiment, interrogez les commerçants qui vous aiguilleront vers le sixième étage. Prenez l'ascenseur près de la porte principale, et montez au sixième. Là, on vous dira d'aller jusqu'au neuvième étage pour trouver le magasin Nine Birds. Le seul moyen d'atteindre cet étage est de prendre l'ascenseur jusqu'au toit (niveau R). Avancez pour parler au vendeur de l'échoppe, et choisissez d'attendre jusqu'à 19h. Attendez que Yuan arrive, et suivez-la sans trop l'approcher pour ne pas vous faire repérer. A deux endroits vous devrez réussir un QTE. Le premier se situe à la boutique de couteaux : appuyez sur la flèche de Gauche. Ensuite, suivez Yuan jusqu'au café Anna, puis engouffrez-vous dans le tunnel, et dirigez-vous vers le Moon Child Bldg. Vous serez confronté à un deuxième QTE près du Kowloon Electronics Shop : Bas, Y. Prenez ensuite l'ascenseur jusqu'au quatrième étage, puis suivez Yuan jusqu'à son appartement. Après la petite séquence de pile-ou-face, attendez-vous à un nouveau QTE : Gauche, Droite, A. Maintenant que le cas de Yuan est réglé, cachez-vous derrière le paravent, puis faites : Haut, A, et Droite lors du QTE suivant pour piéger Dou Niu.

Retour dans la planque de Ren et rapide entretien avec le rescapé qui vous donne une clé en forme de tortue. Suivez les conseils qu'on vous donne et rendez-vous immédiatement au Ghost Hall Bldg. Le bâtiment est en miettes et vous allez devoir atteindre le dernier étage en passant sur des planches étroites et vermoulues. Prenez d'abord l'ascenseur jusqu'au troisième, puis montez les escaliers et passez sur les deux planches : 1er QTE : Droite, Gauche, Droite ; 2ème QTE : Gauche, Gauche, Droite. Vous pourrez sauvegarder entre chaque séquence de Quick Time Event. Montez ensuite directement au septième étage, et traversez le gouffre en réalisant la combinaison suivante : 3ème QTE :

Droite, Gauche, Droite, Bas ; 4ème QTE : Gauche, Gauche, Haut, Droite. Montez au huitième étage et traversez à nouveau sur les planches branlantes : 5ème QTE : Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche ; 6ème QTE : Droite, Droite, Gauche, Haut, Gauche. Vous y êtes presque ! Allez au 10ème étage, et traversez jusqu'à la porte : 7ème QTE : Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite ; 8ème QTE : Droite, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut.

C'est cet instant que choisit Ren pour vous rejoindre. Entrez dans la pièce, et placez la clé tortue dans la statue du Bouddha, emplacement du haut. Il vous faut maintenant trouver trois autres clés cachées dans cette pièces. La clé du dragon se trouve derrière le grand panneau près du bureau. Placez-vous à proximité, zoomez dessus puis appuyez sur X pour le décrocher et récupérer la clé. La clé du tigre se trouve dans l'armoire juste à droite du Bouddha. Là encore, ciblez le placard pour l'ouvrir et soulevez le kimono pour trouver la clé. Enfin, la clé du Phénix se trouve sous le pot situé en haut de l'étagère à gauche de la statue du Bouddha. Vous pouvez maintenant placer les trois clés dans leurs emplacements respectifs sur la statue : le tigre à gauche, le phénix en bas et le dragon à droite. Un passage secret va s'ouvrir, vous permettant de libérer enfin Yuanda Zhu. Malheureusement vous avez été suivi et l'équipe de Yuan ne va pas tarder à arriver. Vous allez ensuite vous retrouver en bas de l'immeuble après une chute de dix étages. Tenez le plus longtemps possible lors de la scène de Free Battle jusqu'à ce que l'écran s'assombrisse.

Après la séquence, vous apprenez que le QG de Dou Niu se trouve au Yellow Head Building. En essayant de pénétrer à l'intérieur, vous vous apercevrez que les trois entrées du bâtiment sont trop bien surveillées pour pouvoir s'y infiltrer. Faites le tour de l'immeuble en essayant chacun des trois accès surveillés par des gardes. Au troisième essai, Ren viendra faire le point sur la situation et vous dira d'aller vous renseigner dans les environs tandis qu'il s'occupe du Stand Qr. En vous approchant du Nihao Tea Restaurant, vous verrez une table avec des tasses. Essayez alors le fameux Chawan Sign et attendez. Vous ne tarderez pas à être contacté par un homme qui vous donnera rendez-vous dans l'appartement 503 du Moon Child Bldg. Une épreuve un peu spéciale vous attend là-bas sous forme d'un Free Battle. La pièce est plongée dans le noir, et vous devez essayer de localiser votre adversaire et de le toucher. Au bout d'un certain temps, l'homme vous demandera d'essayer d'anticiper ses déplacements et de le frapper. Pour réussir, vous devez choisir la direction de votre coup et frapper avec les poings (bouton X). Si vous y parvenez, vous obtiendrez la compétence Predictive Explosion ainsi que la photo d'un homme qui devrait vous permettre de pénétrer dans le fameux Yellow Head Bldg.

Puisque l'homme que vous cherchez est un habitué des combats de rue, renseignez-vous sur les endroits les plus fréquentés par les combattants. Vous trouverez une première arène de combat au Star Gazing Point. Il vous faut un minimum de $10 pour combattre. Si vous n'avez plus d'argent, vous devrez accepter un petit boulot près des pachinko (interrogez les gens sur les différents moyens de gagner de l'argent, bouton Y, il y a un stand de Pachinko au deuxième étage du Moon Child Bldg.), vous pouvez aussi accepter le job que la fille vous propose dans le White Thousand Qr. (ouvrez la porte près de la passerelle pour la trouver, vous devrez transporter des caisses) ou bien revendre un lot de figurines dans les Pawnshops. En acceptant de relever le défi, la séquence qui précède le combat devrait vous montrer que l'homme que vous recherchez est bien parmi les spectateurs. Vous devrez donc absolument remporter le duel afin d'attirer son attention. Si vous perdez, l'homme risque de partir vers une autre arène de combat, donc sauvegardez avant de commencer le duel, et relancez votre sauvegarde si vous échouez. Essayez autant que possible de rester très mobile (Y + gâchette de droite) et de contourner rapidement votre adversaire pour le frapper sur le côté gauche puisqu'il est borgne.

Partie 6

Après votre victoire, partez à la recherche d'une autre arène de combat en vérifiant systématiquement si l'homme que vous cherchez est bien parmi les spectateurs avant d'accepter le défi. Il vous faut encore sortir vainqueur de deux autres arènes de combat. Interrogez les passants et les commerçants pour les trouver facilement. L'une d'entre elles se trouve dans le Small Dragon Garden. Vous devrez affronter un vieux maître en arts martiaux, et parvenir à le toucher au moins une fois en 30 secondes sans qu'il contre votre coup. Ne vous précipitez pas, essayez de le contourner et attendez le moment opportun pour placer un coup rapide.

Il ne vous reste plus qu'une dernière arène à trouver. Rendez-vous par exemple au Thousand White Qr. et remportez la victoire soit contre le Iron Thrust Master (il faut éviter de se faire projeter et réussir les QTE), soit contre les lutteurs mongols (il faut éviter qu'ils ne vous attrapent), soit contre l'acrobate qui se trouve près du café Anna. Plus que jamais, pour battre ce dernier il faut être toujours en mouvement (Y + gâchette de droite), et contourner l'adversaire jusqu'à ce

que vous arriviez à lui faire une projection (bouton B). Maintenant que vous avez réussi à attirer l'attention de l'homme sur la photo, il va vous contacter et vous demander de vous rendre dans la Dragon Street (celle par laquelle vous êtes arrivé à Kowloon) le soir même. Une fois là-bas, choisissez d'attendre l'heure fixée, descendez la rue et écoutez ce que l'homme a à vous dire. Apparemment, il veut s'assurer de vos capacités et vous donne un nouveau défi : vaincre un à un les trois meilleurs combattants de Kowloon.

Commencez à collecter des informations sur Rod Stunt (le black), car même s'il n'y a pas d'ordre particulier à respecter, c'est celui que vous pourrez rencontrer le plus facilement. En effet, chacune des trois arènes est gardée par un type qui ne vous laissera passer qu'en échange d'une certaine somme. Il vous faut donc récupérer $500 pour pouvoir rencontrer votre premier adversaire. Pour récupérer cette somme, le moyen le plus rapide est de participer aux différents stands de combats que vous avez déjà trouvés, en participant toujours au même pour faire monter les gains ($50 au maximum). Je vous conseille notamment l'acrobate qui n'est pas très difficile à battre, même à haut niveau. Vous pouvez aussi accepter un petit boulot qui consiste à interpeller les gens pour les inciter à jouer au pachinko, mais c'est la méthode la plus longue et la moins sûre. L'autre solution est de jouer vous-même à ces jeux de hasard, à vos risques et périls. Une fois l'argent en poche, entrez dans le bâtiment Tea Break et parlez à l'homme qui garde l'entrée du Phoenix Bldg. Si vous avez la somme requise, il vous laissera passer et vous pourrez affronter Rod. Vous le trouverez en montant par les escaliers jusqu'au quatrième étage, puis en prenant l'ascenseur vers le niveau B1. Utilisez ensuite l'escalier pour accéder au niveau B4, et avancez vers la foule. Pour battre Rod, vous devrez remporter deux rounds. Vous pouvez le vaincre en esquivant ses attaques et en plaçant correctement des Brawling Uppercut (le coup de Delin). Essayez de le pousser hors du ring.

Votre victoire vient de vous faire gagner $1000, la somme suffisante pour affronter le deuxième combattant : Greg More. L'arène se trouve au Stand Qr. dans le Blue Dragon Garden. Donnez au garde les $1000 demandés et descendez les marches. Après la séquence, commencez le combat en essayant toujours de pousser votre adversaire hors du ring plutôt que de faire descendre toute sa jauge de vie. Les projections marchent assez bien contre cet adversaire. Là-encore, le match se fera en deux manches gagnantes.

Vos $2000 en poche, collectez des informations sur votre prochain adversaire puis rendez-vous dans le Black Heaven Bldg. et montez jusqu'au onzième étage. Sortez de l'ascenseur et montez les marches jusqu'au niveau 12. Payez les $2000 et descendez la passerelle jusqu'à ce que vous parveniez à l'arène de Chunyan. Il n'y aura qu'un seul round et vous devrez lui faire descendre les trois quarts de sa barre de vie. Méfiez-vous du QTE (Gauche, B) qui surviendra alors à ce moment-là du combat. Votre victoire vous offrira une belle récompense, et surtout la possibilité de rencontrer à nouveau l'homme au chapeau melon. Il vous donne alors rendez-vous à Dragon Street.

Choisissez d'attendre la tombée de la nuit, puis allez au bout de la rue pour le trouver au même endroit que la dernière fois. Grâce à lui, vous allez enfin pouvoir entrer dans le fameux bâtiment. Pour gagner du temps, choisissez d'attendre jusqu'au moment venu, passez la nuit dans le repaire de Ren, puis rendez-vous dans le Thousand White Qr.
Pour accéder au B2, vous devrez prendre les escaliers jusqu'au 9ème étage, puis descendre au B1 par l'ascenseur, et enfin descendre en B2 par l'escalier. Si vous ne trouvez pas vous-même le lieu du rendez-vous, vous y serez téléporté directement vers 13h. Suivez le chemin des égouts jusqu'à ce que vous soyez bloqué par une grille. Wong viendra vous prêter main forte et vous donnera un plan du bâtiment. Montez les deux escaliers et ouvrez la porte (pas la porte rouge).

Partie 7

Vous voilà donc dans le Yellow Head Building, un bâtiment dont vous n'êtes pas prêt de sortir puisqu'il vous faudra d'abord atteindre le 17ème étage. N'espérez même pas passer par les ascenseurs, ils sont hors service. Parcourez l'étage afin de trouver le seul escalier accessible et rendez-vous au deuxième étage. Prenez maintenant à droite, puis tout droit et encore à droite, passez devant les ascenseurs et continuez jusqu'à l'escalier. Montez au troisième étage. A partir de là, vous allez rencontrer des gardes à plusieurs embranchements. A chaque fois, un QTE s'enclenchera. Si vous le réussissez, vous pourrez passer sans encombres, sinon il faudra vous battre. Avancez jusqu'aux ascenseurs, admirez Ren en action, puis continuez jusqu'au premier garde (QTE : Bas, B). Un autre Freeze QTE vous attend juste après : Droite, B, A. Vous pouvez maintenant accéder au quatrième étage. QTE : A, Haut, A. Deuxième QTE : A, Gauche, X. Troisième QTE : X, Droite, Droite, X. Montez au cinquième étage.

A l'embranchement, prenez à gauche, et débarrassez-vous des trois types de la chambre 510. Vous pourrez récupérer

leur radio. Continuez jusqu'à l'escalier vers le sixième étage. Le seul moyen d'éviter les combats sur cet étage est de passer dans les zones d'ombre. Repérez bien le parcours de Ren, et suivez le même chemin en passant lorsque les lumières s'éteignent. La première fois, arrêtez-vous après le premier rond de lumière, puis courez jusqu'au bout. Ensuite, passez les deux premiers ronds de lumière sur la droite en courant le long du mur, attendez derrière les caisses et passez dès que la lumière de la dernière lampe s'éteint. Pour la séquence suivante, vous pouvez vous arrêter entre chaque rond de lumière. Il vous reste un dernier passage à faire. Contournez les premières caisses par la gauche et cachez-vous derrière celles qui se trouvent juste après sans trop vous avancer, puis courez lorsque la lumière s'éteint. L'escalier vous conduira au septième étage.

A cet étage, prenez à gauche au premier embranchement. Les gardes sont trop nombreux et vous devez trouver un autre chemin. Revenez sur vos pas et prenez le passage de gauche. Revenez encore sur vos pas puis à gauche, la radio vous permettra alors de savoir que les gardes se dirigent vers le huitième étage. Prenez l'escalier jusqu'au neuvième étage. Vous ne parviendrez à distancer vos poursuivants que si vous réussissez la totalité des QTE, dont voici les combinaisons : Haut, A ; puis Droite, A ; puis Gauche, Haut, A ; et enfin Bas, Haut, A.

Au dixième étage, prenez à gauche pour constater que l'édifice est croulant, et dirigez-vous sans problème vers les escaliers. Avancez un peu pour voir qu'il est impossible d'aller plus loin et entendre la voix de Dou Niu, puis revenez à l'escalier pour atteindre le douzième étage. Il vous faut maintenant traverser une planche et donc réussir le QTE suivant : Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche. A l'embranchement suivant, Ren et Ryo vont se séparer. Nouveau QTE : X, A, B, A, Y, A, Y, A, puis Freeze QTE : Haut, A. Ren vous rejoint à ce moment-là. Avancez jusqu'à l'escalier et montez au treizième étage.

Treizième étage. Prenez à gauche et avancez jusqu'à la planche. Nouveau QTE : Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, Haut. Quatorzième étage : réapparition de Yuan ! Moment fort avec ce nouveau QTE : Gauche, A, Droite, A, A, Droite, puis Freeze QTE : Haut, A. Quinzième étage : nouvelle poursuite avec Dou Niu et nouveau QTE : Gauche, Gauche, puis Freeze QTE : Bas, Y. Sachez que si vous échouez, vous pourrez tout de même continuer en réussissant un Free Battle. Seizième étage : le retour de Yuan ! QTE : A, Gauche, A, A, Droite, Gauche, A, Droite, puis Freeze QTE : Droite, A. Second Freeze QTE : Gauche, X.

Enfin le 17ème étage ! La folle furieuse souhaite en finir ; ça tombe bien, vous aussi. QTE : Bas, Haut, Droite. Freeze QTE : Bas, A. Vous allez maintenant pouvoir régler vos comptes à mains nues avec Yuan sous forme de Free Battle. Le combat n'est pas difficile et se termine par une humiliation dans les règles de votre adversaire. Il s'agit maintenant de trouver l'ascenseur pour accéder au quarantième étage et sauver Yuanda Zhu. Pendant que Ren occupe les gardes du 17ème, Ryo monte au 18ème étage. Allez directement vers les ascenseurs. Ren vous contacte par radio mais les nouvelles ne sont pas bonnes : vous n'avez que six minutes pour trouver la fameuse clé. Continuez directement vers les ascenseurs, puis défoncez la porte juste à droite (porte F1-1824). Sachez que si vous ne trouvez pas la bonne salle dans le temps imparti, vous pourrez recommencer en ayant encore tous les repères des salles que vous avez déjà visitées. Débarrassez-vous rapidement de vos adversaires en évitant de vous faire encercler.
Concentrez-vous toujours sur un seul ennemi à la fois et utilisez les coups puissants et les projections pour en finir rapidement.

Il s'agit maintenant de trouver la cachette où se trouve la clé. Approchez-vous du panneau qui se trouve juste à côté des fauteuils rouges, et zoomez dessus pour pouvoir l'ouvrir avec le bouton X. Récupérez chacune des clés, puis sortez de la pièce. Retournez dans la direction des ascenseurs, et regardez le panneau qui se trouve à côté de l'ascenseur de droite. Le numéro de la clé correspondante est indiqué dessus en chiffres romains. Il s'agit de la clé numéro 9. Ouvrez le panneau, et actionnez le bouton de gauche pour pouvoir accéder au niveau B1, le seul niveau accessible depuis le 18ème étage. Les portes de l'ascenseur s'ouvrent, et vous devrez affronter un groupe de six gardes en Free Battle. Pour gagner assez facilement ce combat, il vaut mieux éviter de se faire encercler. Comme la dernière fois, concentrez-vous sur un seul adversaire et utilisez de préférence les coups puissants et les projections.

Partie 8

Ce problème étant réglé, vous pouvez maintenant descendre jusqu'au niveau B1. Approchez-vous ensuite du panneau, et insérez la clé numéro 10 pour relancer l'ascenseur de droite (troisième bouton). Descendez au niveau B3, faites le tour de la pièce pour trouver l'escalier et préparez-vous à combattre l'adversaire le plus fort de Shenmue 2. L'homme

masqué nommé Baihu ne vous pardonnera pas la moindre erreur dans votre technique. Je vous conseille de rester très mobile et de placer des Counter Elbow Assault (Gauche + X + A, la technique de Xiuying) aux bons moments pour vous ménager une ouverture et le frapper rapidement aux poings. Ecartez-vous ensuite rapidement et répétez la manoeuvre tout en plaçant des projections quand vous en avez l'occasion. Le combat se déroulera en trois rounds qui se termineront chacun par un QTE, donc soyez très vigilant. Premier Freeze QTE : Gauche, X. Second Freeze QTE : Gauche, Gauche, B ou bien : Droite, Droite, B. Dernier QTE : Droite, Gauche, Haut, A, puis Freeze QTE : Bas, X, Haut, A.

Une fois Baihu vaincu, montez au quarantième étage avec Joy, et ouvrez la grande porte en bois. Un autre Free Battle vous attend avec toute une flopée de gardes. Comme toujours, ne vous laissez pas encercler, et concentrez-vous sur un seul ennemi en utilisant les coups puissants et les projections. Dirigez-vous ensuite vers la fenêtre, et attendez-vous à un nouveau QTE : Bas, Y, B, X, Haut, X. Après la séquence, un nouveau combat en Free Battle survient. Et pas n'importe lequel puisqu'il faudra cette fois vous défaire définitivement de Dou Niu ! Le combat n'est pas l'un des plus difficiles si l'on sait comment s'y prendre. L'essentiel est de rester toujours en mouvement et à distance de votre adversaire afin d'éviter qu'il ne vous projette. Reculez et esquivez rapidement (Y + gâchette de droite + direction), de façon à vous retrouver derrière Dou Niu, et frappez-le à ce moment-là, soit avec un enchaînement de coups, soit avec un coup puissant mais suffisamment rapide (Iron Palm par exemple). A la fin du combat, esquivez les dernières attaques de Dou Niu en réussissant les QTE suivants : d'abord Gauche, Y ; puis Gauche, Gauche, Y ; puis Bas, Gauche, Haut, Y. Le coup ultime pour en finir une fois pour toutes est le suivant : Droite, X + A. Si vous le ratez, vous êtes bon pour recommencer le combat du début...

Après la fuite de Lan Di, vous êtes de retour dans la planque de Ren avec Yuanda Zhu. Les émotions du troisième CD sont terminées, mais la quête se poursuit dans le disque 4 avec votre départ pour Guilin. Vous aurez l'occasion de rencontrer à nouveau Xiuying qui vous apprendra un nouveau mouvement ultra puissant et ultra rapide : le Demon's Triangle (lisez-le dès que vous le pouvez dans le manuscrit des mouvements).

Changement radical de paysages avec l'arrivée au port de Guilin. Interrogez les autochtones pour savoir quelle direction prendre pour trouver le village de Bailu, puis engouffrez-vous dans le petit chemin. Les paysans que vous croiserez vous avertiront qu'une longue marche vous attend jusqu'au village. Mais votre périple ne sera pas aussi tranquille que prévu. En route, vous allez risquer votre vie pour sauver Shenhua, en mauvaise posture dans un torrent. Votre acte téméraire sera tout de même grandement récompensé, puisque après la séquence, vous bénéficierez de la présence de la jeune fille avec qui vous pourrez discuter pour passer le temps. A vous de choisir quels sujets vous désirez aborder, mais vous pouvez aussi faire tout le chemin sans dire un mot ou encore accélérer la durée du voyage en demandant à Shenhua de se dépêcher. Quoi que vous fassiez, vous devrez réussir quelques parcours d'obstacles à plusieurs endroits sous forme de QTE. Les combinaisons ne sont pas difficiles, d'autant qu'il est possible de les anticiper en repérant le terrain à l'avance sur le passage de Shenhua. Le bouton A servira à sauter par-dessus un trou, le bouton X à passer par-dessus un rocher, la direction Haut à sauter au-dessus d'une branche, la touche Bas à passer sous un obstacle, et les directions Gauche et Droite à contourner des rochers. Les boutons Y et B sont inutilisés.

Partie 9

Finalement, vous arriverez au bord d'un lac peuplé de sublimes lucioles. Après un autre parcours d'obstacles, vous finirez par trouver une grotte pour passer la nuit. Vous allez devoir ramasser du bois sec pour alimenter le feu. Avancez dans la grotte en observant le sol pour trouver des fagots, et ramassez-les en zoomant dessus puis en appuyant sur X. Lorsque vous en aurez récupéré suffisamment (plusieurs trajets sont nécessaires), revenez à l'entrée de la grotte. Vous pouvez profiter du moment de repos qui suit pour discuter encore un peu avec Shenhua. Le lendemain, vous repartez en direction du village.

A partir de maintenant, vous pouvez tracer des repères pour vous orienter plus facilement ; ceci va s'avérer très utile par la suite. Suivez Shenhua tout en profitant de la sublime musique de fond, et faites des repères sur votre plan à chaque fois que vous arrivez à une intersection. Vous pouvez également choisir un autre type de repérage pour les culs-de-sac ou pour les endroits qui vous semblent importants. Pour ne pas vous perdre dans ce labyrinthe, essayez de prendre toujours à droite pour éviter de tourner en rond. Plus précisément, voici les directions à suivre.

Lorsque vous arrivez à la première impasse, faites demi-tour jusqu'à l'intersection précédente, puis prenez à droite. A

l'intersection suivante, choisissez le chemin qui va vers la gauche. Continuez jusqu'à l'intersection suivante, et prenez à droite. Encore un croisement : prenez à gauche. Vous arrivez à proximité d'une rivière. Vous devez réussir le Freeze QTE pour traverser : Gauche, Droite, A. Continuez ensuite jusqu'à trouver une seconde rivière à traverser. Freeze QTE : Gauche, Droite, A, Droite, Gauche. Continuez jusqu'à la prochaine intersection, et prenez à gauche. Allez ensuite à droite au carrefour suivant, puis encore à droite. Vous allez passer devant les statues représentant les gardiens du village. Shenhua va maintenant vous guider. Vous pouvez lui parler ou lui demander d'accélérer pour arriver plus vite au village. Choisissez de la suivre vers l'endroit qu'elle vous indique. Admirez les miracles de la nature, puis suivez-la encore. Après être passé devant l'arbre-araignée, puis devant la source multicolore, Shenhua va vous faire prendre un chemin. Mais la voie qu'elle veut vous faire prendre est encore obstruée.

Ryo et Shenhua reviendront alors jusqu'à l'intersection, et prendront l'autre chemin. Allez à droite à l'intersection, et attendez que Shenhua ramasse quelques plantes médicinales. Continuez à marcher en notant des repères, et choisissez les directions suivantes : gauche, droite (vous allez encore trouver quelques fleurs), puis droite, et enfin droite. La zone que vous allez traverser à présent est assez dangereuse. Attendez-vous à quelques séquences de Quick Time Event (toujours Gauche ou Droite) si vous vous approchez trop du bord. Freeze QTE pour sauter au-dessus du gouffre : Haut, Haut, A.

Suivez le chemin en direction du village, en prenant d'abord la voie de droite. Suivez Shenhua après être passé devant la statue du lion. Choisissez ensuite de prendre le chemin de droite, puis allez voir ce qui peut bien provoquer le bruit de chute d'eau. Vous allez bientôt arriver à la maison de Shenhua. La cinématique qui suit vous apprendra enfin l'origine du terme Shenmue, ainsi que celui de Shenhua...

Suivez Shenhua jusque dans sa maison, puis discutez avec elle jusqu'à ce qu'elle décide de préparer le dîner. Vous pouvez en profiter pour examiner les lieux, rendez-vous ensuite dans la cuisine. Choisissez d'attendre, puis régalez-vous. Revenez ensuite dans la pièce centrale pour examiner les différents objets, et notamment la collection du père de Shenhua. Zoomez sur le tiroir du bureau sur votre gauche, puis décalez votre regard sur la droite pour que Shenhua vienne vous parler du livre. Vous devrez également regarder la flûte sur le grand meuble, les stalactites juste à côté, et le tableau en bas des marches. Entrez ensuite dans la petite pièce, et appuyez sur X devant le parchemin.

Vous allez maintenant essayer de retrouver le père de Shenhua. Le lendemain, entrez dans la cuisine et choisissez d'attendre que Shenhua soit prête. Suivez-la jusqu'au lieu dit, et entrez dans la grotte. L'atmosphère des lieux semble avoir changée, et vous ne trouvez aucune trace du père de Shenhua. Avancez jusqu'à la porte en haut des escaliers. Etrangement, celle-ci est ouverte. Suivez le chemin étroit jusqu'au sommet. Vous allez découvrir une lettre du père de Shenhua, ainsi qu'une épée. Avancez en direction des marches, et placez l'épée sur le socle en appuyant sur X. Le pouvoir mystérieux de Shenhua fera le reste. Dirigez-vous vers le mécanisme qui vient de s'ouvrir, et placez le Phoenix Mirror dessus.
Ceci va alors déclencher un phénomène surprenant que je vous laisse découvrir. Ainsi s'achève un nouveau chapitre de l'histoire de Shenmue. « The story goes on... ».

ARGENT FACILE

Rendez-vous à un jeu de mise et sauvegardez avant de jouer. Selon votre résultat, vous pourrez décider de continuer la partie ou de retenter votre chance.

LES JEUX SATURN

Dans le salon de la maison Hazuki, vous pouvez chercher dans le placard sous la télé pour sortir une console Saturn. Vous pourrez ensuite récupérer des jeux en remportant les prix de la tombola.

Shrek

© TDK Mediactive / Dice 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ

Sur l'écran titre, appuyez sur Haut, Bas, Bas, B, A, A, X, Bas, Haut, Gauche, B pour être invincible.

PIÈCE SECRÈTE

Entrez dans le château du dragon rouge pouis activez le code pour diminuer la pesanteur. Montez tout en haut du chateau et laissez-vous tomber dans le vide pour atterrir dans une pièce secrète.

Shrek 2

© Activision / Luxoflux 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Terminez à 100 % le jeu pour accéder à 5 mini-jeux.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Marais de Shrek.

Vous commencez, dans une plaine, où vous devrez ramasser 18 oeils. Commencez par faire cette petite mission avant de vous lancer dans le grand bain. Une fois les 18 oeils récupérés, une porte va s'ouvrir. Allez y et récupérez la boule jaune, ensuite, activez le levier, qui vous ouvrira la porte suivante. Vous verrez une corde qui entoure une cage. Cassez-la et libérez le personnage qui se trouve à l'intérieur, vous devrez le faire pour 7 autres personnes. Montez sur le versant, et vous verrez des archers. Tuez-les tous. Une fois ces derniers battus, prenez sur votre gauche. Libérez l'autre lutin qui se trouve dans la cage. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Vous verrez une autre cage, libérez celui-ci, puis tapez dans la cible. Vous verrez un lutin qui vous demandera d'attraper 12 fées pour l'aider. Exécutez cette tâche. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, avec la touche triangle pour attraper plus facilement les fées. Retournez voir le lutin qui vous laissera passer tranquillement. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible qui vous ouvrira la porte suivante. Continuez tout droit, envoyez un cookie sur les 2 pièges dissimulés au sol, pour que les tortues soit prises dedans. Ensuite prenez Shrek et tuez les autres tortues, vous verrez une barre sur un tonneau. Mettez Shrek sur l'extrémité gauche, et l'âne sur l'autre extrémité, donnez un grand coup pour que Shrek passe de l'autre côté ! Répétez ceci sur l'autre. Descendez la colline, vous devrez aider le chapon rouge à ramasser les 8 poules, pour qu'elle puisse faire son bouillon. Pour cela assommez les poulets et mettez-les dans la marmite. Une fois ceci effectué, vous verrez la porte au fond à droite, qui se sera libérée. Prenez sur votre gauche, directement, montez sur le tremplin rouge, et allez frapper dans la cible, qui libèrera la porte. Ensuite une fois à l'intérieur, libérez le lutin. Ensuite revenez sur vos pas et allez à la porte de droite. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, et ne pas vous faire mordre par les alligators.
Une fois ceci effectué, continuez votre route, en tuant les escargots et les tortues. Une fois devant un grand portail vous verrez une caisse sur votre gauche, prenez-la et placez-la sous le levier. Activez celui-ci.
Vous devrez utiliser, Fiona, pour cette mission, vous verrez des touches carrées, rondes ou autres qui descendent sous le nid de merles, vous devrez les suivre dans l'ordre. Pour réussir la mission. Une fois réussie. La mission est terminée.

Mission 2 : Forêt effrayante.

Commencez par faire sonner la cloche, le portail s'ouvrira, ensuite descendez en suivant le chemin. Tuez les 3 hommes et l'arbre vous parlera. Utilisez l'âne et tapez sur celui-ci. Une fois l'arbre tombé, il vous servira de pont. Franchissez-le puis prenez le chaperon et tirez une pomme sur la cloche, le portail s'ouvrira. Continuez tout droit, vous verrez des tapettes à souris, sautez dessus avec l'âne pour les casser. Ensuite battez-vous contre les 3 humains. Une souris s'infiltrera dans un trou, laissant le portail s'ouvrir. Traversez le pont, avec l'âne et faîtes tomber l'arbre. Tout le monde pourra traverser sans encombre. Prenez le pont, et actionnez le levier qui se trouve plus loin. Battez-vous contre plusieurs humains et rats. Ensuite prenez sur votre droite, actionnez la cloche et tuez les rats. Puis actionnez le levier. Cassez la tapette à souris. Ensuite cassez les 2 arbres successivement pour passer. Une fois en haut ralentissez le

temps que les oiseaux ne vous gênent pas et remontez le pont. Vous arriverez sur une place, vous aurez divers combats à effectuer. Sortez-en vainqueur. Prenez sur votre droite, une souris ira dans le trou qui ouvrira le portail. Montez sur les 2 ponts consécutifs, en tuant les 2 chevaliers. Payez le lutin 100 pièces d'or pour passer puis cassez les 2 tapettes. Ensuite tuez les rats, et cassez les autres tapettes. Continuez tout droit, faites tomber les pierres, puis une fois arrivé devant un tronc, vous verrez des hommes en contrebas. Vous devrez les tuer. Ensuite prenez le chaperon, et tirez des pommes sur les 2 pièges à souris. Continuez votre route tout droit et tournez sur votre droite. Utilisez l'âne pour détruire le dernier portail. Et montez vers la maison de la sorcière.
Vous contrôlerez l'âne, vous devrez rattraper Fiona qui est dans le carrosse pour cela, vous survolerez tout le parcours sur le dos d'un dragon. Une fois le carrosse rattrapé vous aurez fini la mission.

Mission 3 : Lointain, Lointain.

Commencez par aller sur votre droite, et allez voir la mission qu'il vous proposera. Vous devrez récupérer 12 poulets qui se sont enfuis. Une fois remis dans l'enclos. Allez tout droit dans la ruelle, et cette fois-ci, vous devrez arrêter des voyous et les mettre dans un fourgon. Assommez-les, pour pouvoir les mettre dans le fourgon tranquillement vous devrez en mettre 9. Une fois ceci effectué vous irez, sur votre gauche, où des escaliers montent. Vous devrez protéger, Cendrillon. Tout au long de la rue, pendant qu'elle regarde les vitrines vous aurez droit à des assauts de voyous. Tuez-les.
Allez au fond de la rue, et commencez par faire le ménage, tuez tout le monde. Ensuite sur votre droite, montez sur le carrosse et sautez sur le tremplin pour récupérer la coquille, faites ceci sur chaque tremplin vous devrez ramener 7 coquilles. Ensuite allez sur votre droite, aux escaliers, vous devrez vous débarrasser d'un joueur de flûte et de rats. Pour la première partie vous devrez tuer 75 rats et pour la seconde, 100. Une fois les rats battus, revenez dans l'allée principale et prenez sur votre gauche. Vous devrez vous occuper d'un troll qui se trouve dans le musée. Vous devrez ramasser tous les bijoux, qui laissent sur son passage au total 196. Une fois récupérés, allez voir un serviteur et passez le niveau.

Mission 4 : Tueur d'ogre.

A vrai dire, aucun conseil particulier, pour cette mission, vous défierez un chat. Et vous devrez respecter les symboles qui descendent. Une fois ceci effectué vous aurez gagné, la mission et vous aurez battu le chat.

Mission 5 : Chemin Malsaint.

Commencez par tuer l'escargot et actionnez la manette. Ensuite prenez le chat et tuez toutes les citrouilles. Prenez Shrek, prenez le roulement pour le placer sous l'autre roue. Cela vous laissera le passage libre. Devant-vous se trouve, un portail, prenez l'âne et cassez-le. Puis prenez Shrek pour qu'il prenne le roulement et amenez-le sur votre droite. Prenez le chat pour qu'il longe la corde et appuie sur le levier. Reprenez le roulement et placez-le à son endroit. Laissant le passage libre, ensuite montez sur la catapulte, et allez actionner le levier qui se trouve sur le tronc de gauche. Continuez tout droit, cassez le tronc et allez tuer les humains. Ouvrez le portail et récupérez la roue, pour la placer sur votre droite. Auparavant, vous serez allé sur votre gauche, cherchez un lapin pour l'aider à traverser le pont. Ensuite continuez votre aventure en tuant les citrouilles puis prenez sur votre gauche. Par la suite sur le pont, tuez de nouveau les citrouilles pour atteindre la maison. Votre mission est terminée. Prenez sur votre gauche, désactivez la scie, puis les 2 suivantes et tuez les hommes. Prenez toujours tout droit, et utilisez l'âne pour qu'il tape sur le levier, pour déplacer le bois. Ensuite prenez le chat, pour qu'il aille de l'autre côté de la rive, désactivez la scie. Tuez les humains et ramenez le chat de l'autre côté. Ensuite, allez voir le lutin, et payez les 200 pièces, pour pouvoir passer. Ensuite prenez le chat, et passer pour qu'il puisse désactiver les 3 scies. Et tuez les humains. Prenez l'âne et tapez dans l'interrupteur, pour que ça déplace les troncs. Ensuite prenez le chat et appuyez sur le levier, pour baisser la scie. Continuez tout droit. Et tuez les humains, prenez Shrek pour qu'il prenne la roue et la mette à son endroit. Continuez tout droit et aider le lapin à traverser le pont, car un Troll lui bouche le passage. Prenez le chat, et longez la corde pour actionner le levier. Puis, continuez tout droit en faisant attention à la citrouille sur votre gauche. Au fond à gauche vous avez des citrouilles, tuez-les et continuez votre progression. Prenez l'engrenage. Ensuite continuez tout droit actionnez le levier pour abaisser les pièges, puis tuez les citrouilles. Prenez l'âne pour qu'il tape dans l'interrupteur pour déplacer

le bois. Ensuite prenez l'engrenage et placez-le à son endroit. Vous voici confronté au troll. Pour battre le troll, rien de plus simple il vous envoie une bombe, prenez l'âne, et renvoyez le lui, pour en venir à bout.
L'ascenseur étant bloqué, vous devrait y accéder avec le chat, en passant par les chutes. Tout au long vous devrez éviter les piranhas, tuez des citrouilles et longez des cordes. Une fois en haut vous aurez fini la mission.

Mission 6 : Ferme de Jack et Jill

Commencez par casser les carottes. Embêtez la vache, pour qu'elle casse la barrière, ensuite prenez l'âne pour qu'il casse le tonneau et continuez tout droit. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Amenez la vache, devant la barrière, celle-ci la cassera. Ensuite tuez les humains. Prenez la caisse, et placez-la sous la tour. Faites monter « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Cela abaissera, la scie. Ensuite vous verrez des oiseaux, jetez-leur un gâteau pour vous laisser place libre. Vous verrez 3 cochons, en échange de travail, ils vous laisseront aller livrer le colis. Prenez directement sur votre gauche, et suivez le chemin qui vous mènera au cochon. Dans ce travail vous devrez chercher une aiguille dans une botte de foin. Détruisez chaque meule de foin, tout en faisant attention au rat, une fois l'aiguille retrouvée votre mission sera terminée, revenez sur vos pas. Prenez cette fois-ci la 2e sur votre gauche et rejoignez le cochon. En prenant sur votre droite, cette fois-ci vous devrez vous occuper de grosses poules. Commencez par tuer les 9 poules, la barrière s'abaissera, tuez les citrouilles. Prenez sur votre gauche, et cassez les 3 carottes qui enferment des citrouilles, tuez-les. Et faites bouger la vache, pour qu'elle casse la barrière. Ensuite, tuez les citrouilles, et vous arriverez de nouveau dans un enclos, tuez toutes les poules. Revenez sur vos pas, et prenez cette fois-ci sur votre droite. Vous verrez 2 cordes, montez sur celle du fond, actionnez le levier, et tuez les citrouilles. Ensuite, prenez Shrek et le bloc, et mettez-le sous la tour. Reprenez le chat, pour qu'il abaisse le levier, et tuez les humains et les citrouilles. Allez, au fond vous verrez le cochon, vous devrez protéger un haricot magique, car les rats feront tout pour vous le manger. Ensuite sur votre gauche vous aurez une vache amenez-la en contrebas sur votre droite, pour qu'elle casse la barrière. Cette fois-ci vous devrez ramasser des œufs. Vous devrez finir premier, pour gagner cette mission. Une fois ceci fait, revenez sur votre point de départ, et allez faire la dernière étape, de l'aventure. Vous devrez cette fois-ci, tuer des tomates et des citrouilles pour que les cochons puissent prendre l'eau dans le puits. Des tomates descendent à toute allure de la colline, pour s'écraser sur une barrière. Attendez que celles-ci soit écrasées contre la barrière et montez le versant, sans encombre. Une fois en haut, vous verrez des fleurs, montez sur celles-ci pour aller de l'autre côté. Cette fois-ci vous aurez 2 tomates qui arrivent, attendez qu'elles tombent dans le canal. Une fois les tomates dans le canal, mettez-vous sur le côté droit et attendez que les tomates soient de nouveau dans le canal puis continuez votre progression. Tuez les citrouilles, et remontez de nouveau sur les fleurs, pour traverser le canal, faites la même opération qu'auparavant. Montez la colline et prenez le seau. Vous avez gagné. Vous venez de finir ce niveau, vous pourrez livrer le colis.

Mission 7 : Marraine.

Vous êtes dans une maison, continuez tout droit à la porte, tournez sur votre gauche, et tuez les 2 chevaliers puis continuez tout droit. Ensuite tournez sur votre droite, vous verrez des lasers. Prenez la boule et placez-la sur le socle, une fois passé récupérez-la, et placez-la sur le socle suivant. Continuez tout droit, puis sur votre droite, tuez les gardes. Prenez l'âne pour qu'il casse la vitrine sur votre gauche, puis Shrek pour la soulever. Placez-la sur son socle, puis prenez la 2ème boule dans la vitrine. Ensuite reprenez une autre boule pour la placer sur le 3ème socle. Prenez l'engrenage qui se trouve sur votre gauche. Placez-la sur la roue, la porte s'ouvrira. Vous devrez vous battre contre la fée, avec le chaperon. Jetez-lui des pommes pour en venir à bout. Petite difficulté, elle mettra en route, les tapis roulants, et des caisses feront leur apparition pour vous gêner. Là c'est alors une question de logique, vous devrez faire monter le chat, tout en haut pour qu'il puisse s'accrocher à la corde. Revoici la sorcière qui cette fois-ci veut vous transformer en saucisse. Courez toujours tout droit, en évitant les obstacles qui tombent, pour arriver derrière une porte. Maintenant vous allez vous battre contre, des petits lutins, contre une armée. Ils sont beaucoup donc redoublez d'effort. Prenez Shrek et au fond à droite de la pièce, cassez la grosse cuve qui débloquera la porte suivante. Vous vous battrez contre un Prince Charmant, donnez-lui des coups, puis il transformera des poulets en chevalier, répétez autant de fois la manipulation pour blesser le chevalier et tuer ses guerriers pour en venir à bout. Allez à la porte sur votre droite. Commencez par tuer les chevaliers, puis à prendre l'engrenage pour actionner la porte. Une fois ceci fait, tuez les successions de chevaliers que vous allez recevoir, par la suite prenez sur votre gauche. Le Prince Charmant actionnera un levier, qui fera tomber un gros chaudron. Vous devrez fuir, tout en évitant les obstacles tout au long de cette fuite.

Une fois au bout, la mission est terminée.

Mission 8 : Prison.

Commencez par avancer, en faisant attention à la lumière. Placez un de vos aventuriers sur l'interrupteur du sol pour éteindre la lumière. Ensuite tirez sur la cible suivante, pour éteindre la lumière. Passez au prochain interrupteur , une cible va se lever, tirez dessus pour que la lumière s'éteigne. Allez devant la porte et placez 2 personnages pour que celle-ci s'ouvre. Au centre se trouve une boule, placez-la sur le socle de droite, la grille s'abaissera. Tuez les araignées et montez le pont. En emmenant la boule avec vous, placez-la sur le socle, le levier sera dégagé de la grille. Descendez le pont et balancez la boule sur la grille. Celle-ci vous laissera le passage libre. Continuez tout droit, tuez les araignées. Prenez sur votre droite. Placez le chaperon et Pain d'épice sur le socle pour que l'escalier en face de vous reste immobile. Une fois ceci fait allez tout droit. Faites attention aux gardes qui patrouillent. Descendez sur le côté et placez quelqu'un sur l'interrupteur, la boule va descendre, et écraser le chevalier au passage. Prenez la boule et placez-la devant la cage. Prenez « Pain d'épice », et montez sur la cage en ayant pris auparavant les escaliers. Celle-ci vous servira de passerelle. Faîtes traverser la boule pour qu'elle tue le chevalier. Continuez tout droit et prenez pain d'épice pour qu'il monte sur les cages pour arriver à la plate-forme un peu plus haut. Jetez votre canne à sucre, pour libérer la souris. Sautez sur le socle plusieurs fois, l'escalier montera. Une fois en haut tuez les araignées et l'œuf. Ensuite allez au fond à droite, placez pain d'épice sur la cage, et le chaperon sur le tremplin sautez une fois en haut pain d'épice abaissera le levier. Allez droit devant, tuez les araignées et prenez sur votre droite. Abaissez le levier, les escaliers viendront à vous. Allez tirer sur la cible, pour que la lumière disparaisse, libérez le 2e cochon, en vous servant de la boule en la mettant sur son socle plus haut. Une fois ceci fait, prenez la boule et jetez-la contre la grille. Avant d'y aller montez les escalier et allez tuer le Troll. Ensuite prenez sur votre gauche, passez sous les 2 chevaliers et allez vous placer sur les 2 socles. Une fois la cible montée, tirez sur celle-ci. Auparavant vous aurez libéré une 2e souris. Ensuite continuez toujours sur votre droite, vous verrez 4 interrupteurs et un socle placé avec à chaque fois un personnage dessus, pour que ça vous fasse comme un escalier, prenez pain d'épice et montez pour tirer le levier. Ensuite, vous devrez tuer une araignée géante. Montez les escaliers, et le loup sera le héros du jour, vous devrez échapper aux escaliers de la mort. Le but étant d'éviter les boulets de canon que vous recevrez. Allez tout en haut, pour libérer vos amis et vous aurez gagné.

Mission 9 : Les Mines.

Vous commencez avec une nouvelle équipe. Commencez par prendre le cavalier et cassez la porte. Vous voici dans une pièce avec des grenouilles géantes, tuez-les. Ensuite appuyez sur le levier qui abaissera l'eau. Passez à la porte suivante. Tuez les araignées et passez à la porte suivante qui se trouve sur votre gauche. Appuyez sur le levier, vous aurez un passage qui se sera formé devant vous. Tuez les 2 grenouilles, puis les araignées un peu plus loin. Une porte s'ouvrira, vous aurez de nouveau des araignées et des grenouilles à tuer. Un tremplin fera son apparition. Sautez dessus, pour faire monter l'escalier qui sortira de l'eau. Une fois en haut, montez sur la corde et tirez le levier. Une hélice fera son apparition, prenez le loup pour qu'il la fasse tourner et le passage sera libre. Tuez les grenouilles, puis ouvrez la porte grâce au levier, descendez. Faites monter le chat sur la corde, pour actionner le levier et que la passerelle soit dans votre sens. Une fois au bout, sautez sur les 2 tremplins pour que l'escalier vienne à vous. Vous allez vous battre contre un soldat de granit. Prenez le chevalier ce sera plus simple pour en venir à bout. Allez dans la pièce suivante et vous aurez des araignées à tuer. Une fois ceci fait, sautez sur les 2 tremplins. Une fois à la passerelle, activez cette dernière. Montez les escaliers et allez tuer les 2 œufs et l'araignée. Montez l'escalier suivant et sautez sur le tremplin pour libérer le nain. Ensuite descendez en bas où se trouvent 3 grenouilles, tuez-les. Prenez sur votre droite. Tuez le chevalier de Granit, un escalier fera son apparition, tuez le suivant, un autre escalier fera son apparition. Tuez les 4 grenouilles et libérez le nain. Ensuite prenez l'escalier et allez tuer la statue de granit, une fois ceci effectué, tuez les araignées. Vous devrez poursuivre la sorcière qui a emmené avec elle blanche neige, le héros du jour est le cavalier. Vous devrez effectuer, tout au long de votre parcours des prouesses acrobatiques, pour éviter des fourgons, des pièges ou autres. Une fois arrivé au bout, vous retournerez au pays lointain lointain.

Mission 10 : Cookie King-Size.

Votre mission est d'aider les citoyens qui sont pris dans les flammes pour ce faire il s'agit d'éteindre 19 feux grâce à la lance. Pour libérer les personnes enfermées dans les maisons. Pour les feux innaccesibles, utilisez le loup avec son souffle pour les éteindre. Par la suite, allez voir les ours. Vous devrez débarrasser la ville d'un gâteau géant. Allez au fond à droite, vous aurez une armée de chevaliers tuez-les. Ensuite prenez le chat, montez à la corde qui suit. Une fois sur le toi,t activez le levier qui se trouve sur votre gauche. Prenez le canon à eau et tirez sur les soldats. Ensuite allez sur l'autre toit sur votre droite. Tuez les chevaliers à nouveau. Une fois l'extrémité des toits arrivée. Descendez dans la pomme de la main du gâteau. Ensuite vous devrez jeter un cookie, sur le carrosse de droite, tuez les chevaliers et allez toujours tout droit en alternant les phases pour débloquer le gâteau gant ainsi que le vôtre ! Pour qu'il jette des blocs de pierre, jetez un cookie à l'endroit voulu et il se chargera de faire place nette. Une fois arrivé au bout, vous serez équipé d'un canon et vous devrez combattre des Dirigeables afin que le Gâteau géant ne soit tué.

Mission 11 : Duel Ultime.

Et voici, le dernier niveau, après une aventure remplie d'émotion et d'embûches. Vous commencez par être encerclé de chevaliers, utilisez les TNT autour de vous pour en venir à bout. Ensuite, vous aurez des lutins qui vous jettent des fioles, contournez-les par l'extérieur et tuez-les. Maintenant il y a 2 trolls à battre, renvoyez leur des boules explosives pour en venir à bout. Une fois ceci fait, vous vous battrez contre la sorcière. Evitez les cercles qui se forment au sol, et attendez qu'elle vienne au sol pour lui donner des coups. Ensuite vous vous battrez contre 3 trolls, tuez-les. Après avoir combattu la sorcière un moment, vous affronterez le Prince charmant, allez-y à la barbare, mais tuez-le. Vous voici de nouveau confronté pour le Duel Ultime, final (le dernier si vous voulez), tuez la sorcière tout en évitant ses sorts. Une fois cette dernière battue, le jeu est enfin terminé. Shrek retrouve sa bien aimée Fiona. L'âne et le chat se serrent les coudes.

CHEAT MODE

Choix du niveau
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

Tous les jeux bonus
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, X, B, X, B, X, B.

Santé au maximum
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.

1000 pièces
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, B, B, B, B, B.

Shrek : SuperSlam

© Activision / Shaba Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez ces codes sur l'écran titre.

Tous les challenges
Y, Y, Y, B, B, B, Y, X, B, X, X, X, Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R

Pizza 1
Haut, Haut, Y, Y, Droite, Droite, B, B, Bas, Bas, L, R, Gauche, Gauche, X, X, L, R

Pizza 2
B, B, X, X, R, R, Gauche, Gauche, L, L

Pizza 3
Bas, Bas, Droite, B, Haut, Y, Gauche, X, L, L

Super vitesse
L, L, R, R, L, R, L, R, X, B, Y, Y

Slammageddon
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, X, X, L, R

Sid Meier's Pirates!

© 2K Games / Firaxis 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SCÈNES DE BAL

Lorsque vous dansez, attendez que votre partenaire vous fasse un signe de la main indiquant la direction à suivre et mettez le jeu en pause. Revenez ensuite rapidement à la partie pour entrer la bonne direction sans risque de vous tromper.

ARGENT FACILE

Engagez un combat naval et attendez le dernier moment, juste avant que le bateau n'explose. Allez dans un port où vous avez obtenu le rang de comte (au moins) pour bénéficier de réparations gratuites. De cette manière, vous pourrez réparer gratuitement les vaisseaux endommagés et les revendre beaucoup plus cher.

Silent Hill 2 : Inner Fear

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Appuyez sur L ou R sur le menu des options pour avoir des options supplémentaires (couleur du sang...).

RÉINITIALISER LE JEU

Pendant la partie, appuyez simultanément sur Back et Start pour revenir au menu principal.

DIFFICULTÉ ACCRUE DES ÉNIGMES

Terminez le jeu en mode facile, normal et difficile pour les énigmes. Recommencez ensuite une partie en hard et les énigmes seront modifiées.

INDICES

Une fois que vous aurez obtenu les cinq fins et que vous recommencerez le jeu, tous les indices seront révélés.

LIVRE DE SOUVENIRS

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et fouillez dans le stand de journaux à côté de la station essence Texxon. Vous y trouverez le livre de souvenirs.

LIVRE "CÉRÉMONIE CRIMSON"

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie. Lorsque vous arriverez vers la fin du jeu, vous trouverez ce livre dans la bibliothèque de l'hôtel version sombre.

TRONÇONNEUSE

Terminez le jeu en normal (énigme et action). Commencez une nouvelle partie et vous trouverez une tronçonneuse au milieu des bûches avant le cimetière.

CLÉ DU CHIEN

Terminez le jeu en obtenant la fin "renaître" (Rebirth). Commencez une nouvelle partie et allez à côté de l'hôtel Jack's Inn. Vous y trouverez une niche. Regardez à l'intérieur pour prendre la clé du chien.

HYPER SPRAY

Terminez deux fois le jeu. Commencez une nouvelle partie et vous trouverez un Hyper Spray au sud de Motor Home.

GOBELET OBSIDIEN

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans le bâtiment Historical Society. Vous trouverez le gobelet Obsidien sur une étagère.

CHRÊME BLANCHE

Terminez le jeu une fois. Commencez une nouvelle partie et entrez dans l'appartement 105 de Blue Creek. Vous trouverez la chrême blanche dans la cuisine.

INTRODUCTION

Si vous patientez à l'écran titre, vous pourrez voir des extraits de scènes du jeu mais sur certain passages le son a été coupé. Après avoir terminé le jeu une fois, vous pourrez entendre la bande son de ces passages.

CRÂNES CACHÉS

Dans la chambre 307 des appartements Wood Side, vous verrez une image sur le mur. Examinez-la. Un message apparaitra vous indiquant que l'image représente une vue de Silent Hill. Regardez l'image et vous y verrez deux crânes à côté de la montagne.

BATTRE EDDIE

Pour Battre Eddie, il suffit de lui tirer dessus tout en restant à bonne distance pour éviter de recevoir ses coups.

RÉPONSES AU JEU DE LA RADIO

A l'hôpital, la radio se mettra en route toute seule dans l'ascenseur et trois questions vous seront posées. Allez dans la réserve du troisième étage et entrez les réponses sur la boîte pour l'ouvrir. Les bonnes réponses sont 3, 1 et 3.

LES PENDUS

L'énigme des pendus vous demande de repérer l'innocent parmi les six corps puis de tirer la corde correspondante dans la pièce un peu plus loin. En mode facile, l'innocent est le kidnapper, en normal, c'est le pyromane, et en difficile, c'est le faussaire. Vous gagnerez la clé des menottes.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant Propos

Avant de vous lancer dans l'horreur, vous devez choisir un mode de difficulté pour les combats et pour les énigmes.

Niveau d'action
-Beginner
James a beaucoup d'énergie, les ennemis sont très faibles et ne reviennent jamais à la vie. Ils sont également beaucoup moins nombreux que dans les autres modes.
-Easy
La jauge d'énergie est assez grande, les ennemis sont plutôt faibles et ne reviennent jamais à la vie.
-Normal
James n'a pas énormément d'énergie, il peut lui arriver de trébucher. Les ennemis sont assez coriaces et peuvent ressusciter.
-Hard
James n'a vraiment pas beaucoup d'énergie et trébuche assez fréquemment. Les ennemis sont très coriaces, ils ne meurent jamais vraiment et se déplacent rapidement.

Niveau des énigmes
-Easy
Les énigmes sont très faciles à résoudre. La plupart étant vraiment évidentes.
-Normal
Les énigmes sont d'un niveau correct pour qui n'est pas habitué à ce genre de jeu. Il faudra un peu plus fouiller pour trouver des indices qu'en mode facile.
-Hard
Cette fois, les énigmes sont vraiment difficiles. Vous devrez bien lire les documents que vous trouverez et parfois, il faudra décoder leur signification.
-Extra Hard
Ce mode n'est disponibles qu'une fois les trois autres terminés. Autant vous dire que les énigmes sont plus que difficiles !

L'entrée dans Silent Hill

Vous commencez votre voyage vers l'enfer dans des toilettes puants aux abords de Silent Hill. Allez récupérer la précieuse carte de la ville dans votre voiture et en route. Passez par les escaliers à côté du camion blanc. Suivez le long sentier à travers le brouillard jusqu'au cimetière. (Vous noterez au passage un point de sauvegarde dans le puits, mais il ne sert pas à grand chose à ce stade du jeu...). Dans cet endroit des plus lugubres, vous rencontrez une jeune fille du nom d'Angela. Elle n'a pas l'air très rassurée et tente de vous dissuader d'aller à Silent Hill. Mais rien à faire, James veut à tout prix retrouver sa femme, ou en tout cas trouver l'auteur de la lettre. Sortez par la grille opposée. Vous êtes de nouveau sur un long sentier. Celui-ci mène tout droit à Silent Hill. Si vous avez déjà terminé le jeu une fois, arrêtez vous au niveau des troncs d'arbre sur la droite (juste après le cimetière) pour trouver une **tronçonneuse**. Si c'est la première fois que vous jouez, elle n'y sera pas. Sans vous préoccuper des bruits alentours, continuez jusqu'à arriver sur Sanders St. A l'est du marchand de fleurs (Flower Shop) se trouve une **trousse de soins** sur une table.

A l'intersection de Sanders St et de Lindsey St, vous découvrez des traces de sang par terre et apercevez au loin une créature. Avant de la suivre, traversez le carrefour pour récupérer une **boisson revigorante** sur des marches (Lindsey St). Remontez Lindsey St et prenez une **boisson revigorante** juste avant de tourner sur Vachss Rd. Entrez dans la petite cour sur votre droite. Il y a là un point de sauvegarde et **2 boissons**. Continuez sur Vachss jusqu'au bout du chemin. Vous commencerez à entendre des grésillements. Ce bruit deviendra vite familier dans le jeu. C'est en fait une vieille radio qui réagit à la présence des créatures de Silent Hill. Pour l'instant vous n'avez pas cette radio. Il ne tient qu'à vous d'aller la récupérer dans le petit tunnel. Vous faites votre première rencontre avec un monstre. James ne trouve rien de mieux qu'une **planche de bois** pour se défendre. Frappez violemment la créature pour en venir à bout puis ressortez. Ca y est, vous avez la radio. Comme je vous l'ai dit, elle se mettra à grésiller à l'approche des monstres. Je ne vous indiquerai donc pas dans cette solution l'emplacement de tous les ennemis de base. Vous n'aurez qu'à écouter les grésillements. Revenez sur Lindsey St et commencez à explorer la ville. Vous trouverez encore une **boisson** sur Lindsey. Un peu plus bas, vous verrez une étrange stèle mais des mots manquants vous empêcheront de comprendre le sens des inscriptions. Descendez vers Martin St puis remontez la rue. Ramassez la **boisson** derrière la voiture verte. Au bout de la rue, vous trouverez un cadavre. En le fouillant vous pourrez récupérer la **clé de l'immeuble**. Descendez maintenant la rue. Après l'intersection avec Katz St, récupérez une **boisson**. Continuez vers Happy Burger où une **trousse de soins** vous attend sur le parking. Descendez vers Saul St, mais pensez à prendre la **boisson** sur Neely St au passage. Entrez dans le camping-car garé au bout de Saul St. Lisez la note sur le canapé. Apparemment quelqu'un a rendez-vous au Neely's Bar. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde et une nouvelle arme : l'**Hyper Spray** (seulement après avoir terminé le jeu déjà deux fois). Sortez du véhicule et allez au bar. Vous trouvez une carte sur le comptoir. Le message sur le mur reste très énigmatique... Rendez-vous maintenant au restaurant Lucky Jade où vous trouverez des **balles de pistolet** et une **trousse de soins**. Remontez Neely St. Près de l'homme mort, vous pourrez lire les pages éparpillées du calepin. Enfin, revenez sur Katz St et déverrouillez le portail des appartements Wood Side et entrez.

Wood Side

Précipitez-vous à gauche pour décrocher le plan des lieux. Ca peut toujours être utile. Vu que vous n'avez pas encore

de lampe torche, vous ne pourrez consulter la carte que dans les zones éclairés. Logique. Ramassez la **boisson revigorante** avant de monter. Vous pouvez aussi sauvegarder si vous le désirez. Montez d'un étage. Tournez à droite et foncez vers la chambre 205. Au milieu de la pièce, vous voyez un mannequin. (Notez les habits, ce sont ceux que porte Mary...). Emparez-vous de la lampe torche et tuez le monstre qui se réveille à ce moment là. Continuez votre exploration par l'appartement 210 où vous trouverez **2 boîtes de balles pour pistolet**. Revenez aux escaliers et montez au second étage. Une grille bloque tout une partie de l'étage mais vous repérez une clé par terre de l'autre côté. Alors que vous êtes sur le point de l'atteindre, une petite fille sortie de nulle part, arrive et envoie la clé plus loin d'un coup de pied mal intentionné. La fille disparaît aussi rapidement qu'elle est apparu. Temps pis pour la clé...
Rendez-vous dans la chambre 301. Un chariot de supermarché est mystérieusement laissé en plein milieu de la chambre. En le fouillant, vous découvrez un providentiel **pistolet**. Cette arme est plus efficace que la planche mais étant donné que les balles ne sont pas infinies dans ce jeu, je vous conseille vivement de rester équiper de la planche pour l'instant. Redescendez au 1er étage (2nd floor). Au détour d'un couloir, vous entendez un cri. Il venait du nord. Montez le couloir jusqu'à la grille. Vous distinguez assez mal l'ennemi qui se tient derrière mais votre radio émet des grésillements à n'en plus finir. Impuissant pour l'instant, vous êtes forcé de le laisser tranquille. Allez dans l'appartement 208. Dans le salon, c'est le spectacle morbide d'un homme mort devant sa télé qui s'impose à vous. Ramassez la **clé de la chambre 202** sur l'étagère. Sur un des murs, vous pouvez lire l'inscription Henry, Mildred, Scott. A côté de chaque nom se trouve une flèche noire. Inspectez l'horloge même si vous ne pouvez rien faire pour l'instant, pas même la pousser. Il faudra revenir plus tard. Revenez dans le salon et lisez le carnet posé à côté du téléphone. Cela vous donnera des indices sur les noms du mur. Sortez. Le monstre derrière la grille a disparu. Pas le temps de le chercher. Dirigez-vous vers la chambre 202. Prenez la **boisson** dans la cuisine. Il y a un trou dans le mur. Passez votre main au travers pour en sortir la **clé de l'horloge** et allez l'utiliser immédiatement dans l'appartement 208.

Enigme de l'horloge
Quel que soit le niveau de difficulté choisi, il vous faudra positionner les aiguilles pour indiquer 9h08. Vous entendrez alors un déclic et vous pourrez pousser l'horloge pour dégager le chemin.

Passez dans la chambre 209. Prenez également une **boisson** dans la cuisine et sauvegardez votre progression. Sortez dans le couloir et empruntez les escaliers nord pour atteindre le 2ème étage (3rd floor). Ramassez les **balles de pistolet** dans la cage d'escaliers. Entrez dans la chambre 307. Vous assistez à l'une des scènes les plus glauques du jeu : des monstres en train de copuler. Parmi eux, vous reconnaissez Pyramide Rouge (c'est celui qui se tenait derrière la grille tout à l'heure). Il quitte la pièce et vous laisse tranquille. Emparez-vous de la clé de la cour dans le placard puis quittez cette pièce à votre tour. Allez ramassez la clé de la sortie de secours près de la grille dans le couloir. Dans la petite pièce près de la chambre 303, il y a des **balles de pistolet** à prendre. Entrez maintenant dans la chambre 303 et récupérez des **balles de pistolet**, une **trousse de soins** et une **boisson revigorante**. Passez ensuite par les escaliers à l'extrême ouest du bâtiment. Descendez jusqu'au rez-de-chaussée et allez prendre les canettes de jus au bout du couloir. Toutes les formes ici sont verrouillées donc ne vous attardez pas dans le coin et allez dehors. Revenez à l'entrée de l'immeuble (un peu plus à l'ouest) et remontez au 1er étage (2nd floor). Inspectez le vide-ordures dans la petite pièce à côté de la chambre 203, et jetez-y les canettes pour décoincer l'objet. Allez le récupérer dehors près de l'entrée. C'est une **pièce [Vieil homme]**. Vous trouvez aussi un vieux magazine qui fait état d'un meurtre commis par Walter Sullivan... Revenez à l'intérieur mais ne montez pas, allez plutôt ouvrir la porte au fond, elle mène à la cour. Dirigez-vous vers la piscine, débarrassez-vous des monstres qui s'y sont regroupés et fouillez le landau pour trouver une **pièce [Serpent]**. Allez vers les chambres à l'est. Allez prendre les **balles de pistolet** dans la 104 puis entrez dans l'appartement 101.
Des bruits ignobles vous indiquent que quelqu'un est là, quelqu'un de malade. Ramassez les **balles de pistolet** puis ouvrez la porte de la salle de bains. Vous rencontrez Eddie accroupi devant les toilettes en train de vomir tout ce qu'il peut. Après cette conversation des plus charmantes, revenez dans le hall d'entrée et montez au 1er étage (2nd floor). Passez par la sortie de secours à l'Ouest pour rejoindre un autre appartement.

Blue Creek

Inspectez les toilettes (on reste dans le bon goût...). Vous trouvez un porte-feuilles contenant un code secret. Ce code varie à chaque partie, je ne peux donc pas vous le donner ici. Il y a un coffre-fort dans cette chambre. Comme par hasard, le code que vous venez de trouver est en fait la combinaison du coffre.

Enigme du coffre-fort
En mode facile et normal, il suffit d'entrer la combinaison trouvée dans le porte-feuilles. Placez le cadran sur le premier chiffre puis tournez vers la droite jusqu'au second, vers la gauche jusqu'au troisième et enfin vers la droite jusqu'au quatrième.
En mode difficile, des X et des V font leur apparition dans le code. Il faut savoir qu'ils représentent des chiffres romain, X = 10 et V = 5. Il suffit d'ajouter les chiffres entre eux.
Ainsi,
X7 = 10 (10 + 7)
V8 = 13 (5 + 8)
VV9 = 19 (5 + 5 + 9)
En mode Extra Hard, certains chiffres sont remplacés par des lettres. A = 1, B = 2, C = 3, D = 4...
Ainsi,
A4 = 5 (1 + 4)
D2 = 6 (4 + 2)
F8 = 14 (6 + 8)
Dans le coffre, vous trouverez **4 boîtes de balles de pistolet**.

Prenez la **boisson revigorante** dans la cuisine et sortez dans le couloir. Trouvez la porte blanche des escaliers. Entrez et ramassez le plan par terre. Revenez dans le couloir simplement pour lire la note accrochée sur la porte de la chambre 209 puis descendez d'un étage. Allez prendre la **trousse de soins** dans la petite pièce près des escaliers. Entrez dans la chambre 109. Vous y trouverez des **balles de pistolet** sur le canapé. Vous retrouverez également Angela allongée derrière la porte blanche. Elle est plutôt désorientée... Ramassez le **couteau d'Angela**. Prenez aussi la **pièce [Prisonnier]** dans cette salle. Puis rendez-vous dans la chambre 105 où vous pourrez sauvegarder. Si c'est la deuxième fois que vous faites le jeu, vous trouverez sur le comptoir de la cuisine du **chrisme blanc**. Inspectez le buffet.

Enigme des pièces
Le texte varie selon le niveau de difficulté. De façon plus ou moins évidente, il vous indique où poser les trois pièces.
Voici les solutions :
En facile : Vieil Homme - Rien - Serpent - Rien - Prisonnier
En normal : Rien - Vieil Homme - Prisonnier - Rien - Serpent
En difficile : Rien - Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier
En Extra Hard : Vieil Homme - Rien - Serpent - Prisonnier - Rien
Le buffet s'ouvre et vous trouvez la clé de la maison de Lyne.

Vous pouvez maintenant aller ouvrir la chambre 209. Vous ne trouverez rien de particulièrement intéressant ici mais pourrez accéder à la chambre 208 où des **balles de pistolet** sont posées sur une chaise. Prenez la clé de l'escalier de l'appartement sur le lit puis sauvegardez car vous êtes sur le point de rencontrer Pyramide Rouge une nouvelle fois. Revenez dans le couloir et allez ouvrir la cage d'escaliers au nord.

1er face à face avec Pyramide Rouge
Vous avez le choix pour ce combat, soit vous évitez tous les coups de couteau de l'ennemi soit vous vous défendez avec le pistolet. De toute façon, l'issue est la même, Pyramide Rouge finira par fuir. Suivez-le. Et sortez de l'immeuble.

Rencontre avec Maria

Ramassez la **trousse de soins** près du grillage puis suivez le seul chemin disponible. Vous retrouverez la petite fille qui vous a joué un mauvais tour avec la clé. Elle se prénomme Laura et vous la reverrez plus tard dans le jeu. Continuez un peu au nord. Juste après l'arche, montez les escaliers à gauche pour récupérer **2 boîtes de balles pour pistolet**. Redescendez et continuez au nord. Vous arrivez enfin au Rosewater Park. Entrez dans le parc et tournez immédiatement à gauche pour aller prendre **2 boîtes de balles pour pistolet** qui traînent. Tournez à droite pour récupérer une **boisson revigorante** sur un banc. Revenez au point de départ et tournez maintenant à la première à droite. Près du carrousel se trouve des **balles de pistolet**. Poursuivez au nord. Ramassez une **boisson** sous les lunettes panoramiques. Suivez le chemin de gauche pour rencontrer l'un des personnages les plus importants du jeu : Maria. Sa ressemblance avec Mary est troublante... Elle vous accompagnera à partir de maintenant. Suivez le chemin

pour sortir du parc (à gauche puis toujours tout droit). Au niveau du parking, il y a une **boisson** à récupérer (tuez d'abord le monstre). Vous pouvez sauvegarder votre partie dans la cour de Jacks Inn.

Tournez sur Nathan Ave et allez prendre des **balles de pistolet** à l'extrême est de la rue. Descendez ensuite Manson St et tournez sur Katz St pour récupérer une **trousse de soins**. Remontez vers Nathan Ave et arrêtez-vous dans une petite allée pour récupérer une **boisson**. Rendez-vous ensuite à Texxon Gas pour y ramasser **2 boissons** et des **balles de pistolet** devant le gros camion blanc et une autre **boisson** et des **balles de pistolet** devant le store fermé. N'oubliez pas le **tuyau en acier** sur le capot de la voiture. C'est une arme de longue portée moyennement efficace. Si vous avez déjà terminé le jeu au moins une fois, vous trouverez dans le distributeur de journaux le **livre des Souvenirs Perdus**. Entre Texxon Gas et Jacks Inn, vous remarquez une portion de grillage abîmée juste derrière une voiture garée, c'est là que vous devrez aller pour la fin secrète du chien.

Continuez à l'ouest sur Nathan Ave. Arrêtez-vous sur le parking de Silent Hill Historical Society pour y prendre une **trousse de soins**. Poursuivez sur Nathan Ave jusqu'à la fin de la rue. Le cadavre d'un pauvre homme gît sur le goudron. Ramassez la carte à ses côtés puis les **balles de pistolet** qui traînent. La carte indique le bowling. Demi-tour, direction Pete's Bowl-O-Rama. Fouillez les buissons devant le bâtiment pour y découvrir une nouvelle **boisson**. Entrez dans le bowling.

Pete's Bowl-O-Rama et Heaven's Night

Maria vous attend à l'extérieur. Passez par la porte à votre gauche. Eddie mange une pizza et discute avec Laura. Traversez la pièce pour retrouver Eddie alors que Laura s'enfuit une nouvelle fois. Au lieu de vous précipiter à sa poursuite, allez récupérer des **balles de pistolet** au fond des rampes de bowling (à peu près au milieu). Sortez par la porte en fer puis rejoignez Maria dehors. Elle dit avoir vu Laura s'enfuir. Faites le tour du bowling jusqu'au bar Heaven's Night. La porte est fermée, mais Maria parvient à la crocheter. Entrez et montez les escaliers qui s'offrent à vous. Ramassez la **trousse de soins** sur la chaise avant de quitter les lieux. Descendez Caroll St pour enfin visiter l'hôpital de Silent Hill.

L'hôpital Brookhaven

Prenez la carte sur le tableau d'affichage puis allez à la réception qui vous fait face pour sauvegarder votre partie. Lisez les rapports à côté du point de sauvegarde et prenez la **boisson** avant de passer dans la pièce à côté (Document romm sur le plan). Examinez les documents près de la machine à écrire. Vous aurez ainsi la **clé « Taureau Pourpre »**. Montez d'un étage. Vous tomberez face à face avec une nouvelle sorte de créature : les infirmières. Faites attention, car leurs mouvements sont plus rapides que ceux des autres monstres. Entrez dans le vestiaire des femmes (woman's locker room) et intéressez-vous à l'ours en peluche. Vous vous piquez sur une **aiguille tordue**. Gardez l'aiguille, elle pourra vous servir. Fouillez maintenant les casiers et vous trouverez un **fusil de chasse**. Passez ensuite dans le vestiaire des hommes. Vous trouvez la **clé de la salle d'auscultation** dans la poche de la blouse blanche, heu... rouge. Dirigez-vous vers la salle d'examen 3 et prenez en chemin les **balles de pistolet** sur le tabouret. Emparez-vous de la **trousse de soins** sur le matelas taché et examinez la machine à écrire pour y découvrir un code. Ce code n'est jamais le même, je ne peux donc pas vous le donner ici. Arrêtez-vous dans la chambre M2 pour la **clé « Oeil de Lapis »** et des **cartouches de fusil de chasse** puis dans la chambre M3 pour des **balles de pistolet** et une **boisson**. Enfin, faites un tour en M6 pour des **cartouches de fusil de chasse** supplémentaires et pour une autre **boisson revigorante**. Redescendez au rez-de-chaussée et visitez la salle d'auscultation (examination room). Passez dans la salle annexe (Doctor's lounge) et ramassez les **cartouches de fusil de chasse** dans le lavabo. Lisez la note sur le tableau. Le digicode du 3ème étage y est inscrit. Montez illico à cet étage. Débarassez-vous de tous les montres dans le couloir et ramassez la **trousse de soins** par-terre. Placez-vous devant le digipad.

Enigme du digipad
En mode facile et normal, le code est tout simplement 7335.
En mode difficile et Extra Hard, il est écrit que le code correspond à la lettre T. En fait, il suffit de tracer un T sur le clavier. Cela donne dans l'ordre les chiffres 1, 3, 2 et 8. Le code est donc 1328.

Entrez dans l'aile des patients. Entrez dans la chambre S3. Maria dit se sentir un peu fatiguée. Vous la laissez se reposer ici. Avant de partir, pensez à prendre la **clé du toit** sur la table de chevet. Fouillez maintenant la chambre S11. Ramassez la **boisson** et sauvegardez. Revenez aux escaliers et montez sur le toit. Vous trouverez un journal intime par terre mais ien ne vous oblige à le lire. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici, donc rebroussez chemin. Malheureusement, la porte des escaliers est bloquée et refuse de s'ouvrir. Allez voir le grillage à côté... Pyramide rouge arrive et d'un coup d'épée, vous éjecte en contre bas dans la salle de soins spéciaux. Inspectez l'une des cellules. Il y a un mur taché de sang qui révèle un code. Comme d'habitude ce code change à chaque partie et suivant le niveau de difficulté choisi, il sera plus où moins facile de le déchiffrer. Direction maintenant la chambre S14. Cette pièce contient une boîte et visiblement, son propriètaire ne tient pas à ce que l'on puisse l'ouvrir au vu des nombreux cadenas qui l'emprisonnent.

Enigme de la boîte
Quel que soit le mode de difficulté choisi, il suffit de rentrer les deux codes trouvés auparavant pour ouvrir les deux cadenas (celui du mur ensanglanté sur le cadenas à molette, celui du papier carbone sur le digipad à droite) puis d'utiliser les clés Oeil de Lapis et Taureau Pourpre. A l'intérieur, vous trouvez... une mèche de cheveux !

Allez dans les douches. Il y a quelque chose de coincé dans le tuyau d'évacuation. En fabriquant une canne à pêche improvisée (aiguille + mèche de cheveux), vous parviendrez à le récupérer. Il s'agit de la **clé d'ascenseur**. Utilisez cette clé sur l'ascenceur juste à côté et descendez au rez-de-chaussée. Allez chercher des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** en salle C3. Puis entrez en C2. Vous parvenez enfin à retrouver Laura. Elle accepte de vous suivre mais vous tend un piège aussitôt en vous enfermant dans une pièce.

Les monstres suspendus
Munissez-vous du fusil de chasse pour abattre les deux premiers monstres. Placez-vous dans un coin et tirez lorsque l'un d'eux s'approche d'un peu trop près. Pour le troisième, vous pouvez économiser vos cartouches de fusil et sortir votre pistolet. Après le combat, vous sombrez dans un monde plus chaotique encore.

L'hôpital Brookhaven, version sombre

Vous vous réveillez dans le jardin de ce qui semble être une version plus glauque de l'hôpital. En passant la porte, vous trouverez un point de sauvegarde et des **cartouches de fusil de chasse** par terre. Rendez-vous dans la pièce C1 et éliminez l'infirmière avant de ramasser la **boisson revigorante** et les **balles de pistolet**. Passez en C2 (une autre infirmière vous attend) et prenez la **trousse de soins**. Utilisez l'ascenseur pour monter d'un étage et vous rendre dans la pièce M4. Prenez les **cartouches de fusil de chasse** et la **boisson**. Entrez en M6, tout au bout du couloir, pour trouver des **balles de pistolet**, une **trousse de soins**, une **pile sèche** et la **clé magasin sous-sol**. Vous pouvez lire les notes sur le lit. Vous apprendrez ainsi qu'il existe une cachette au sous-sol... Montez au dernier étage et allez vérifier si Maria est encore là (chambre S3). Apparemment non. Elle est peut-être au sous-sol ? Faites un tour en S11 pour prendre des **balles de pistolet** et une **ampoule** et pour lire le message sur le lit. Remarquez la porte à côté de l'ascenseur. Elle porte une peinture des plus étranges... Restez à cet étage et allez chercher une **trousse de soins**, des **cartouches de fusil de chasse** et des **balles de pistolet** dans le petit dépôt (Store room). Passez par les escaliers (sauvegardez si vous le souhaitez) et descendez jusqu'au sous-sol. Utilisez la clé pour déverouiller la porte puis ramassez les **cartouches de fusil de chasse** par terre. L'étagère est tachée de sang, cela ne vous empêchera pas de la pousser pour découvrir un passage derrière. Maria est là. Après une petite dispute, elle décide de vous suivre une nouvelle fois. Descendez l'échelle du passage. Au milieu de la tâche de sang vous découvrirez un **anneau de cuivre**. Ramassez-le puis remontez à la porte bizarre à côté de l'ascenseur du dernier étage. Placez l'anneau sur le doigt de la peinture. Rien ne se passe pour l'instant... prenez l'ascenseur pour descendre au premier étage (bouton 2). Lors de la descente, votre radio se mettra subitement en marche et vous entendrez trois questions qui vous sont directement adressées. Allez dans la grande salle (Day room) et demandez à maria de vous aider à ouvrir le frigo. Vous découvrirez un **anneau d'étain** à l'intérieur. Revenez à l'ascenseur et remontez. Rendez-vous dans le petit dépôt pour tenter de répondre aux questions posées par la radio. Une grosse boîte est apparue dans cette pièce. Examinez-la et entrez les bonnes réponses aux questions. Attention ! Vous n'avez qu'une seule chance. Si vous vous trompez, vous perdrez de l'énergie. Par contre, si vous parvenez à l'ouvrir, à vous le jackpot avec **5 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et **2 ampoules**. Voici les réponses :
Question 1 : 3
Question 2 : 1

Question 3 : 3
Allez sauvegarder dans la cage d'escaliers car la suite est assez délicate, surtout en mode difficile. Placez le second anneau sur l'autre main de la peinture pour déverrouiller la porte. Descendez les escaliers, lisez le livre bleu au sol puis continuez votre descente jusqu'en bas. Vous êtes maintenant dans un couloir. Dès que vous passerez le premier coin, Pyramide Rouge surgira derrière Maria. Fuyez sans perdre une seconde. Si Pyramide Rouge rattrape Maria, c'est la fin. Vous atteindrez assez rapidement un ascenseur, mais les portes se refermeront avant que Maria n'ait pu vous rejoindre et vous devrez l'abandonner à son triste sort... Les portes s'ouvrent dansle hall d'entrée de l'hôpital. Allez dans le bureau du directeur et prenez la carte et la clé du hall de l'hôpital sur la table. Par la fenêtre, vous apercevez Laura dehors.Revenez dans le hall, sauvegardez et sortez de ce maudit hôpital.

Silent Hill, la nuit

Votre but est de rejoindre les locaux de la société historique, mais ce n'est pas la peine de vous y rendre maintenant car ils sont fermés à clé. Vous devez donc au préalable dénicher cette clé grâce au plan du directeur de l'hôpital. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** à côté du camion garé devant l'hôpital puis descendez jusqu'à Rendell St. Tournez vers l'ouest pour ramasser une **boisson revigorante**, une **trousse de soins**, des **balles de pistolet** et une **ampoule**. Prenez ensuite le côté est de la rue. Avant d'arriver à l'intersection de Munson, vous devriez avoir trouvé **3 boîtes de cartouches de fusil**, **2 boîtes de cartouches de carabine**, des **balles de pistolet** et une **boisson revigorante**. Dans la partie sud de Munson, prenez **2 boîtes de balles de pistolet** et revenez sur Saul St. Là, ce sont **2 boissons revigorantes** que vous devrez récupérer avant de passer par la porte grillagée pour rejoindre l'autre partie de la carte. Courez simplement sur les grilles pourne pas vous faire toucher par les monstres en dessous. Vous pouvez sauvegarder dans le camping-car. Longez Saul St pour prendre une **trousse de soins**, **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que **2 boîtes de balles de pistolet**. Prenez Neely St et ramassez de suite à gauche une **trousse de soins**. Remontez Neely St en vous arrêtant à Happy Burger pour y trouver **2 boîtes de cartouches de carabine**. Prenez aussi les **balles de pistolet** au coin de Neely et de Sanders St et entrez dans le Neely's Bar pour y lire de nouvelles inscriptions sur les murs. Continuez sur Neely St et ramassez **2 boissons** avant d'arriver sur Katz St puis redescendez et tournez sur Sanders St. Ramassez une **boisson** sur les marches d'un appartement. Poursuivez sur Sanders St jusqu'au marchand de fleurs tout au bout. En chemin, vous récupèrerez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Sur le parking du marchand de fleurs, prenez les **cartouches de fusil de chasse** et les **2 boîtes de balles de pistolet**. Revenez à hauteur de Lindsey, là où se trouve la marque sur votre plan. Ramassez la **clé de serrage** sur le perron d'une maison et lisez la lettre. Continuez encore vers le nord et ramassez les **balles de pistolet** devant le store bleu avant d'arriver sur Vachss Rd. Redescendez vers Katz et ramassez les autres **balles de pistolet** à l'intersection. Traversez Katz St. A l'intersection avec Neely, prenez les **balles de pistolet** devant Grand Market puis les **cartouches de carabine** et la **boisson** devant Big Jay's. Continuez sur Katz St jusqu'à la porte à l'ouest et traversez le passage. Montez des escaliers à l'intersection de Katz et de Munson pour trouver une **boisson revigorante** et des **balles de pistolet**. Allez jusqu'à l'extrême fin de Katz pour récupérer une **trousse de soins** et une **ampoule**. Dirigez-vous vers Rosewater Park et sauvegardez au motel Jack's Inn. Remontez vers le parc. A l'ouest du parking, vous pourrez prendre **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**. Continuez de monter, il y a une **ampoule** un peu plus haut sur votre gauche (directement à l'ouest de la statue entourée sur la carte). Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à la statue. Allez y sans crainte car aucun monstre ne traîne dans le parc. Jetez un oeil derrière la statue et creusez le sol pour dégager une petite boîte enfouie. Utilisez la clé de serrage pour l'ouvrir et ainsi récupérer une **vieille clé en bronze**. Sortez du parc et dirigez-vous vers la société historique de Silent Hill. Passez simplement devant sans vous arrêter car il y a des **cartouches de carabine** à récupérer près du cadavre tout au bout de Nathan Ave. Revenez sur vos pas et entrez dans les locaux de la société.

La société historique de Silent Hill

Il y a un point de sauvegarde à la réception si vous en avez besoin. Passez dans les pièces suivantes et examinez tous les tableaux. L'un deux représente votre vieil ami Pyramide Rouge. Si vous jouez pour la seconde fois, vous trouverez également une **coupe en obsidienne**. Passez par le trou dans le mur et descendez en suivant l'interminable escalier.

La prison de Toluca

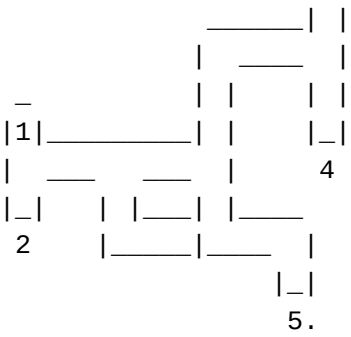
Vous arrivez dans un bureau. Lisez les documents et emparez-vous de la **trousse de soins** sur la table avant de continuer. Pour la suite, vous n'avez pas vraiment le choix, la porte à droite étant fermée à clé, vous devez tourner à gauche. Prenez ensuite à droite et entrez dans la première pièce pour récupérer des **balles de pistolet**. Sortez et prenez la porte au bout du couloir à droite. Cette pièce abrite un grand trou en son centre. Prenez votre respiration et sautez à pieds joints... Vous atterrissez bien plus bas, au fond d'un puits. Examinez le mur pour découvrir une portion friable. Vous pouvez aussi vous amuser à frapper tout autour du mur et trouver l'endroit qui sonne creux. Frappez plusieurs fois à cet endroit pour casser le mur et faire apparaître une porte. Vous tombez dans des égouts. Le passage de gauche étant condamné, passez par la droite. Continuez par l'unique porte ouverte. Pénétrez dans la pièce à droite. Dès que vous aurez ramassé la **clé à inscription vrillée** par terre, les piles de votre lampe de poche faibliront. Remplacez-les avec la pile sèche trouvée à l'hôpital. Au retour de la lumière, vous vous apercevrez que la pièce grouille de cafards et que la porte est verrouillée ! Utilisez le digipad pour sortir.

Enigme du digipad
Quel que soit le mode de jeu, vous remarquez des touches plus claires que les autres (2 ou 3 touches suivant la partie). Utilisez ces numéros pour composer un code de trois chiffres. Procédez méthodiquement et ne paniquez pas !

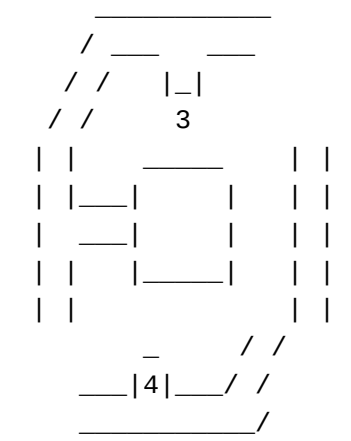
Voilà, vous pouvez sortir. Allez dans la pièce au fond. Ne vous inquiétez pas du changement de perspective et utilisez la clé à inscription vrillée pour ouvrir la grille. Sautez dans le trou... Cette fois, vous vous retrouvez dans un réfectoire désaffecté. Eddie est là. Il tient une arme et parle du meurtre qu'il vient de commettre. Ramassez les **2 boissons** et la **table du « Porc glouton »** puis sauvegardez. Partez sur les traces d'Eddie. Inspectez ce nouveau couloir en ramassant les **balles de pistolet** sur la première table et le plan de la prison sur la seconde. Allez dans les douches (au milieu du couloir) et ramassez la **table « Séductrice »** dans l'une d'elles. Revenez dans le couloir et continuez par les cellules au sud. Ne vous approchez pas trop des grilles pour ne pas être aggressé par les « prisonniers ». Cherchez les **balles de pistolet** dans la cinquième cellule et la **poupée de cire** dans la neuvième. Remontez le couloir suivant en prenant les **balles de pistolet** sur la table. Pousuivez votre exploration par la salle à l'ouest au milieu du couloir. Vous y trouverez des **cartouches de carabine**. Remontez vers les cellules nord. Entrez dans la première d'entre elles, elle contient des peintures assez étranges. Passez faire un tour dans la septième pour récupérer la **table de l' « Oppresseur »**. Revenez sur vos pas dans le couloir Est et allez dans la cour de la prison. Ne prêtez aucune attention aux bruits que vous entendrez, personne ne viendra vous attaquer. Repérez la guillotine au centre et disposez les 3 tables que vous avez trouvées. Un cri retentira mais vous ne verrez rien. Dirigez-vous vers la sortie et avant de partir, récupérez le fer à cheval apparu sur la porte. Rejoignez le couloir Ouest en traversant les cellules. Entrez dans la seconde porte à gauche. C'est un parloir. Récupérez la **trousse de soins** et sortez. Passez ensuite dans le parloir juste à côté. Il est complètement détruit ce qui vous permet de le traverser sans problème. Entrez de l'autre côté du premier parloir pour récupérer le briquet. Entrez dans l'avant dernière porte à droite de ce couloir. Vous êtes dans les toilettes des femmes. Frappez à la dernière au fond. Personne ne répond. Pourtant... Continuez par les toilettes des hommes juste en dessous. Sauvegardez. Traversez le couloir et entrez dans le bureau à côté des grilles. Ramassez une **ampoule**, une **boisson** et une **trousse de soins**. Prenez quelques secondes pour lire le magazine sur la table. Entrez dans la pièce annexe pour récupérer la carabine de chasse, les **cartouches de fusil de chasse**, les **2 boîtes de cartouches de carabine** et les **balles de pistolet**. Revenez dans le couloir et passez les grilles. Tout est fermé, mais il y a une trappe sur le sol. Faites fondre la poupée en cire à l'aide du briquet puis rajoutez le fer à cheval pour faire une poignée. Tirez pour ouvrir la trappe et sautez dans le trou. Vous êtes dans la morgue de la prison. Passez par la double porte derrière vous puis par l'autre double porte. Sautez dans le nouveau trou. Impossible de savoir où vous vous trouvez. Tout ce que je sais c'est que la musique est plutôt dérangeante. Ne traînez pas ici. Passez la porte et sautez encore dans un trou. Vous vous réveillez devant un ascenseur. Ramassez les **cartouches de carabine**, les **balles de pistolet**, les **cartouches de fusil de chasse** et la **trousse de soins**. Attendez que l'ascenseur ait fini sa longue descente puis allez sauvegarder.

Le labyrinthe

Cette partie du jeu est assez laborieuse car il n'existe pas de plan des lieux. Cependant James dessinera au fur et à mesure une carte des couloirs qu'il traversera. Explorez la première petite portion du labyrinthe. Elle ressemble à ceci :



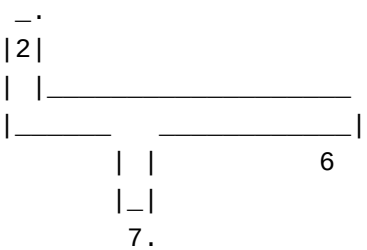
Vous arrivez de l'entrée 1. La porte 2 est condamnée par des barbelés pour l'instant. Tuez les monstres et continuez par l'échelle 3 ou 4. Elles donnent sur le même lieu.



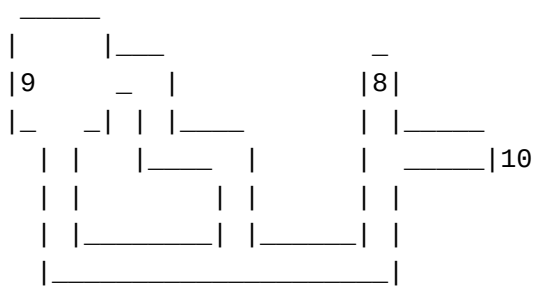
Courez dans la salle centrale en évitant Pyramide Rouge qui fait une ronde par là et les monstres en dessous les grilles. Ramassez le **grand couteau** et les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** puis remontez. Descendez maintenant par l'échelle 5. Suivez le couloir inondé et montez à l'échelle située de l'autre côté.

Enigme du cube
Vous vous trouvez devant un cube que vous pouvez tourner dans toutes les directions. Ce cube représente en réalité la pièce adjacente. Tournez-le de façon à pouvoir entrer dans la pièce. Une fois à l'intérieur, repérez les 2 ouvertures exactement opposées l'une à l'autre et tentez d'imaginer les mouvements qu'il faudrait faire avec le cube pour placer ces portes aux bons endroits (en bas). Retournez devant le cube et tournez-le correctement pour traverser la pièce. Il n'existe pas de solution précise pour cette énigme. Avec de la patience, vous y arriverez à coup sûr.

Traversez la pièce et descendez les escaliers. Surprise ! Maria n'est pas morte ! Mais elle est retenue prisonnière derrière des barreaux dans une petite cellue.e Vous ne pourrez pas la libérer maintenant. Remontez et récupérez la **pince coupante** sur le panneau électrique qui s'est ouvert. Faites le chemin inverse jusqu'à la porte aux barbelés (position 2 sur le plan). Coupez les fils à l'aide de la pince et descendez par l'échelle derrière.



Tuez les monstres et montez à l'échelle 7. L'autre (6) ne mène nulle part. Pas de problème pour la suite étant donné qu'il n'y a à chaque fois qu'une issue possible. Continuez jusqu'à trouver des **balles de pistolet** juste en haut d'une échelle.
Descendez par l'échelle suivante et vous vous retrouverez dans une zone qui ressemble à cela :



Faites attention car Pyramide Rouge se trouve dans ce secteur. Vous êtes en 8. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'échelle 9 (utilisez le passage où ne se trouve pas Pyramide Rouge). Montez et récupérez les **2 boîtes de balles de pistolet**. Redescendez, évitez Pyramide Rouge et montez à l'échelle 10. Vous pouvez sauvegarder et lire le journal par terre si vous le désirez. Passez la porte. Les journaux éparpillés dans le couloir sont tous datés d'aujourd'hui... Vous entendez un cri provenant de l'une des pièces annexes. James se précipite et découvre Angela aux prises avec un monstre difforme.

Le père d'Angela
Le monstre dispose d'attaques rapides et puissantes. Placez-vous dans un coin de la pièce et truffez-le de plomb avec votre fusil de chasse ou avec la carabine. S'il vous attrape, vous devrez vous débattre pour qu'il vous relâche. Pensez à vous soigner dès que votre énergie est à son plus bas. Au bout d'une dizaine de balles, le monstre sera à bout de forces et Angela l'achevera avant de s'enfuir une nouvelle fois.

Sortez de la pièce et prenez la porte à votre droite. Vous arrivez dans un autre couloir. Entrez dans la première porte.

Enigme des pendus
Il y a six corps pendus. Sur chacun d'eux est inscrit le motif d'emprisonnement. Retenez bien ces motifs. Allez maintenant dans l'autre pièce du couloir. Cette fois, les corps ont disparu, seules les cordes nouées sont encore là. Lisez les deux messages sur le grillage. Il est dit que vous devez tirer sur la corde correspondant au seul condamné innocent parmi les six.
En mode facile : le kidnappeur est innocent
En mode normal : le pyroman est innocent
En mode difficile : faussaire est innocent
En mode Extra Hard : le voleur est innocent
Tirez la bonne corde et retournez dans la pièce avec les corps pour récupérer la **clé des exécutés à tort**. Si vous tirez la mauvaise corde, des monstres apparaîtront dans le couloir.

Traversez le couloir et passez par la porte du fond. Utilisez la clé que vous venez de trouver pour retirer les menottes et ouvrir la grille. Continuez par le passage jusqu'à la cellule de Maria. Malheureusement, vous arrivez trop tard. Elle est morte. En tout cas, elle en a l'air... Revenez sur vos pas et passez par la porte grillagée qui était fermée en arrivant. Ramassez la **trousse de soins** et entrez dans le petit cimetière. Prenez les **3 boîtes de cartouches de fusil de chasse** ainsi que l'**ampoule**. Sauvegardez puis intéressez-vous aux épitaphes. Certaines d'entre elles portent des noms bien connus. Pire, il y a même la vôtre ! Descendez par le trou de votre tombe. Vous atterissez dans des locaux insalubres. Eddie est là, il vient encore de tuer quelqu'un. Maintenant il s'en prend à vous.

Combat contre Eddie
il n'y a pas grand chose à faire si ce n'est lui tirer dessus. Evitez autant que possible ses tirs et ne restez pas à côté de lui car il peut vous frapper avec ses poings. Au bout d'un moment, il passera dans la salle suivante. Ramassez les **cartouches de fusil de chasse** et les **cartouches de carabine** puis suivez-le. Cette fois, vous pouvez vous protéger derrière les morceaux de viande accrochés. Tuez Eddie avant qu'il ne vous tue puis sortez par les grandes portes.

Le Lac Toluca

Vous êtes sur un ponton. Sauvegardez avant de prendre le bateau. Le but est de rejoindre la rive opposée du lac mais cela n'est pas si évident en raison de l'épais brouillard qui règne à Silent Hill. Pivotez à droite jusqu'à ce que vous puissiez voir le phare en face puis avancez toujours tout droit. En mode difficile, vous devrez synchroniser les deux

sticks analogiques pour avancer.

L'hôtel Lake View

Vous voilà enfin arrivé à l'hôtel Lakeview. Ramassez la **boîte à musique « Petite sirène »** sur le rebord de la fontaine puis entrez dans l'hôtel. Récupérez le plan de celui-ci sur le panneau à votre droite. Commencez votre exploration par le restaurant Lake Shore. Allez vers le piano. Vous retrouvez Laura, la petite fille. Elle vous fait lire une lettre de Mary datée de la semaine dernière. Ramassez la **clé « Poisson »** sur l'une des tables puis revenez dans le hall d'entrée. Tuez les monstres qui arrivent et entrez dans la salle grise en bas à gauche. Fouillez les étagères pour y découvrir **3 boîtes de balles de pistolet** et des **cartouches de carabine**. Revenez dans le hall mais cette fois, descendez au sous-sol par les escaliers. Allez chercher la **bombe de diluant** dans l'ascenseur puis remontez. Faites un tour dans le grand vestibule (lobby). Lisez la note posée sur le comptoir de la reception. Elle vous est destinée et fait mention d'une cassette dans le bureau du premier étage. Passez derrière le comptoir et prenez la **clé de la chambre 312**, la clé de votre chambre. Vous pouvez sauvegarder dans le vestibule. Le point de sauvegarde se trouve sur l'un des fauteuils. Montez par le grand escalier central et rendez-vous au vestiaire (Cloak room). Examinez la pièce pour y dénicher **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, **2 boîtes de balles de pistolet**, une **trousse de soins** ainsi qu'une malette fermée à clé. Utilisez la clé « Poisson » sur la malette pour la vider de son contenu, c'est-à-dire la **clé de la chambre 204**. Dans le couloir, allez récupérer **2 boîtes de balles de pistolet** près de la fenêtre puis entrez dans la bibliothèque (reading room). Vous y trouverez **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse** et une **boisson**. Dirigez-vous vers la chambre 204. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** dans le couloir puis entrez dans la chambre. Prenez la **clé de l'ascenseur de service** sur la table puis passez par l'énorme trou dans le mur pour accéder à la chambre 202. Examinez les photos éparpillées sur le lit. Sur l'une d'elles est inscrit le code de la malette par terre. Pour le lire, vous devrez d'abord utiliser le diluant pour enlever les traces de marqueur noir. Notez le code et ouvrez la malette. Elle contient la **boîte à musique « Cendrillon »**. Allez maintenant explorer l'aile Est de l'hôtel. Ramassez la **boisson revigorante** ainsi que les **cartouches de carabine** devant l'ascenseur. Entrez dans la pièce grise. **2 boissons revigorantes** vous y attendent. Essayez d'utiliser l'ascenseur dans cette pièce. Malheureusement, vous êtes trop lourd pour qu'il fonctionne correctement. Débarrassez-vous de tout votre inventaire sur l'étagère à côté et descendez au rez-de-chaussée (bouton 1). Vu que vous n'aurez plus votre radio pour vous avertir de la présence de monstres, je vous indiquerai si vous deviez rencontrer des créatures dans cette zone. Empressez-vous de prendre le plan accroché au mur. Allez au cellier (pantry) récupérer la **boîte à musique « Blanche Neige »**. Arrêtez-vous ensuite au bureau (Office). Vous y trouverez votre **cassette vidéo** dans le coffre ainsi qu'un **ouvre-boîte**. Remontez jusqu'à la pièce des employés (employee lounge). Il y a **2 boîtes de cartouches de carabine** posées sur le frigo. Rejoignez les escaliers en face du bureau et descendez au sous-sol. 2 monstres vous attendent de pied ferme dans le couloir. Slalomez entre eux vu que vous n'avez pas d'arme. Courez jusqu'à la chaudière (boiler room). Prenez la **trousse de soins** par terre et la **clé du bar** suspendue à un tuyau. Courez ensuite jusqu'à la cuisine (kitchen), toujours en évitant les monstres, et utilisez l'ouvre-boîte sur la conserve. Aussi étrange que cela puisse être, vous trouvez une **ampoule électrique** à l'intérieur. Ramassez les **3 boissons** avant d'entrer dans le bar. Utilisez l'ampoule sur la lampe du comptoir. Grâce à la lumière, vous pouvez trouver la serrure de la porte et utiliser la clé pour sortir. Remontez au premier étage (2nd floor) pour récupérer tout votre attirail. Attention aux deux ennemis qui vous attendent devant la pièce où vous vous rendez. Une fois vos poches pleines, redescendez au vestibule et approchez-vous de la grosse boîte à musique.

Enigme des boîtes à musique
Vous devez placer correctement les boîtes à musique en fonction des indications qui vous sont données. En mode facile et normal, l'ordre de gauche à droite est Cendrillon, Blanche Neige, la Petite Sirène. En mode difficile et Extra Hard, l'ordre est de gauche à droite Cendrillon, la Petite Sirène, Blanche Neige. Lorsque tout sera en ordre, faites jouer la boîte à musique pour recevoir la **clé de l'escalier de l'hôtel**.

Grâce à cette clé, vous pouvez enfin rejoindre la chambre 312 au dernier étage. Sauvegardez avant de vous y rendre. Dans la chambre, utilisez la cassete vidéo dans le magnétoscope et regardez la séquence...

L'hôtel Lake View, version sombre

Revenez dans le couloir pour vous apercevoir que tout a changé dans l'hôtel. Vous pouvez sauvegarder sur la porte de

la chambre 313. A ce propos, si vous optez pour la fin « chien » (voir les fins spéciales), c'est ici que vous devez vous rendre. Descendez à la bibliothèque (reading room) et écoutez la conversation dans les écouteurs. Vous pouvez aussi prendre le **livre « Cérémonie Crimson »** sur l'étagère (seulement disponible lors de la seconde partie). Passez ensuite dans la chambre 202. Vous serez transporté dans le couloir Ouest de l'hôtel. Ramassez les **2 boîtes de balles de pistolet** sous la fenêtre. Puis les **2 ampoules** sur la table devant l'ascenseur un peu plus loin. Utilisez justement l'ascenseur pour descendre au sous-sol inondé. Courez vous réfugier dans le bar où vous trouverez **5 boissons revigorantes**. Passez dans la cuisine et ramassez les **2 boîtes de cartouches de fusil de chasse**, la **trousse de soins** et les **2 boîtes de cartouches de carabine**. Continuez par le couloir suivant et courez jusqu'aux escaliers. Une séquence cinématique avec Angela se déclenche. Vous ne pourrez pas la rejoindre. Faites donc demi-tour. Vous serez devant de nouveaux escaliers. Montez. Allez ramasser les **2 ampoules** devant les toilettes puis les **2 boîtes de cartouches de carabine** devant le bureau du manager. Sortez ensuite par la sortie de secours à l'autre bout du couloir. Suivez le couloir sans trop vous attarder pour ne pas vous faire attraper par les monstres sous les grilles puis sauvegardez avant de rentrer dans le vestibule. Là vous verrez une nouvelle fois Maria se faire tuer ! Si je compte bien, c'est la troisième fois qu'elle meurt dans le jeu ! Pas le temps de réfléchir à cela de toute façon car 2 Pyramides Rouges descendent vous attaquer.

Les 2 Pyramides Rouges
Le seul conseil que je pourrai vous donner ici c'est de vous placer dans un coin, de tirer sur l'un d'eux et de fuir vers un autre coin. C'est peut-être long, mais vous serez au moins sûr de les battre sans perdre trop d'énergie. Utilisez votre arme la plus puissante et au bout d'un moment (plus ou moins long suivant la diffics'enfonceront leur lance sous la gorge.

Récupérez sur chacun d'eux un **oeuf écarlate** que vous incrusterez sur les doubles portes pour les ouvrir. Sortez de l'hôtel. Et suivez le long couloir. Vous entendrez la voix de Mary. Ecoutez-la si vous voulez (voir les fins spéciales). Montez les escaliers jusqu'au toit et préparez-vous pour le dernier combat du jeu.

Mary ou Maria ?
Suivant votre parcours, vous aurez à vous battre contre Mary ou contre Maria déguisé en Mary. La technique reste cependant la même, restez à l'écart et tirez! Si elle vous attrape ou si elle vous envoie ses papillons, débattez-vous pour vous en sortir. Au bout de quelques tirs, elle s'écroulera et il ne vous restera plus qu'à l'achever d'un tir bien placé. C'est la fin de Silent Hill 2.

Fins spéciales

Il existe 5 fins pour ce jeu. Chacune d'entre elles s'obtient en remplissant différentes conditions pendant la partie.

Partir
Pour cette fin, vous devez constamment garder votre énergie au maximum en vous soignant régulièrement et en évitant les combats autant que faire se peut. Lorsque vous trouverez Maria, vous pourrez vous permettre de la frapper plusieurs fois avec la planche. Votre but dans le jeu est de retrouver votre femme, ne perdez donc pas trop de temps à vous balader en ville pour trouver des objets et rendez-vous toujours rapidement à l'étape suivante. Lisez souvent la lettre de Mary et dans l'hôtel, n'utilisez pas les écouteurs dans la bibliothèque, par contre prêtez attention aux paroles de Mary dans le long couloir à la fin du jeu. De cette façon, vous verrez James quitter la ville en compagnie de Laura.

Renaître
Cette fin n'est disponible qu'après avoir terminé le jeu au moins une fois. Vous devez simplement récupérer les quatres objets secrets : le chrisme blanc, livre des Souvenirs Perdus, la coupe en obsidienne et le livre « Cérémonie Crimson ».

Dans l'eau
Restez attentif à tous les objets spéciaux du jeu. Examinez entre autres le couteau d'Angela, lisez le journal sur le toit de l'hôpital, utilisez les écouteurs dans la bibliothèque de l'hôtel, écoutez la voix de Mary dans le dernier couloir... Lorsque vous perdez de l'énergie, ne vous empressez pas de vous soigner. En gros, ayez une attitude un peu suicidaire tout au long du jeu.

Maria
Pour visionner cette fin, vous devez toujours protéger Maria. Passez la voir aussi souvent que possible lorsqu'elle se repose à l'hôpital ou lorsqu'elle est enfermée en prison. Ecoutez toujours ce qu'elle a à vous dire et suivez ses indications. Mais surtout, ne prêtez pas attention à la voix de Mary dans le couloir final.

Chien
Cette fin n'est disponible qu'après avoir obtenu la fin Renaître ou après avoir visionné les trois autres. Vers le milieu de l'aventure, allez chercher la clé du chien dans la niche en passant par le grillage défoncé (près du panneau de l'hôtel sur Nathan Ave). Puis dans l'hôtel version sombre, entrez dans la chambre 313. Vous aurez alors la surprise de trouver un chien responsable de tous vos tracas !

PLUS D'OPTIONS

Appuyez sur L ou R à l'écran des options pour faire apparaître de nouvelles possibilités (couleur du sang, zoom sur la carte, etc.)

Silent Hill 4 : The Room

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFÉRENTES FINS

Il est beaucoup plus simple de voir les 4 fins de Silent Hill 4 que celles de ses prédécesseurs. Ceci tient au fait que vous devrez uniquement recommencer deux fois le jeu pour toutes les voir. Ainsi, si vous désirez voir les deux meilleures fins (La Mort de Eileen et Au Revoir), vous devrez exorciser plus de 80 % des phénomènes démoniaques qui apparaîtront dans votre appartement à partir du moment où vous rencontrerez Eileen dans le monde de l'hôpital. A ce stade, vous devrez à chaque fois avoir recours à une bougie sacrée pour faire disparaître les événements surnaturels, bien que les médaillons sacrés puissent également venir à bout de certains d'entre eux. Dans tous les cas, placez-vous face au phénomène ou posez votre bougie juste devant et attendez que le tout s'estompe. Vous trouverez la liste des phénomènes à exorciser dans l'astuce suivante.

De plus, ayez bien en tête que si vous décidez de voir les fins les plus positives, vous devrez faire attention à l'état de santé de Eileen. Evitez donc de la frapper quand il n'y a pas de monstres à l'écran, faites très vite quand vous devez la laisser seule et faites attention à ce qu'elle ne se fasse pas toucher par un monstre.

Concernant les 4 fins, voici de quoi il en retourne :

- **Fin : 21 Sacrements**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin Mère**
Vous avez exorcisé moins de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

- **Fin : La Mort De Eileen**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen n'a pas survécu durant le combat final.

- **Fin : Au Revoir**
Vous avez exorcisé plus de 80 % des phénomènes paranormaux apparus dans votre appartement et Eileen a survécu durant le combat final.

PHÉNOMÈNES À EXORCISER

- **Vous trouverez dans le salon** :
- des fenêtres qui claquent,
- les aiguilles de l'horloge qui deviennent folles,
- le téléviseur allumé,
- un filet de sang qui coule du judas (pensez à regarder ce qui se passe dehors avant l'exorcisme !),
- le fauteuil, près de la sauvegarde, est recouvert de sang,
- des poupées macabres sortent du mur au-dessus du coffre,

- des Wall men sortent du mur au-dessus de la commode,
- le mur se lézarde au-dessus de la commode.

- **Vous trouverez dans la cuisine** :
- le robinet qui laisse filtrer du sang,
- des empreintes ensanglantées qui vont jusqu'à une paire de chaussures devant la cuisinière,
- un morceau de chair dans le réfrigérateur,

- **Vous trouverez dans la chambre** :
- la photo du mur qui change,
- une ombre (très reconnaissable) qui se terre dans la penderie,
- une voix inquiétante qui vous parle près du téléphone.

A noter que les phénomènes des Wall Men, des fissures et des poupées pourront revenir plusieurs fois.

ARMES ET TENUES SUPPLÉMENTAIRES

C'est après avoir terminé le jeu une première fois que vous aurez droit à de nouvelles armes et tenues. Le tout sera disponible en fonction de votre classement de fin. Voici ce que vous pourrez obtenir après maints efforts :

- **Le pistolet électrique** : Dans la prison lacustre, après avoir tourné la valve en 2F (dans les salles de surveillance), n'allez pas tout de suite tourner celle en 3F et repartez plutôt à l'extérieur. Montez en 3F puis pénétrez dans la troisième cellule sur la gauche. Sautez dans le trou puis ramassez le pistolet électrique. Sautez à nouveau dans le trou pour vous retrouver en 1F. Repartez ensuite dans les salles de surveillance pour tourner la roue en 3F.

- **La tronçonneuse** : Après avoir fini le jeu, recommencez le jeu en "Une Peur Inédite" et vous aurez droit à la Tronçonneuse qui se trouve dans le monde de la forêt, près d'une souche d'arbre, non loin de la voiture de Jasper. Notez que cette arme est lente et finalement peu puissante.

- **La mitraillette** : Après avoir fini le jeu, recommencez le en "Une Peur inédite" (sachant que cette fois votre classement doit être compris entre 90 et 100 points) et vous trouverez la mitraillette pour Eileen dans le monde de l'appartement, près du frigo qui contient le cadavre du chat. Si l'arme est très puissante, elle fera par contre augmenter le niveau de malédiction, ceci influant sur le nombre de phénomènes à exorciser et par conséquent les fins que vous désirez obtenir.

- **La tenue d'infirmière** : Après avoir fini le jeu en obtenant la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen, dans le monde de l'appartement, au 303. Par contre, ceci vous servira uniquement à débloquer un nouveau mode de jeu (voir astuce suivante).

- **La tenue de soirée de Cynthia** : Terminez le jeu avec les quatre fins et commencez une nouvelle partie dans le mode Infirmière. Cynthia portera alors une superbe tenue de soirée bien moulante.

MODES DE JEU INÉDITS

- **Mode Infirmière** :
Après avoir terminé une première fois le jeu avec la fin "Au Revoir" ou "Mère", vous pourrez obtenir une tenue d'infirmière pour Eileen. Ensuite, vous devrez terminer une nouvelle fois le titre et faire en sorte que Eileen survive à l'issue du combat final. Vous aurez alors le choix de recommencer le jeu dans le mode Infirmière lors de votre partie suivante.

- **Mode Une arme** :
Terminez le jeu avec un classement de 100 points et recommencez une partie en "Une Peur Inédite". Au moment de choisir le niveau de difficulté, vous pourrez aller vers la droite pour voir à nouveau les modes de difficulté mais en rouge, ceci correspondant au mode Une Arme. Dans ce mode, vous n'aurez droit qu'à une seule arme que vous pourrez choisir à votre arrivée dans le monde du métro. Toutes les armes du jeu seront alignées sur le sol et vous devrez opter pour celle qui vous plaît le plus. Par contre, vous y trouverez toujours le pistolet, les clubs de golf et la torche.

- **Mode spécial** :
Terminez le jeu en mode "Une Arme", en difficile, pour avoir accès à un troisième mode de difficulté, accessible de la même façon que pour le mode "Une Arme". Vous aurez alors droit à toutes les armes du jeu ainsi qu'à des boissons nutritives et balles de pistolet qui réapparaîtront automatiquement dans votre appartement à chaque fois que vous y reviendrez.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Nous vous proposons aujourd'hui une petite visite guidée de Silent Hill 4 ainsi que diverses astuces afin que vous puissiez avoir une vision d'ensemble du produit, ceci vous permettant également de mieux comprendre la trame principale du jeu qui multiplie les clins d'oeil aux autres épisodes tout en respectant l'ambiance brumeuse, du moins d'un point de vue métaphorique, de la saga.

Note : Cet épisode étant très linéaire, je n'ai pas précisé l'emplacement de tous les objets que vous pourrez trouver, ce qui fait que vous devrez chercher un minimum afin de dénicher toutes les boissons nutritives, balles de pistolet, etc.

Descriptifs des modes de jeu

- **Mode Facile** : Les ennemis sont peu nombreux et moins résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 12 balles, les objets de soin sont plus efficaces et les énigmes sont très simples à résoudre.

- **Mode Normal** : Les ennemis sont en plus grand nombre et plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 10 balles, les objets de soin sont un peu moins efficaces. Les énigmes sont aussi simples à résoudre que dans le mode Facile.

- **Mode Difficile** : Les ennemis sont beaucoup plus nombreux et bien plus résistants, le pistolet dispose d'une capacité de 08 balles, les objets de soin sont peu efficaces et les énigmes sont moins faciles à résoudre, notamment celle de la prison lacustre (voir solution) où vous n'aurez aucun indice.

Appartement 302

Votre périple commence dans votre appartement. Inspectez votre chambre en jetant un oeil aux différents cadres sur le mur puis sortez de la pièce. Rendez-vous dans le salon, regardez l'album-photos qui est couché sur la table basse puis examinez le mur, à droite de la commode. Ensuite, revenez dans le couloir d'où vous êtes venu pour avoir droit à une cinématique. Vous voici à nouveau dans votre chambre à coucher. Examinez les cadres en ayant en tête qu'à mesure que vous avancerez dans l'aventure, les textes descriptifs changeront, les allusions aux autres épisodes devenant alors légion. Après avoir répondu au téléphone, jetez un oeil dehors en regardant par la fenêtre puis sortez de votre chambre. Dirigez-vous vers la porte d'entrée pour avoir droit à une cinématique. Ramassez alors la **Première lettre** qui est glissée sous la porte et l'**Extrait du livre** près de la fenêtre du salon. Ouvrez également le réfrigérateur pour obtenir la **Bouteille de vin** (une arme assez efficace) et le **Lait chocolaté** que vous pouvez ranger dans le coffre pour l'instant. A présent, direction la salle de bains. Examinez les lieux et pensez à regarder très souvent les WC pour avoir droit plus tard à une allusion à Silent Hill 2. Prenez maintenant le **Tuyau en acier** et pénétrez dans le trou pour atteindre le monde du métro.

Monde du métro

Avancez dans le couloir qui vous fait face afin de rencontrer Cynthia Velasquez. Continuez votre chemin avec la belle jusqu'à ce que cette dernière se sente mal et aille aux WC. Débarrassez-vous des deux Sniffer dogs qui arriveront à la fin de la scène cinématique. Pénétrez alors dans les WC où est entrée Cynthia. Passez ensuite par le trou dans le mur afin de retourner dans votre appartement. Sauvegardez votre partie par l'intermédiaire du bloc-notes rouge. Maintenant, poussez la commode qui se trouve dans le coin de la pièce pour dénicher le **Pistolet**. Lisez l'inscription sur le mur puis regardez par l'orifice qui se trouve dans le mur pour épier Eileen. A présent, allez répondre au téléphone qui se trouve dans votre chambre puis allez jeter un oeil par le judas de votre porte. Il est maintenant temps de retourner dans le monde du métro en passant par le trou de votre salle de bains. Ramassez le **Jeton de la ligne de Lynch Street** qui se trouve dans la main du mannequin. Prenez à gauche puis rendez-vous au niveau des tourniquets. Tuez le Sniffer Dog qui traîne dans les parages puis continuez tout droit au niveau du ver géant. Tuez deux autres chiens puis montez les escaliers de droite pour trouver des **Balles de pistolet**. Revenez au niveau de l'entrée de la ligne de Lynch Street et utilisez le jeton pour passer les tourniquets. Descendez alors l'escalier qui vous mène en B2. Faites attention aux deux Victim qui traînent dans les parages et descendez par l'escalier de droite. Cynthia étant bloquée dans le métro, prenez à gauche et rentrez dans le dernier wagon. Appuyez sur le bouton rouge afin d'ouvrir la porte du wagon où se trouve Cynthia. Sortez et partez à la rencontre de la belle. A présent, entrez dans le métro par la porte qui fait face au distributeur. Vous devez à ce stade rejoindre le quai opposé en passant d'un métro à l'autre. Le tout n'étant pas bien compliqué puisque très linéaire, je vous laisse le soin de trouver le bon chemin. Une fois arrivé sur le quai, montez les marches pour obtenir des **Balles de pistolet**. Redescendez puis dirigez-vous vers la porte qui est au sud. Ouvrez-la et délectez-vous de la petite scène cinématique. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Sauvegardez puis repartez dans le monde du métro. Descendez l'échelle pour monter ensuite par l'autre échelle au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** et déverrouillez la porte. Ensuite, redescendez par l'échelle. Empruntez le passage du milieu jusqu'à arriver à une porte en bas d'un escalier. Ouvrez-la pour arriver sur le quai de la ligne de King Street. Débarrassez-vous des ennemis qui traînent et pénétrez dans le métro pour récupérer le **9-Fer**. Dirigez-vous ensuite jusqu'à l'escalator, que vous emprunterez après avoir ramassé la **Boisson nutritive** en faisant attention aux Wall Men qui peuplent les lieux et qui vous attaqueront tout au long de votre ascension.

Une astuce pour ne pas se faire toucher par ces monstres consiste à vite reculer dès que vous voyez deux bras sortir du mur, à attendre qu'ils frappent puis très vite à riposter en leur donnant des coups de barre de fer pour les assommer temporairement. Lorsque deux Wall Men sont l'un à côté de l'autre, faites attention à ce qu'Harry ne locke plus le premier Wall Men afin de toucher le second.

Une fois en haut, allez ramasser les **Balles de pistolet** qui sont au fond du passage de gauche puis montez par l'escalier. Examinez la porte de la pièce sur votre droite pour obtenir l'**Affiche de la tentation**. Pénétrez à présent dans le bureau.

Une fois sorti de votre cauchemar, regardez par la fenêtre de votre chambre. Allez maintenant ramasser le **Journal rouge - le 8 Avril** glissé sous votre porte d'entrée. Déposez maintenant l'Affiche de la tentation dans le coffre et prenez le lait chocolaté. Une fois que vous vous serez inquiété de savoir si vous avez au moins quatre emplacements de libre dans votre inventaire, passez par le trou de votre salle de bains.

Monde de la forêt

Notez que les inscriptions sur les pierres tombales ne seront déchiffrables que plus tard. Ne vous attardez donc pas sur ces dernières. Avancez jusqu'à arriver devant un bâtiment. Pénétrez-y, débarrassez-vous des ennemis qui peuplent les lieux, ramassez les **Balles de pistolet** près des barils puis sortez à l'extérieur en empruntant la deuxième porte un peu plus loin. Vous arrivez rapidement devant une voiture qu'il conviendra d'inspecter afin d'y trouver un **Message** ainsi que le **Bloc-notes de Jasper**. Poursuivez votre route pour découvrir le fameux Jasper. Ecoutez ce dernier puis ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve près de la barrière où sont posées des bougies. Continuez votre route jusqu'à arriver dans la cour de l'orphelinat. Passez maintenant par la porte qui se trouve à droite de la maison. Continuez jusqu'au lac de Toluca pour dénicher un **Kit de soins portable**. Rebroussez chemin et prenez la porte qui est à gauche de la maison puis suivez le chemin qui s'offre à vous pour arriver au cimetière où vous rencontrerez un petit garçon. Après la cinématique, inspectez les lieux et retournez au niveau de l'orphelinat. Donnez le lait chocolaté à Jasper Gein pour obtenir la **Pelle à lettres de sang**. Prenez maintenant le passage qui est au Sud-Est. En chemin, vous découvrirez des racines bien étranges qui sortent de terre au pied d'un arbre. Utilisez alors la pelle à lettres de sang pour creuser afin d'obtenir la **Clef rouillée tachée de sang**. Ensuite, ouvrez la porte grillagée derrière vous et allez ramasser le **6-Fer**. Passez par le trou pour revenir dans votre appartement. Allez voir qui sonne à la porte puis rangez la clef rouillée dans votre coffre. Revenez dans le monde de la forêt et repartez en direction de la cour de l'orphelinat, le chemin n'étant désormais plus bloqué par le brouillard. A présent, il va vous falloir revenir dans votre appartement pour prendre à nouveau la clef rouillée tachée de sang. Repartez dans le monde de la forêt puis utilisez la clef rouillée sur la porte de l'orphelinat. Pénétrez-y et allez ramasser l'**Extrait des Ecritures Saintes** qui se trouve au fond à gauche. Passez maintenant la porte qui est sur votre droite pour assister à une cinématique. Vous vous réveillez à nouveau dans votre chambre. Allez une nouvelle fois vérifier qui sonne à votre porte. Placez l'Affiche en votre possession dans le coffre et sauvegardez. Il ne vous reste plus qu'à passer dans le trou de la salle de bains pour continuer votre aventure.

Monde de la prison lacustre

Une fois arrivé dans la prison, ouvrez la deuxième porte qui est sur votre droite. Ramassez les **Balles de pistolet** puis sortez. Ramassez ensuite le **Mémo d'exploration** qui se trouve devant la troisième porte. Maintenant, direction la double porte pour sortir de cet endroit. Vous pouvez si vous le souhaitez utiliser le pentacle pour repartir dans votre appartement afin de sauvegarder. Ramassez à présent le **Journal du gardien** qui est accroché au mur. Ouvrez la porte de gauche afin de descendre dans les sous-sols. Prenez la première échelle que vous verrez pour descendre plus profondément. Ignorez la seconde échelle et continuez à descendre à pied pour dénicher un peu plus loin un **Médaillon saint**. Ouvrez la porte qui se trouve au bout du couloir pour vous retrouver dans une grande pièce où se trouve une roue hydraulique et un trou pour revenir dans votre appartement. Récupérez la **Clef de sortie de la prison lacustre** qui se trouve sur un panneau d'affichage près d'une lanterne. Lisez ensuite le **Message plaque salle de la roue hydraulique**. Il est maintenant temps de remonter au niveau de l'endroit où se trouve le pentacle qui vous permet de revenir dans votre appartement. Servez-vous de la clef de sortie de prison lacustre pour ouvrir la porte de droite et ainsi vous retrouver dehors.

A ce stade, vous avez deux choix pour monter dans les étages : par les échelles qui se trouvent à chaque niveau ou en marchant et en affrontant plusieurs Mothbat. Dans tous les cas, vous allez devoir monter tout en haut de la tour pour ouvrir une double porte. Faites le tour de la pièce et tournez une roue pour ouvrir les vannes qui vont déverser l'eau dans les étages inférieurs. Sortez et rendez-vous à l'étage inférieur pour ouvrir une nouvelle double porte. En vous débarrassant des ennemis alentour, allez ramasser le **Journal de prison** dans la deuxième cellule sur la droite. Ensuite, en vous référant à la double porte, passez par la deuxième porte à sa gauche et sautez à l'intérieur du trou. Faites de même dans l'étage inférieur puis dans le suivant afin de vous retrouver dans les douches où vous allez devoir affronter deux Doublehead. Une fois que vous les aurez vaincus, ouvrez la porte pour sortir. Prenez à gauche puis montez à l'échelle. Ramassez le **Rapport de salle de surveillance 1er** puis continuez à monter en 2F et 3F pour découvrir le **Rapport de surveillance 2eme** et le **Mémo du code secret**. A présent, vous allez devoir vous servir des roues qui sont dans chaque étage pour aligner les trous des cellules afin de déverser l'eau jusqu'au sous-sol pour faire tourner la roue hydraulique. Voici ce que vous devez faire :

- Tournez la poignée en 2F quatre fois vers la droite (ou la gauche),
- Tournez la poignée en 3F deux fois vers la droite.

Ceci fait, descendez tout en bas pour assister à une cinématique dans laquelle vous rencontrerez Andrew DeSalvo. Maintenant, repartez à l'extérieur. Montez au troisième étage puis ouvrez la double-porte. Ouvrez la quatrième porte en partant à droite. Si vous avez correctement aligné les cellules, vous devriez être devant un trou à côté d'un lit ensanglanté, la configuration devant être la même dans les étages en dessous. Sautez dans le trou et faites de même dans les étages inférieurs. Une fois dans la cuisine, ramassez l'**Affiche de la vigilance** sur la porte. Tapez le code 0302 pour ouvrir cette dernière et pénétrez dans la salle des tortures. Passée une cinématique, vous vous réveillerez dans votre chambre. Une fois debout, dirigez-vous devant votre porte d'entrée pour ramasser le **Journal rouge - le 4 Avril** ainsi que le **Journal rouge - le 23 Juillet**. Déposez l'Affiche de la vigilance dans le coffre puis rentrez dans la salle de bains pour pénétrer dans le trou qui s'est une fois encore agrandi.

Monde de la construction

Laissez le trou qui est derrière vous, courez au bout du couloir et descendez les escaliers pour vous retrouver face à Richard Braintree. Eliminez ensuite les deux Rubber Faces puis pénétrez dans le seul bâtiment accessible. Examinez le corps de la Victim pour trouver la **Clef du fantôme** et le **Sabre de l'Obéissance**. Ouvrez alors la porte qui se trouve sur votre droite. Descendez deux escaliers et prenez la porte qui se trouve au bout du couloir. Ramassez les **Balles de pistolet** sur les étagères puis rentrez dans le magasin de sport. Ramassez la **Batte en aluminium** et le **5-Fer**. Passez par l'unique porte qui est déverrouillée puis descendez tout en bas pour rentrer dans l'animalerie. Récupérez la **Clef du magasin Albert's Sports** qui est sur le présentoir puis repartez rapidement dans le magasin de sport. Utilisez la clef que vous venez de trouver pour ouvrir la porte verrouillée. Descendez les marches puis allez tout au bout de l'impasse pour pénétrer dans un ascenseur, sur votre gauche. Après une cinématique, vous vous retrouverez en B12. Sortez de l'ascenseur par la porte. Ramassez les **Balles de pistolet** puis passez dans l'ascenseur de droite. Appuyez sur le bouton du haut pour monter en B8. Sortez par la porte arrière puis ramassez le **Sabre de l'Obéissance** et la **Pelle** qui se trouve tout au bout du couloir. Revenez très rapidement à l'ascenseur avant de vous faire toucher par les Victims et redescendez en B12. Passez à présent par l'échelle qui se trouve dans l'ascenseur. Ramassez la **Boisson nutritive** et débarrassez-vous des tentacules pour continuer votre route. Montez à l'échelle et continuez par l'unique voie disponible en éliminant tous les ennemis qui se présenteront à vous. Vous pourrez à ce sujet récupérer un **Pitching Wedge** et un **Tuyau en acier** en vous débarrassant des Rubber Faces qui sont au bout du chemin. Ouvrez la porte qui vous tend sa poignée, descendez les escaliers et rentrez dans le bar. Ramassez la **Hache rouillée** et le **Mémo du barman**. Vous pouvez ici aussi pénétrer dans le trou pour revenir dans votre appartement et jeter un oeil à la fenêtre pour regarder le panneau publicitaire du bar afin de noter les 4 derniers chiffres du numéro de téléphone. Tapez le code 3750 pour ouvrir la porte du bar. Montez par l'escalier jusqu'en B4 et ramassez l'**Affiche du Chaos** qui se trouve sur la porte. Rentrez dans la pièce pour assister à une cinématique. De retour dans votre appartement, regardez par la fenêtre pour apercevoir un homme chez Richard Braintree qui semble pointer du doigt l'appartement de Eileen. Allez ranger l'Affiche du Chaos dans le coffre puis rendez-vous dans la salle de bains pour passer par le trou qui n'en finit plus de grandir.

Monde de l'Appartement

Vous venez d'atterrir au troisième étage de votre immeuble. Pénétrez dans la pièce de droite pour trouver une "porte" qui vous ramènera à votre appartement, le **Journal de Mike**, un **Papier rouge** et l'**Article de Joseph** dans une petite pièce. Ensuite, allez examiner les deux photos rouges qui se trouvent sur les murs afin d'obtenir la **Clef du directeur** et la **Clef du vestiaire n°106**. Par la suite, une Victim viendra vous dire un petit bonjour. Plantez-lui un sabre de l'obéissance dans le ventre afin de le clouer sur place. Sortez puis passez près de l'appartement 302 pour apercevoir un petit garçon. Vous pouvez dès à présent glisser le papier rouge sous votre porte (ainsi que tous les suivants) pour obtenir des messages en revenant dans le monde réel. A ce sujet, vous pouvez d'ores et déjà repartir chez vous pour ramasser le **Journal rouge - le 2 Mai** et le **Journal rouge - le 14 Mai** qui sont sous votre porte. Regardez aussi par le judas pour voir un mystérieux individu. Repartez maintenant dans le monde de l'Appartement. Sortez de l'appartement 301 puis courez au bout du couloir pour ouvrir une porte. Parlez à l'homme assis sur les marches et vous obtiendrez une **Vieille poupée usée**. Descendez les escaliers pour vous retrouver dans le hall d'entrée de l'immeuble. Utilisez la clef du vestiaire n°106 avec les boîtes aux lettres pour découvrir plusieurs lettres d'amour. Passez à présent par la porte de gauche. Utilisez la clef du directeur pour ouvrir la première porte de gauche. Rentrez dans l'appartement et allez ramasser les **Clefs des appartements**, accrochées à un présentoir dans le salon, ainsi qu'un **Papier rouge**, un **Papier rouge déchiré** et un **Extrait du journal rouge**. Vous pourrez aussi y découvrir le **Journal du directeur**. Sortez de

l'appartement du directeur puis rendez-vous dans le 106 pour y trouver un **Kit de soins portable**. Vous pouvez aussi utiliser le téléphone après avoir lu le papier qui se trouve à côté de l'appareil. Si vous voulez arrêter la sonnerie, rendez-vous directement à l'appartement 202 pour décrocher le combiné du téléphone. Allez maintenant dans l'appartement 102 et ouvrez le réfrigérateur puis examinez ce qu'il contient pour trouver le **Papier rouge déchiré**.

A ce stade, vous pouvez prendre votre temps pour visiter tous les appartements de l'immeuble afin d'y trouver plusieurs objets à savoir :

- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- la **Cassette Mike le dépiauté** dans l'appartement 205,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 304.

Dans l'appartement 207 vous apercevrez l'homme que vous rencontré dans l'escalier à votre arrivée. Regardez ensuite par la fenêtre pour apercevoir Eileen qui se trouve dans son appartement. Ramassez le **Revolver de Richard** ainsi que le **Putter** dans la pièce du fond et sortez de l'appartement. Direction le 203. Vous pourrez y ramasser la **Bombe insecticide** (parmi des bouteilles vides traînant sur le sol) et le **Papier rouge déchiré** en fouillant les vêtements ensanglantés sur le lit. D'ailleurs, n'oubliez pas de glisser tous ces papiers rouges sous la porte du 302 en revenant dans l'appartement 301, où se trouve le trou par lequel vous allez devoir retourner dans votre appartement. Ramassez alors l'**Extrait du journal rouge (suite)** et le **Journal rouge - le 20 Mai**. Après quoi, allez ramasser la **Clef à poupée** qui se trouve entre votre lit et la fenêtre de votre chambre. Retournez à présent dans le monde de l'appartement pour ouvrir la porte du 303 avec la clef que vous venez de trouver. Assistez à la cinématique au terme de laquelle vous vous retrouverez chez vous. Allez ranger les clefs des appartements, la cassette et la poupée dans le coffre. Regardez par le trou près de la commode pour entendre une conversation entre deux policiers puis allez ramasser le **Talisman Succubus** et le **Journal rouge - le 13 Juillet** sous la porte. Pénétrez maintenant dans la pièce qui se trouve juste en face de la cuisine. Utilisez le Talisman Succubus pour faire apparaître quatre cavités dans lesquelles vous allez devoir insérer les affiches de la Vigilance, de la Tentation, Source et du Chaos, pour faire apparaître un nouveau trou. Empruntez ensuite le passage pour continuer votre aventure.

Monde de l'hôpital

Après la cinématique, sortez de la pièce puis débarrassez-vous des Mothbats. Allez ramasser le **Sac dEileen** au bout du couloir à gauche. Ouvrez la porte de droite, éliminez les Nurses et ramassez l' **Ampoule**. Sortez, prenez à gauche puis allez ouvrir la troisième porte qui se trouve à droite. Pénétrez dans la pièce, ramassez le **Mémo de l'infirmière** et examinez l'écran luminescent. Passez dans le bureau suivant pour trouver le **Coupe-papier**. Sortez puis passez par la porte qui se trouve à gauche de l'ascenseur au bout du couloir. Montez les escaliers pour vous retrouver en 2F. Ouvrez la porte, faites attention aux fauteuils roulants et allez visiter toutes les pièces de l'étage pour trouver les objets suivants :

- **4-Fer**,
- des **Balles de revolver**,
- un **Médaillon saint**,
- deux **Boissons nutritives**,
- deux boîtes de **Balles de pistolet**,
- une **Bougie sacrée**.
- la **Clef de chambre d'hôpital** (qui vous servira ensuite à ouvrir la cage qui vous emprisonnera en tombant).

Allez ensuite ouvrir la seule chambre verrouillée (grâce à la clef que vous venez de récupérer) pour rencontrer Eileen. Sortez de la pièce accompagnée de la jeune femme et débarrassez-vous des Nurses qui traînent. Au passage, appuyez sur le bouton d'appel de l'ascenseur. Descendez maintenant à l'étage inférieur en passant par les escaliers. Pénétrez dans la deuxième porte à droite et examinez le trou pour revenir dans votre appartement. Une fois réveillé, allez ramasser le **Journal rouge - le 20 Juillet** et la **Petite Clef** qui se trouvent dans une enveloppe, sous la porte. Ramassez également le **Journal rouge - le 11 Juin**, le **Journal rouge - ????** et le **Journal rouge - le 14 juin**, le tout se trouvant derrière l'étagère du salon.

A noter que vous ne pouvez plus désormais récupérer de l'énergie en revenant dans votre appartement. Faites donc attention à votre santé et sachez composer votre inventaire en choisissant soigneusement armes et objets de soin. De plus, si vous désirez qu'Eileen vous aide durant les combats, pensez à avoir une de ses armes sur vous et à l'en équiper en allant près d'elle.

De retour dans l'hôpital, dirigez-vous vers l'ascenseur qui devrait être à l'étage si vous avez bien appuyé sur le bouton d'appel en 2F. Ouvrez la porte qui se trouve au fond de la cage d'ascenseur à l'aide de la petite clef et descendez l'escalier en éliminant les Nurses. Ouvrez la porte au bout du couloir, commencez à descendre par le chemin en spirale et arrêtez-vous au niveau du trou si vous désirez revenir dans votre appartement.

A partir de ce moment-là, vous allez devoir utiliser les bougies ou médaillons saints pour exorciser les phénomènes occultes qui vont pulluler dans votre Home Sweet Home (voir Astuce Phénomènes à exorciser).

Continuez votre descente et ouvrez la porte au bout du chemin.

Monde du métro - 2ème fois

En ouvrant la porte suivante, après avoir ramassé la **Bougie sacrée**, vous vous retrouverez à nouveau dans le monde du métro. Eliminez les ennemis qui patrouillent puis revenez au niveau des WC pour femmes, dans lesquels Cynthia s'était engouffrée au début du jeu. Ecrasez les larves puis passez dans le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez alors le **Journal rouge - le 25 Juillet** ainsi que la **Lettre du gamin** et la **Clef en plastique** qui sont toutes les deux dans une enveloppe sous la porte. Récupérez ensuite le jeton de la ligne de Lynch Street et pensez à vous armer d'un sabre de l'Obéissance. Revenez maintenant dans le monde du métro, sortez des toilettes, prenez à gauche et dirigez-vous vers les tourniquets pour assister à une cinématique très "Ringesque". D'ailleurs, ne perdez pas une seule seconde et empalez la Victim au sol pour que cette dernière vous laisse tranquille le reste de votre aventure. Ceci fait, allez au bout du couloir, montez les escaliers de gauche et ramassez une **Balle d'argent**. Revenez ensuite au niveau des tourniquets que vous ouvrirez grâce à votre jeton. Descendez les escaliers et passez par la porte de gauche pour aller ramasser une **Boisson nutritive** et la **Cravache** (pour Eileen). Descendez par les escaliers de droite pour vous retrouver sur le quai. Rentrez dans le métro, suivez le même chemin que lors de vos premières pérégrinations pour vous retrouver devant le coffre à jouets qui se trouve sur une banquette. Ouvrez-le avec la clef en plastique pour obtenir la **Pièce sale**. Partez à présent sur le quai Est. Si vous avez bien déverrouillé la porte qui se trouve au sud du quai Est, vous allez pouvoir très facilement passer dans la pièce qui se trouve au sud du quai Ouest, en empruntant les échelles. Laissez donc Eileen un instant dans la pièce sud-est, ramassez le **Médaillon saint** et repartez par le trou de la pièce sud-ouest pour revenir dans votre appartement. Allez laver la pièce sale, en vous aidant du robinet de votre évier, pour obtenir la **Pièce 1$**. Avant de repartir dans le monde du métro, pensez à ranger le sac d'Eileen et le jeton de la ligne de Lynch Street. Repartez retrouver Eileen, sortez de la pièce, allez au bout du quai et utilisez la pièce 1$ dans le distributeur de boissons pour acquérir la **Clef de la scène du meurtre**. Repartez en direction de la pièce du sud-est. Laissez à nouveau Eileen et descendez par l'échelle. Prenez le passage du milieu, ouvrez la porte suivante pour vous retrouver sur le quai de la ligne de King Street et utilisez à nouveau l'escalator en évitant les Wall Men. Ramassez la **Boisson nutritive** qui se trouve dans le passage de gauche puis montez les escaliers pour arriver au niveau de la scène de meurtre. Ramassez la **Carte de transport de Cynthia** qui traîne par terre. Ouvrez ensuite le bureau grâce à la clef de la scène du meurtre puis allez ramasser la **Poignée de train**. Sortez puis utilisez à présent la carte de transport pour passer le tourniquet qui est à votre droite ainsi que le suivant qui vous fait face. Descendez les escaliers et allez rechercher Eileen. Reprenez le chemin par lequel vous êtes arrivé, repassez les tourniquets puis redescendez au niveau du quai de la ligne de King Street en empruntant une dernière fois l'escalator. Si vous le désirez, vous pouvez sauvegarder en revenant chez vous par le trou qui se trouve sur le quai où vous vous trouvez. Dans tous les cas, pénétrez dans le train pour aller dans la cabine du conducteur pour utiliser la poignée de train. Prenez alors le passage qui vient de s'ouvrir, ramassez le **Sabre de l'Obéissance** qui est en bas de l'escalier et passez la porte. Après la cinématique, courez rapidement devant vous puis ouvrez la porte. Vous voici à nouveau au niveau de l'escalier en colimaçon. Descendez-le pour trouver une porte tout en bas qui va vous amener dans le cimetière du monde de la forêt.

A noter, que vous pourrez également vous arrêter chez vous en empruntant le pentacle, au milieu de l'escalier, pour ranger la carte de transport qui ne vous servira plus.

Monde de la forêt - 2ème fois

Avant de commencer le cheminement de cette section, je précise que vous pourrez désormais lire les étranges inscriptions qui sont visibles sur les souches d'arbre ou sur les pierres. Pour ce faire, approchez-vous tout simplement de l'inscription que vous voulez lire afin qu'Eileen vienne vers vous pour décrypter ce qui y est écrit. Ceci n'est pas indispensable pour la progression mais le tout vous aidera à mieux comprendre le scénario et surtout le passé de Walter. Ceci étant dit, nous pouvons poursuivre.

Allez tout d'abord examiner la torche qui se trouve à gauche de la grande porte de sortie. Vous obtenez ainsi la **Torche**. Equipez-vous en puis allumez-la grâce à la flamme qui se trouve devant vous. Sortez ensuite rapidement du cimetière. Allez maintenant éclairer le puits qui se trouve un peu plus loin pour trouver la **Tête de poupée**. Ramassez également la **Boisson nutritive** qui traîne puis continuez votre chemin jusqu'à la cour de l'orphelinat. Avant toute chose, allez ramasser la **Chaîne** (une arme pour Eileen) qui pend sur une échelle au fond de la cour. Ensuite, allez au niveau des ruines fumantes pour trouver une **Bougie sacrée**, le **Mémo brûlé de Jasper** et le **Texte de la poupée du fauteuil roulant** en examinant la poupée assise dans le fauteuil roulant. Avant d'aller plus loin, replacez la tête de poupée. Empruntez à présent le trou au niveau du mur pour retourner dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 18 Juillet** sous la porte puis rentrez dans le cellier en face de la cuisine. Utilisez le bidon d'essence avec la torche pour faire en sorte que la flamme de cette dernière dure plus longtemps. Repartez maintenant dans le monde de la forêt. Partez en direction du Sud-Est, soi la porte au fond à gauche. Dans la première zone, vous pourrez ramasser une **Boisson nutritive**. Continuez votre chemin et ramassez la **Balle d'argent** qui se trouve au niveau des racines qui sortent de terre. Dans la zone suivante, ramassez une nouvelle **Boisson nutritive** puis enflammez votre torche et examinez le puits pour trouver la **Jambe gauche de poupée**. Revenez alors dans la cour de l'orphelinat pour remettre en place la jambe gauche de poupée, de la même manière que pour la tête de poupée. Ensuite, direction le lac Toluca en prenant la porte qui se trouve au Nord-Ouest. Dans la première zone, ramassez la **Boisson nutritive**. Poursuivez pour trouver une nouvelle **Boisson nutritive** dans la grotte ainsi que des **Balles de revolver**. Vous pourrez également dénicher la **Pioche du désespoir** dans cette zone. Sortez puis ramassez les **Balles de revolver** qui traînent. A l'issue de la cinématique avec le petit garçon, prenez le **Médaillon armorié**. Passez maintenant par le trou pour revenir dans votre appartement. Rangez le médaillon armorié et prenez un sabre de l'Obéissance. Repartez dans le monde de la forêt. Enflammez votre torche puis repartez vite fait dans la première zone décrite plus haut, où vous avez trouvé une boisson nutritive. Eclairez alors le puits pour dénicher la **Jambe droite de poupée** que vous irez replacer sur le mannequin dans la cour de l'orphelinat. Maintenant, passez par la porte qui est au Nord-Est. Vous trouverez un peu plus loin un nouveau puits qu'il vous faudra éclairer pour trouver le **Bras gauche de poupée**. Enfin, le dernier puits est tout au bout du chemin, là où vous avez atterri la première fois que vous êtes arrivé dans le monde de la forêt. Vous y trouverez le **Bras droit de poupée**. En chemin, n'oubliez pas d'immobiliser le fantôme de Jasper, grâce au sabre de l'Obéissance, afin que cette entité ne vous ennuie plus jusqu'à la fin du jeu.

Je signale également que vous trouverez dans ces diverses zones deux **Médaillons saints**, deux **Boissons nutritives** et une **Bougie sacrée** celle-ci se trouvant non loin du puits contenant le bras droit de poupée. De plus, utilisez le trou de l'avant-dernière zone de cette partie du niveau pour revenir dans votre appartement, si jamais vous avez besoin de modifier votre équipement.

Revenez voir le mannequin dans le fauteuil roulant et utilisez alors les deux parties du corps restantes que vous devez avoir en votre possession. Une fois que les cinq parties de la poupée (la tête, les deux jambes et les deux bras) seront en place, le fauteuil roulant reculera. Ceci révélera ainsi un passage que vous vous ferez une joie d'emprunter, non sans être tout d'abord passé par votre appartement pour reprendre le médaillon armorié. Descendez l'escalier et ramassez le document **Descente de la Mère Divine - les 21 sacrements**. Utilisez le médaillon armorié sur la porte de gauche. Ouvrez-la pour arriver au niveau de l'escalier en spirale.
Descendez puis ouvrez la porte au bout du chemin. Allez au centre de la pièce pour utiliser un ascenseur qui va vous conduire dans le monde de la prison lacustre.

Monde de la prison lacustre : 2ème fois

Une fois arrivé en bas, déverrouillez très vite la porte en évitant les attaques de votre ennemi. Commencez à courir à allure moyenne pour qu'Eileen puisse vous suivre. Arrêtez-vous au niveau 3F et passez la porte. Notez que vous

pourrez trouver à cet étage une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une **Boisson nutritive**. Prenez à droite et rentrez dans la quatrième cellule. Laissez Eileen seule et sautez dans le trou. Faites de même en 2F puis en 1F pour atterrir dans la cuisine. Allez ensuite dans la salle des tortures pour y trouver la **Chemise de taulard**. Ressortez et allez maintenant dans la cafétéria (en passant par la cuisine) pour dénicher une **Boisson Nutritive** et un **Médaillon saint**, sur le banc derrière une table. Sortez puis montez en 3F grâce à l'échelle qui est à votre droite. Vous y trouverez une **Matraque** pour Eileen. Redescendez et allez dans les douches pour trouver des **Balles de pistolet**. Sortez et repartez en 1F, en passant par l'escalier principal. Utilisez alors le trou pour revenir dans votre appartement. Ramassez le **Journal rouge - le 28 Juillet** sous la porte. Allez dans la salle de bains puis utilisez la chemise de taulard dans la baignoire pour obtenir la **Note de la chemise de taulard tachée de sang**. Avant de repartir dans le monde de la prison lacustre, vérifiez que vous avez bien sur vous une balle d'argent et la matraque pour qu'Eileen puisse s'en servir. Une fois de retour, repartez en 3F pour retrouver votre belle. Sortez à l'extérieur puis, en faisant attention au tueur en série qui traîne, descendez puis passez la porte 2F. Pénétrez dans la première cellule de gauche puis examinez le lit pour trouver un **Sabre de l'Obéissance**. Notez que vous trouverez également à cet étage des **Balles de pistolet** et une **Bougie sacrée**. Retournez maintenant à l'extérieur et continuez à descendre par l'escalier. En 1F, vous pourrez trouver une **Boisson Nutritive** (près du trou menant à votre appartement) ainsi qu'une **Bougie sacrée**, des **Balles de pistolet** et une seconde **Boisson nutritive** dans les cellules. Il est maintenant temps de descendre en B1 pour affronter le fantôme d'Andrew DeSalvo qui vous attend dans l'escalier. Pour en venir à bout, utilisez une balle d'argent puis très vite clouez-le sur le sol grâce au sabre de l'Obéissance. Une fois à terre, récupérez la **Clef salle du générateur de la Prison lacustre**. Continuez alors votre descente puis passez par la porte en bas de l'escalier pour vous retrouver dans la salle de la roue hydraulique. Déverrouillez la porte qui se trouve un peu plus loin sur votre droite grâce à la clef que vous venez de récupérer. Plusieurs Doubleheads vous attendant quelques mètres plus loin. Laissez Eileen dans la salle de la roue et utilisez vos balles de pistolet pour venir à bout des monstres. Une fois ceci fait, revenez chercher Eileen puis passez la porte qui se trouve au fond de la pièce où gisent désormais les cadavres des Doubleheads. Vous revoici sur l'escalier en spirale. Comme toujours, continuez à descendre, en repassant par votre appartement si vous le désirez. Passez alors par la porte qui se trouve en bas de l'escalier.

Monde de la construction : 2ème fois

Après la cinématique, neutralisez le fantôme de Richard Braintree de la même façon qu'avec Andrew DeSalvo. Une fois cloué sur le sol avec le sabre de l'Obéissance, le vieux Richard ne reviendra plus vous hanter. Ramassez ensuite le document **Souvenirs** qui se trouve entre les deux voitures sur la gauche. Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite puis appuyez sur le bouton du bas afin d'arriver en B12. Sortez de l'ascenseur et ramassez la **Bougie sacrée**. Revenez ensuite dans l'ascenseur (celui de gauche) et descendez à l'échelle en laissant Eileen. Eliminez les tentacules puis allez prendre la **Bille de billard** qui se trouve au bout du couloir. Montez à l'échelle puis suivez le seul et unique chemin afin d'assister à une scène cinématique. Continuez ensuite votre chemin pour dénicher un peu plus loin un **Ballon de volley** et un **Médaillon saint**. Passez maintenant la porte qui s'offre à vous, descendez l'escalier puis utilisez les suivants pour arriver dans le bar, en B15. Une fois dans ce dernier, utilisez la bille de billard sur la table. Ramassez le **Mémo plus récent du barman** puis allez retrouver Eileen qui est restée dans l'ascenseur.

Notez que vous pouvez, si vous le décidez, sortir de l'ascenseur, prendre celui de droite et descendre en B8 (ceci étant également valable si vous prenez l'ascenseur de gauche). Sortez alors par la porte qui est au nord pour trouver des **Balles de pistolet** au bout d'un couloir rempli de Rubber Faces.

Revenez rapidement dans l'ascenseur puis sortez avec Eileen par l'autre porte. Continuez votre route pour trouver une **Boisson nutritive**. Montez les escaliers jusqu'en B5 et rendez-vous dans le magasin de sport. Utilisez le ballon de volley en le mettant avec les autres et ramassez un **3-Bois** et des **Bougies d'anniversaire**. Avant d'aller plus loin, revenez dans votre appartement en utilisant le trou qui se trouve dans le magasin. Réarrangez votre équipement selon votre bon vouloir et ramassez le **Journal rouge - le 29 Juillet** sous la porte. Utilisez ensuite le téléphone de votre chambre pour appeler le bar grâce à l'ancien numéro à savoir : 555-3750. Vous obtiendrez ainsi le nouveau numéro : 555-4890. Repartez maintenant dans le monde de la construction. Montez en B3 pour arriver dans un appartement où vous trouverez un gâteau d'anniversaire sur une table qui sera ravi d'accueillir vos bougies d'anniversaire. Ramassez ensuite le **Chat empaillé** puis retournez au magasin de sport. Il vous faut maintenant descendre l'escalier derrière la porte Nord pour vous retrouver dans l'animalerie. Placez le chat empaillé dans la cage qui se trouve sur le comptoir, ramassez les **Balles de pistolet** et la **Boisson nutritive** qui traînent à gauche de la pièce puis quittez l'animalerie par la

porte qui se trouve au fond du magasin. Si vous le souhaitez, lisez l'article qui se trouve sur le sol, devant la porte, puis revenez dans l'animalerie pour vous rendre compte que tout a été dévasté. Dans tous les cas, descendez l'escalier et passez la porte. Allez au fond de la pièce et ouvrez la porte où se trouve une horloge qui doit normalement sonner une fois que vous avez mis en place les quatre objets que sont la bille de billard, le ballon de volley, les bougies d'anniversaire et le chat empaillé. Descendez l'escalier puis passez la porte pour vous retrouver face à de nombreux ennemis. Utilisez votre pistolet pour en finir rapidement et ramassez les clubs de golf sur les dépouilles des monstres si vous en ressentez le besoin. Allez ouvrir la porte qui se trouve de l'autre côté de la pièce pour vous retrouver dans un passage que vous avez emprunté il y a peu. Suivez alors le même chemin que précédemment pour vous retrouver dans le bar. Eliminez le Rubber Face qui vous attend puis déverrouillez la porte en utilisant le code 4890. Descendez le long escalier en éliminant d'innombrables Mothbats puis ramassez le **Kit de soins portable** qui vous attend en bas. Passez alors la porte pour vous trouver face à de gigantesques Wall Men.

- Boss :
Si on ne peut pas à proprement parler d'affrontement contre un boss, ce passage peut paraître difficile de prime abord. Pourtant il n'en est rien. Pour ouvrir la porte verrouillée qui se trouve de l'autre côté de la pièce, vous allez devoir frapper un seul des Wall Man parmi ceux présents dans la pièce. Pour découvrir lequel est le votre véritable ennemi, vous devrez simplement frapper chacun des Wall Man qui descend jusqu'à que vous trouviez celui qui fait vibrer tous les autres. Une fois ceci fait, vous n'aurez qu'à frapper sans relâche votre adversaire pour l'éliminer.

Après le combat, passez la porte pour vous retrouver sur l'escalier en spirale. Descendez, passez par le trou pour revenir dans votre appartement et ramassez le **Journal rouge - le 7 août** sous la porte.
Si vous le souhaitez, réorganisez votre équipement puis repartez dans le monde parallèle. Descendez en bas des marches, ramassez le **Journal du directeur** puis ouvrez la porte.

Monde de l'appartement : 2ème fois

Vous voici de retour dans votre appartement, ou du moins ce qui semble l'être puisqu'il s'agit du 302 d'autrefois. Ramassez le **Vieil album photo** et le **Tome rouge** dans le salon. Passez ensuite dans la chambre pour trouver le **Journal rouge - le 2 Août**, le **Journal rouge - le 3 Août**, le **Journal rouge - le 4 Août** et enfin le **Journal rouge - le 5 Août**. Retournez à présent dans le salon pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous pourrez retirer la **Pioche de l'espoir** qui se trouve dans le mur, entre la salle de bains et la chambre. Entrez maintenant dans la salle de bains pour retourner dans votre véritable appartement. Utilisez alors la pioche de l'espoir sur le mur similaire d'où vous avez retiré l'arme dans le monde parallèle. Passez l'ouverture puis examinez le corps suspendu deux fois de suite pour trouver les **Clefs de la Libération**. Sortez de la pièce, passez dans le cellier pour récupérer la **Lettre de Joseph** puis utilisez les clefs de la libération pour pouvoir ENFIN sortir de votre appartement. Une fois qu'Eileen vous aura rejoint, pénétrez dans l'appartement 301. Ramassez le **Médaillon Saint** qui se trouve dans une pièce au bout du couloir et utilisez l'escalier pour descendre dans l'appartement 201 où vous trouverez une **Boisson Nutritive**. Au passage, éliminez tous les ennemis qui sont dans les parages. Sortez de l'appartement et pénétrez dans l'appartement 202. Ramassez-y le **Sabre de l'Obéissance** et utilisez le passage dans le mur pour passer dans l'appartement 203. Sortez de l'appartement, allez dans le 204 pour ramasser une **Boisson Nutritive** puis continuez votre chemin en passant par la porte au bout du couloir, après être sorti de l'appartement. Eliminez les nombreuses Nurses qui vous attendent et prenez l'escalier pour monter en 3F. Une fouille approfondie de cet étage vous permettra de découvrir :

- des **Balles de pistolet** dans la cage d'escalier,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 304,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 303.

Redescendez en 2F et prenez la porte de gauche. Pénétrez dans l'appartement 206, ramassez la **Bougie sacrée** qui s'y trouve et passez par l'ouverture dans la chambre pour arriver dans l'appartement 207. Avant de sortir de l'appartement, allez ramasser les **Balles de pistolet** dans la pièce de droite, au fond du couloir. Descendez ensuite en 1F en utilisant l'escalier. Une fois encore, prenez votre temps pour inspecter chaque appartement afin de dénicher les objets suivants :

- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 107,

- une **Ampoule** et une **Bougie sacrée** dans l'appartement 106,
- un **Kit de soins portable** dans l'appartement 104,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 103,
- une **Boisson nutritive** dans l'appartement 102,
- des **Balles de pistolet** dans l'appartement 101,
- des **Balles de pistolet** dans le couloir Est, un peu avant l'entrée de l'appartement 101.

Dans tout ça, pas moyen d'ouvrir l'appartement 105 dont la porte est barricadée par des chaînes. Pour faire disparaître ces dernières, vous allez devoir examiner des formes suspendues présentes un peu partout. Une fois que vous aurez laissé Eileen dans le hall d'entrée, prenez la porte de droite. Voici ensuite l'emplacement des six formes à examiner pour faire disparaître les chaînes du 105 :

- la première forme se trouve devant vous, dans l'angle du couloir,
- la seconde forme est située dans une pièce circulaire dans l'appartement 104,
- la troisième forme se trouve au milieu de l'appartement 103,
- la quatrième forme se trouve dans le salon de l'appartement 102,
- la cinquième forme vous attend dans l'appartement 101, à l'intérieur d'une pièce circulaire,
- la dernière forme est située tout au bout du couloir, après l'appartement 101.

Une fois que vous aurez examiné les six formes, repartez au niveau de l'appartement 105 dont la porte est maintenant libre d'accès. Ramassez la **Boisson nutritive** qui s'y trouve et examinez la boîte rouge dans le salon pour trouver le **Cordon ombilical**. Maintenant, il vous faut retourner dans l'appartement 302 tout en affrontant de très nombreux ennemis qui ont envahi les lieux. Ne vous occupez pas non plus d'Eileen, celle-ci étant partie sans vous. En chemin, ramassez le **Cahier du directeur** qui est devant l'appartement 105. De retour dans le 302, sauvegardez votre partie et modifiez votre équipement afin d'obtenir :

- le cordon ombilical,
- le pistolet (avec le maximum de balles),
- cinq boîtes de balles de pistolet,
- la hache rouillée (qui est rapide et assez puissante),
- deux ampoules, kits de soins portable ou boissons nutritives.

Une fois prêt, passez dans l'ouverture, au bout du couloir. Examinez le trou qui se trouve à l'emplacement du corps qui était préalablement suspendu et descendez-y. Une fois réveillé, sautez dans le trou béant au centre de la pièce. Après une cinématique, il va vous falloir éliminer Walter, avant qu'Eileen ne se soit noyée dans la gigantesque vasque remplie de sang. Notez que la mort de la jeune femme influera sur la fin du jeu.

- Boss :

Dans un premier temps, allez face à la créature et utilisez le cordon ombilical. Ensuite, allez prendre chacune des huit lances qui sont incrustées dans les pierres tombales, tout autour de la pièce. A chaque fois que vous aurez ramassé une lance, allez la planter dans le corps du monstre, en faisant attention aux attaques de Walter. Une fois ceci fait, votre véritable ennemi sera enfin vulnérable. Utilisez alors vos balles de pistolet et votre hache rouillée pour en venir à bout, en faisant attention à ses attaques. Notez que si vous jouez en Normal ou Difficile, il sera plus intéressant pour vous de privilégier le Revolver (avec 3 boîtes de munitions), la hache rouillée et surtout les objets de soins afin de terminer le combat en un seul morceau.

Une fois que vous aurez vaincu votre Nemesis, le jeu prendra fin et avec elle la légende de Walter... Enfin dans le meilleur des cas.

Slam Tennis

© Infogrames / Atari 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le high scores pour débloquer les cheats correspondants.

1BH	Grosses têtes
2TD	?
3ES	Equilibrer les statistiques
4IS	Spécial illimité
5CM	Mode crazy
6UP	Débloquer des joueurs
7UK	Débloquer de l'équipement
8US	Débloquer des terrains
9AC	Débloquer tous les cheats

NOUVEAUX PERSONNAGES

Plusieurs nouveaux joueurs vous attendent en finale du mode arcade. Pour les débloquer, commencez avec votre sportif préférez et remportez les 6 tours du mode arcade. En finale, battez le joueur que vous rencontrez. Recommencez alors le tournoi avec le joueur que vous venez de battre. En continuant ainsi plusieurs fois, vous débloquerez plusieurs nouveaux joueurs (Umpire, Jujde, Boncer, Cop, Town Crier, Lifeguard...). Pensez aussi à remportez les tournois en France, en Angleterre, en Australie et aux USA pour avoir encore plus de choix de tennis-men.

Smashing Drive

© Namco / Point of View 2002

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MODES

Rush Hour shift

Terminez le mode Early Bird.

Night Owl shift

Terminez le mode Rush Hour.

Dusk And Wired shift

Terminez le mode Night Owl.

PLUS DE TEMPS EN MODE ARCADE

Chaque fois que vous perdez en mode arcade, vous obtiendrez une seconde de plus que lors la partie précédente.

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran de carte :

Munitions supplémentaires
Y, X, X, B, Y, X, X, B

Santé en plus
X, B, X, B, X, B, X, B

Argent en plus
Y, B, Y, B, X, A, X, A, Bas, Haut

Sniper Elite

© Ubisoft / Rebellion 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom de profil :

`Panzer`	Balles explosives
`Ratbomb`	Les rats explosent quand on leur tire dessus
`Stealth`	Fusil de sniper silencieux

SNK vs. Capcom : SVC Chaos

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Maintenez le bouton Start appuyé sur l'écran titre et faites :

Mars Alien
Haut, Bas, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Bas, puis n'importe quel bouton.

Goenitz
Bas, Bas, Bas, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche

Geese
Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Haut

Evil Iori
Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche

Dan
Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, puis n'importe quel bouton.

Demitri
Droite, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas, Haut, puis n'importe quel bouton.

Violent Ken
Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, puis n'importe quel bouton.

Zero
Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut, Haut, puis n'importe quel bouton.

Shin Gouki/Super Akuma
Mettez en surbrillance Balrog sur l'écran de sélection des personnage et maintenez R.

Shin Mr.Karate
Mettez en surbrillance Kasumi sur l'écran de sélection des personnage et maintenez R.

Athena
Eliminez tous les combattants en mode Survival jusqu'à ce que vous affrontiez Athena. Battez-la pour la débloquer en tant que personnage jouable. Pour la choisir, mettez en surbrillance Genjuro sur l'écran de sélection des personnage et maintenez R et appuyez sur X, Y, A ou B.

Red Demon
Eliminez tous les combattants en mode Survival jusqu'à ce que vous affrontiez Red Demon. Battez-le pour le débloquer en tant que personnage jouable. Pour le choisir, mettez en surbrillance Tabasa sur l'écran de sélection des personnage et maintenez R et appuyez sur X, Y, A ou B.

GALERIE

Terminez le mode Survival en éliminant les 36 combattants pour débloquer l'option Galerie.

PERSONNAGES CACHÉS

Maintenez R sur l'icône de l'un des personnages suivants pour débloquer un autre combattant caché.

Dan	R sur Dhalsim
Demitri	R sur Chun-Li
Geese	R sur Kyo
Goenitz	R sur Ryo
Mars People	R sur Terry
Shin Gouki	R sur Balrog
Shin Mr.Karate	R sur Kasumi
Violent Ken	R sur Vega
Wild Iori	R sur Kim
Zero	R sur Ryu

PERSONNAGE ALÉATOIRE

Pour choisir votre combattant aléatoirement, maintenez la touche Noir sur l'écran de sélection des personnages.

Soldier of Fortune II : Double Helix

© Activision / Raven Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mode Dieu
Maintenez le stick analogique gauche enfoncé et faites B, A, Y, X pendant la partie.

Tous les objets
Maintenez le stick analogique gauche enfoncé et faites X, Y, A, B pendant la partie.

Munitions infinies
Maintenez le stick analogique gauche enfoncé et faites Noir, A, Y, Blanc pendant le jeu.

Changement de carte
Maintenez le stick analogique gauche enfoncé et faites Noir, B, A, Blanc pendant le jeu.

AIDE DE JEU

Les personnages

GLADSTONE Sam
A 62 ans Sam travaille comme libraire mais fait aussi partie du groupe anti-terroriste des Nations-Unies : le Magasin. Sam sera d'une grande aide durant votre aventure puisque c'est lui qui vous fournira en armes et équipements lors des différentes missions du jeu.

MULLINS John
John est le protagoniste de cette aventure et c'est dans sa peau que vous allez mener les différentes missions proposées. Devenu mercenaire après avoir participé à la guerre au Viet-nam et fait parti du groupe Phoenix, John travaille lui aussi pour le groupe le Magasin. Jeune-homme robuste et courageux, John se trouve au coeur de l'action et ce à tout moment.

TAYLOR Madeline
Madeline a été recrutée dans le groupe le Magasin pour substituer un coéquipier de John, coéquipier mort en mission. Madeline va donc se charger d'épauler John durant son périple, son aide sera très précieuse pour lutter contre les armes bactériologiques terroristes. Mais Madeline est aussi un mercenaire, et elle est prête à se battre.

Vos ennemis

Soldier of fortune 2 vous invite à lutter contre une organisation terroriste d'une puissance titanesque. Tout le groupe le Magasin est prêt à lutter mais c'est vous qui, homme de terrain, aller devoir lutter en corps à corps face à des terroristes puissamment armés et près à mourir pour défendre leur cause. A l'issue de chaque combat il n'y aura qu'un seul survivant !

Vos armes

En plus des armes basiques vous allez tout au long de l'aventure trouver diverses armes, le tout composant une panoplie riche et variée d'une quinzaine d'armes (pistolets, fusils, couteaux...). Voici une description des trois armes de base du jeu :

L'AK-74
Alimentation : chargeur de 30 coups
Cadence de tir : 600 coups par minute
Vitesse des balles : 900 mètres par seconde
L'AK-74 est une des armes des plus classiques. Solide, précise, dotée d'une cadence de tir élevée l'AK-74 est une arme relativement déstructrice. N'hésitez pas à l'employer pour faire un peu de ménage. Attention toutefois car la capacité des chargeurs est faible et si vous abusez de cette arme vous risquez de vous retrouver avec un chargeur vide en court de combat, et votre ennemi profitera du temps pendant lequel vous rechargez pour vous éliminer sans la moindre pitié.

Le couteau commando
L'arme traditionnelle des mercenaires, votre couteau commando est votre plus fidèle allié, il vous accompagne partout où vous allez et même si vous ne l'utilisez pas en priorité il peut vous rendre de précieux services et vous sortir de périlleuses situations. Vous pouvez bien sûr utiliser votre couteau pour attaquer les ennemis en corps à corps ou de loin en le jetant, mais votre couteau peut aussi vous être utile en tant qu'outil... aussi ne le négligez pas dans votre inventaire.

Le M1911-A1
Alimentation : chargeur de 7 coups
Vitesse des balles : 253 mètres par seconde
Un excellent pistolet d'une grande fiabilité comme en témoigne son utilisation par l'armée américaine durant les deux guerres mondiales. Une arme de qualité, puissante et disposant d'un chargeur à 7 coups. Vous pouvez l'utiliser en semi-automatique ou alors en tirant coup après coup, notez aussi qu'en corps à corps vous pouvez vous servir de la crosse pour éliminer votre adversaire (mieux vaut toutefois qu'il soit seul).

Votre équipement

Vous disposez en plus de vos armes d'un équipement complet vous permettant normalement de faire face à toutes les situations. Vous pourrez entre autre grâce à votre équipement briser des chaînes interdisant l'accès à certaines zones des niveaux, mettre hors service différents postes d'alimentation et de communications, désamorcer des bombes et autres pièges. Pas de panique, l'utilisation de votre équipement est très simple : en effet un icône représentant une paire de pinces apparaît à l'écran lorsque vous pouvez utiliser un outil, il vous suffit alors d'effectuer la commande "utiliser" pour vous servir de votre équipement. Notez aussi la présence à l'écran d'une large fenêtre avec différentes cases : ces dernières vous servent à loger vos équipements (mais aussi vos armes). Méfiez-vous car il arrive que le nombre de cases soit différent suivant les niveaux, mais aussi selon la difficulté avec laquelle vous jouez (voir notre section sur les niveaux de difficultés), en effet plus le niveau de difficultés sélectionné est élevé moins vous avez de cases pour placer vos armes et objets.

Les niveaux de difficultés

Quatre niveaux de difficultés sont disponibles dans Soldier of Fortune : amateur, mercenaire, consultant et Soldier of fortune. Plus la difficulté est élevée plus le nombre d'ennemis sera important, plus ils seront précis, rapides et résistants. Notez aussi que, lorsque vous augmentez le niveau de difficultés, le nombre de points de sauvegarde et de cases réservées au logement d'armes et équipements diminue.

Amateur
Ce mode est l'équivalent du traditionnel mode very easy. Les ennemis sont peu nombreux, lents et leurs coups manquent d'une flangrante précision. Notez aussi que le nombre de points de sauvegarde dans chaque niveau est

illimité.

Mercenaire
Les choses se corsent un peu, mais le jeu reste dans l'ensemble encore facile. Vos adversaires sont un peu plus vifs, précis mais vous ne devrez pas avoir trop de mal pour les éliminer. Nous vous conseillons de commencer votre partie dans ce mode si vous débutez à Soldier of Fortune 2.

Consultant
Le mode "normal" du jeu. Vos ennemis sont aussi rapides et agiles que vous et leurs coups sont relativement précis. Joueurs expérimentés dans ce type de jeu, nous vous conseillons de jouer dans ce mode.

Soldier of Fortune
L'ultime mode du jeu, vos ennemis sont extrêmement nombreux et bien armés. Leurs déplacements sont rapides, et leurs coups font mouche pratiquement à tous les coups. Chaque combat devient dans ce mode une véritable épreuve stratégique, épreuve au cours de laquelle la moindre erreur a de fortes chances d'entraîner la mort de votre ennemi, ou bien la vôtre, prudence donc.

Le générateur de missions

Une fois le mode traditionnel fini vous pouvez vous lancer dans le mode réseau de Soldier of Fortune ou alors gouter à l'excellent générateur de missions qui vous est proposé. Ce générateur va vous permettre de construire votre maps en quelques minutes. Vous avez tout d'abord le choix entre quatre types de missions : assassinat, démolition, évasion ou bien infiltration ; à vous de choisir selon l'humeur du jour. Vient ensuite le lieu dans lequel va se dérouler la mission. Vous pouvez choisir de jouer dans les collines, le désert, la jungle ou alors les grandes plaines (enneigées ou non). Il est ensuite nécessaire de préciser votre niveau de difficultés : amateur, mercenaire, consultant ou bien Soldier of Fortune (voir notre section pour un explicatif sur chaque niveau de difficultés). Viennent enfin quelques options comme la durée de la mission (vous pouvez en effet choisir d'instaurer ou non une limite de temps pour tester vos capacités à mener à bien une mission sous une pression supplémentaire non négligeable : le temps).

Panoplie de conseils avant de vous lancer à l'aventure

Pour assurer une discrétion maximale lors des missions de type infiltration prohibez toutes les armes à feu, le moindre tir attirerait en effet l'attention de soldats ennemis. Utilisez donc plutôt votre couteau ou alors les crosses de vos pistolets voire la baïonnette. Evitez aussi de laisser les cadavres de vos ennemis derrière vous, car des soldats en patrouille les trouveront et donneront vite l'alarme. Servez-vous de la commande "utiliser" pour soulever les cadavres ennemis, puis déplacez-les et déposez-les en utilisant la même commande que celle employée pour les soulever. Pensez aussi à vous accroupir et à ramper pour progresser dans certaines zones si vous souhaitez passer incognito. Il vous sera en effet, une fois démasqué, impossible de prendre la poudre d'escampette et vous devrez vous débarrasser de votre (ou de vo(s) adversaire(s). Vous pouvez aussi vous cacher près des ennemis et effectuer de vifs déplacements latéraux pour les avoir dans votre ligne de tir et ouvrir le feu avant de vous retourner vous mettre à l'abri. Faites tout de même attention aux personnes présentes avant d'ouvrir le feu, il est en effet plus que conseillé d'essayer d'épargner la vie d'innocents. Notez aussi que vous devez non seulement épargner les innocents mais aussi les aider à s'échapper en vous servant là aussi de la fonction "utiliser". Essayez lors des combats d'adapter votre équipement par rapport à celui de l'ennemi (puissance et cadence de tir), notez aussi que vous pouvez porter certaines armes par groupes de deux grâce aux commandes spéciales proposées (le double-uzi est particulièrement dévastateur). Vérifiez aussi régulièrement l'état de vos munitions pour ne pas avoir à recharger durant un combat, en effet votre adversaire en profiterait et vous éliminerait sans mal dans les niveaux de difficultés assez élevés. Il serait aussi catastrophique de tomber à cours de munitions en cours d'affrontement, prudence donc, pensez à vérifier votre équipement avant de passer à l'assaut. Attention aussi à la puissance des différentes armes et à leur niveau de sécurité, il est en effet possible que vous vous blessiez en transportant une arme dangereuse...

Vous voilà avec toutes les clés en main, lancez-vous tout d'abord dans le tutorial proposé avant de partir à l'aventure, puis sélectionnez judicieusement votre niveau de difficulté, et portez une attention soutenue au conseils proposés

ci-dessus avant d'explorer Soldier of Fortune 2 sans aucune difficulté, si ce n'est celle de la maniabilité lors de votre première partie (dans un tel cas refaites plusieurs fois le tutorial jusqu'à ce que vous maîtrisiez bien les commandes).

Sonic Heroes

© Sega / Sonic Team 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Course de Bobsled (2 joueurs)

Collectez 80 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Course rapide (2 joueurs)

Collectez 100 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Courses en mode Expert (2 joueurs)

Collectez 120 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Chanson "Follow Me"

Terminez le mode Story avec la Team Rose.

Chanson "Team Chaotix"

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix.

Chanson "This Machine"

Terminez le mode Story avec la Team Dark.

Chanson "We Can"

Terminez le mode Story avec la Team Sonic.

Mode battle (2 joueurs)

Collectez 20 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode Super Hard

Terminez le jeu avec tous les ranks A et 141 emblèmes.

Niveau spécial (2 joueurs)

Collectez 40 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode course Ring (2 joueurs)

Collectez 60 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Personnages métalisés (1 joueur)

Collectez 141 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Séquence FMV Team Chaotix

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix

Séquence FMV Team Dark

Terminez le mode Story avec la Team Dark

Séquence FMV Team Rose

Terminez le mode Story avec la Team Rose

Séquence FMV Team Sonic

Terminez le mode Story avec la Team Sonic

COMBATTRE METAL MADNESS

Pour combattre Metal Sonic (Metal Madness),vous devez avoir les 7 Emeraudes du Chaos et finir le jeu avec les 4 Teams (Dark, Sonic, Chaotix et Rose). Puis, lorsque vous êtes dans le menu pour choisir votre Team, placez votre curseur sur Team Chaotix et appuyez sur Droite. Choisissez alors Metal Sonic pour combattre Metal Madness.

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic, vous devez battre Metal Madness. Vous jouerez alors avec Super Sonic accompagné de Knuckles et de Tails pour combattre Metal Overlord qui est la 2ème transformation de Metal Sonic. C'est le vrai boss final du mode Histoire.

SKIN MÉTAL 2 JOUEURS

En mode 2 joueurs, dès que le chargement d'un niveau commence, maintenez A + X sur les deux manettes jusqu'à la fin du chargement pour avoir des personnages en métal.

BATTRE EGG ALBATROSS

La victoire contre Egg Albatross est basée sur un (très mauvais) réflexe d'Eggman :
- Quand il s'éloigne, préparez la Fighting Pose et ne bougez pas : au bout d'un certain temps, il reviendra vers vous et vous pourrez sauter et enchaîner les Fire Dunks. Si vous visez bien,vous pourrez détruire le canon à l'avant. Continuez jusqu,à la chute de la nacelle.
- Si Eggman s'éloigne, préparez la formation Fly et attendez son retour, puis frappez l'hélice avec un Thunder Shoot pour le ralentir et essayez de sauter sur la machine en formation Speed : vous pourrez enchaîner les Homing Attacks sur l'hélice jusqu'à la destruction totale.
- Eggman reprendra l'Egg Hawk, son ancienne machine. Rattrapez-le en formation Speed et enchaînez les Homing Attacks comme précédemment. Après la destruction, le combat est fini.

VIES FACILES

Prenez la team Chaotix et faites le niveau Frog Forest. A un moment, 3 mètres après un point de sauvegarde, il y a une grenouille et un vie. Prenez la vie puis faites vous repérer par la grenouille. Répétez l'action autant de fois que vous voudrez pour augmenter votre nombre de vies.

Sonic Mega Collection Plus

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES JEUX CACHÉS

Voici la liste des jeux cachés et la façon dont il faut procéder pour les débloquer :

Blue Spheres
Lancez Sonic The Hedgehog et Sonic 3D Blast 20 fois chacun.

Comix Zone
Il faut avoir une sauvegarde du jeu Sonic Heroes ou accumuler 30 heures de jeu sur Sonic Mega Collection Plus.

Flicky
Il faut avoir une sauvegarde de n'importe quel autre jeu Sega ou lancer Dr. Robotnic's Mean Bean Machine 50 fois.

Sonic & Knuckles dans Sonic 3
Lancez Sonic 1, Sonic 3, Sonic And Knuckles et Sonic 3-D Blast 50 fois.

Sonic & Knuckles dans Sonic 2
Lancez Sonic Spinball et Sonic 2 50 fois.

The Ooze
Il faut avoir une sauvegarde du jeu Sonic Heroes ou lancer Sonic Spinball et Sonic 2 50 fois.

Ristar
Lancez Blue Spheres 40 fois et Sonic The Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic & Knuckles dans Sonic 3, Sonic & Knuckles dans Sonic 2, Sonic 3-D Blast, Sonic Spinball 50 fois.

RETIRER LES BANDES NOIRES DE L'ÉCRAN

Appuyez sur le stick analogique droit pendant le jeu.

AIDES EN COURS DE JEU

Lancez un jeu et ne faites rien pendant plusieurs minutes. Au bout d'un moment, des conseils de jeu apparaîtront à l'écran.

COMIX ZONE

Invincibilité

Dans l'écran du jukebox, appuyez sur le bouton d'attaque sur les sons 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 et 11. Une voix dira "Oh Yeah", ce qui confirmera la validité du code.

Choix du niveau

Dans l'écran du jukebox, appuyez sur le bouton d'attaque sur les sons 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 et 6. Une voix dira "Oh Yeah", ce qui confirmera la validité du code.

DR. ROBOTNIK'S MEEN BEAN MACHINE

Ecran titre
Pour contrôler les haricots à l'écran titre, utilisez les touches A, X, B ou Gauche.

Dernier Niveau
Jaune, Haricot, Bleu, Bleu (facile)
Violet, Jaune, Haricot, Rien (normal)

BLUE SPHERE

Niveau 100 : 5004 08657853
Niveau 200 : 4383 9797 0354
Niveau 300 : 3474 0464 2224
Niveau 400 : 2853 9395 4737
Niveau 500 : 5358 4423 5191
Niveau 510 : 5292 6756 6519

FLICKY

Image Bonus
Faites les niveaux 1 à 10 en moins de 20 secondes et obtenez un score parfait sur chaque niveau bonus pour dépasser les 240 000 points. Vous verrez alors une image de fille en bikini apparaître en bas à gauche de l'écran.

Choix du niveau
Commencez une partie et maintenez Haut + + + Start avant l'apparition du premier niveau. Relâchez tout lorsque les mots "Round 1" apparaissent, puis appuyez sur Bas ou Haut pour sélectionner le niveau.

RISTAR

ILOVEU	Choix du niveau
CANDY	Invincibilité
MAGURO	Configuration
DOFEEL	Time Attack
MUSEUM	Boss Rush
SUPER	Mode Expert
MIEMIE	Voir les items
AGES	Voir les crédits
XXXXXX	Désactive les codes

SONIC 3D BLAST

Choix du niveau

Appuyez sur X, A, Droite, A, B, Haut, Bas, A et Start quand les mots "Press Start" s'affichent à l'écran. Le choix du niveau se fera dès que le jeu commencera. Vous pourrez ensuite passer un niveau en mettant le jeu en pause puis en pressant A.

SONIC AND KNUCKLES 2

Choix du niveau
A l'écran titre, faites Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite. Lorsque vous entendrez la cloche, maintenez et appuyez sur Start.

SONIC SPINBALL

Choix du niveau

Dans l'écran des options, faites A, Bas, X, Bas, B, Bas, A, X, Haut, A, B, Haut, X, B, Haut. Puis, faites les manips indiquées en fonction du niveau auquel vous voulez accéder.

Niveau 2
Maintenez A, puis appuyez sur Start.

Niveau 3
Maintenez X, puis appuyez sur Start.

Niveau 4
Maintenez B, puis appuyez sur Start.

SONIC THE HEDGEHOG

Cheat Mode

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite à l'écran titre, et un son confirmera la validité du code. Maintenez ensuite X et appuyez sur Start pour choisir votre niveau de départ.

Mode Debug

Faites Haut, B, Bas, B, Gauche, B, Droite, Haut, B, Bas, B, Gauche, B, Droite, B à l'écran titre. Ensuite, maintenez X et appuyez sur Start pour lancer le jeu, et pressez A pour accéder au mode Debug.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Choix du niveau

Allez dans le Sound Test du menu Options et choisissez les pistes 19, 65, 9 puis 17. Un son confirmera la validité du code. Ensuite, maintenez la touche B et appuyez sur Start. Enfin, Maintenez la touche X et appuyez sur Start quand Sonic et Tails apparaissent à l'écran.

Plus de Continues

Allez dans le Sound Test du menu Options et choisissez les pistes 01, 01, 02 et 04, puis validez avec Start pour commencer le jeu avec 14 Continues.

Pas de chrono

Appuyez sur Start et maintenez la touche A. Utilisez la touche X pour sauter. La musique s'arrêtera et le chrono restera sur 0:00.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Choix du niveau

Faites rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut après que le logo Sega ait disparu et avant que Sonic apparaisse et que l'écran devienne blanc. Un son confirmera la validité du code. Appuyez ensuite sur Haut à l'écran titer pour choisir votre niveau de départ et accéder au Sound Test.

Mode Debug

Activez le code de choix du niveau, puis maintenez X et appuyez sur Start lorsque vous sélectionnez votre niveau.

Niveau secret

Activez le code de choix du niveau et allez dans le Sound Test. Sélectionnez les pistes 1, 3, 5 et 7, puis

positionnez-vous sur "Special Stage 2", maintenez X et appuyez sur Start.

Sonic Riders

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MODES

Mode Mission

Terminez le mode Hero Story pour débloquer le mode Mission.

Babylon Story

Ce second scénario est accessible une fois que vous avez terminé le mode Hero Story.

NOUVEAUX PERSONNAGES

AiAi

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Cream The Rabbit

Terminez le mode Hero Story.

E-10000G

Dépassez les 20 heures de jeu.

E-10000R

Dépassez les 50 heures de jeu.

Eggman

Terminez l'histoire de Babylon Rouge.

Nights

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Rouge The Bat

Terminez le mode Hero Story.

Shadow The Hedgehog

Terminez le mode Hero Story.

Super Sonic

Collectez tous les Gold Emblems du mode Mission.

Ulala

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

MISSIONS SPÉCIALES

Missions de Jet

Réussissez les missions de Storm et de Wave pour débloquer les deux parcours Sega.

Missions de Storm

Terminez le mode Hero Story.

Missions de Wave

Passez les missions Red Canyon ou Night Chase dans le mode Babylon Story.

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Babylon Guardian

Terminez le mode Babylon Story.

Digital Dimension

Terminez le mode Babylon Story.

SEGA Carnival

Gagnez la coupe Hero avec l'emblème d'or.

SEGA Illusion

Gagnez la coupe Babylon avec l'emblème d'or.

SALLE DU SOUND TEST

Pour débloquer toutes les pistes sonores, vous devez remplir les conditions suivantes.

"Catch Me If You Can"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Babylon Garden"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Digital Dimension"	Terminez le mode Babylon Story
"Theme of SEGA Carnival"	Débloquez-le dans le Grand Prix Mondial

VIDÉOS DU MODE THEATER

Vidéo 1	Terminez le mode Hero Story
Vidéo 2	Terminez le mode Babylon Story

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Terminez toutes les missions de Jet, Wave et Storm pour obtenir les équipements suivants : "Hang-On", "Opa Opa", "Super Hang-On" et "The Crazy".

EQUIPEMENT EXTRÊME

Blue Star II	Terminez le mode Hero Story
Chaos Emerald	Terminez toutes les missions avec le rang or
Darkness	Terminez le mode Hero Story
Egg Rider	Terminez le mode Babylon Story
Hang On	Terminez toutes les missions
Magic Carpet	Terminez le mode Babylon Story
Opa Opa	Terminez toutes les missions
Smile	Terminez le mode Hero Story
Super Hang On	Terminez toutes les missions
Temptation	Terminez le mode Hero Story
The Crazy	Terminez toutes les missions

SoulCalibur II

© Namco 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSOS

Jouer avec Yoshimitsu

Terminez le chapitre 2 du Weapon Master. Battez Yoshimitsu quand vous l'affronterez

Jouer avec Charade

Terminez le chapitre 2 du Weapon Master. Battez Charade quand vous l'affronterez.

Jouer avec Cervantes

Terminez le chapitre 3 du Weapon Master. Battez Cervantes quand vous l'affronterez.

Jouer avec Sophitia

Terminez le chapitre 4 du Weapon Master. Battez Sophitia quand vous l'affronterez.

Jouer avec Seung Mina

Terminez le chapitre 6 du Weapon Master. Battez Seung Mina quand vous l'affronterez.

COSTUME ALTERNATIF

Mettez un personnages en surbrillance et appuyez sur Garde.

NOUVELLE INTRO

Terminez les missions du mode Weapon Master

NARGUER L'ADVERSAIRE

En mode Arcade, appuyez sur A ou B pendant que le niveau charge pour entendre votre personnage narguer votre adversaire.

MODE RALENTI

Appuyez sur R pendant les replays.

STAGES ALTERNATIFS

Sélectionnez un des modes débloqués en mode Weapon Master et avant de valider, faites gauche ou droite.

SOUS-CHAPITRE EDGEMASTER

Si vous voulez accéder au sous-chapitre Alioth, il faut terminer la mission 3 du chapitre 4 en ayant au moins atteint le niveau 72, Iron Edgmaster.

GUIDE COMPLET

QUELQUES EXPLICATIONS AVANT DE COMMENCER

Ce guide vous présente le mode maître d'armes. Nous avons utilisé les versions GameCube et Playstation 2 du jeu pour le réaliser (les différences entre les deux versions n'étant qu'au niveau de l'ergonomie à la manette, la nervosité et la beauté des décors, la première dominant généralement de peu la seconde sur tous ces points, ainsi que sur la présence d'un personnage exclusif sur chaque version de chaque console).
Afin de clarifier les choses, nous avons séparé le guide en deux grandes parties : le premier et le deuxième mode. C'est à dire que toutes les missions existent en deux versions : la première, celle que vous faites la première fois dans le jeu, en évoluant jusqu'au combat final puis la deuxième qui est accessible en refaisant les missions une fois le combat final accompli. Dans la première partie nous expliquerons donc la première version puis dans la seconde nous expliquerons la deuxième version, c'est aussi simple que ça ;).
Nous expliquerons le jeu de manière linéaire : c'est à dire que nous n'expliquons pas les sous-chapitres et chapitres bonus au fur et à mesure que vous les débloquerez, nous les avons tous réunis à la fin.
Vous trouverez à la fin une liste des objets à acheter et des missions.
Finissons par quelques conseils. Commencez par faire quelques parties dans le mode arcade avant de vous lancer et trouvez deux-trois personnages sur lesquels vous vous sentez à l'aise : en effet, vous ne pourrez acheter les armes de tous les persos, donc il faudra choisir judicieusement les persos pour lesquels vous achèterez des armes en priorité. Pensez à aller voir dans le magasin de chaque chapitre pour voir s'il y a de nouvelles armes pour vos persos et les acheter, sans quoi le jeu sera très difficile ! Enfin, n'oubliez pas de lire les textes afin de profiter pleinement de l'histoire, les jeux de combat avec un vrai scénario (et intéressant de surcroît !) étant bien trop rares ;).

PREMIER MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Débloqué dès le début
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Mitsurugi

Terminez les exercices que l'on vous ordonne pour finir la mission. Vous gagnez le mode Entraînement bonus en réussissant cette mission.

Bulwark Ruins

Difficulté : *
Adversaires : Kilik, Xianghua, Maxi

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes pas complètement soigné entre chaque combat. Mais comme nous sommes encore en niveau une étoile, cela reste assez facile !

Warrior's Trial Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Taki

Un simple un contre un sans difficulté contre Taki pour clore le chapitre ! Il n'y a pas de quoi s'affoler !

Vous gagnerez l'arène Lakeside Coliseum ainsi que l'accès à Thuban en finissant cette mission.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir les trois arènes du chapitre 1 : Regulus en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Difficulté : *
Adversaire : Voldo

Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Difficulté : *
Adversaire : Yunsung

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes !

Minkar Mine

Difficulté : **
Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Yoshimitsu

C'est le premier donjon que vous avez à faire. Profitons-en pour expliquer le principe des donjons : déplacez-vous dans la carte du donjon et choisissez une pièce : dans chaque pièce vous aurez un combat. Si vous le réussissez, vous pouvez accéder aux salles suivantes. Rassurez-vous, vous avez autant d'essais que vous le souhaitez sans avoir à revenir à la carte du monde en cas de défaite. Par contre, vous ne pouvez pas sortir d'un donjon, sinon vous devez le reprendre au départ. Explorez bien TOUTES les salles avant de battre le boss d'un donjon pour obtenir des armes pour vos persos ! Ici, il n'y a que trois combats donc cela va encore ;).

Vous gagnerez Yoshimitsu pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Benetnsach en finissant cette mission.

Chapitre 3 : Benetnsach
Obtention : Finir les 3 arènes du chapitre 2 : Thuban en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Difficulté : **
Adversaire : Charade

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Attention à vous car les bords ne font pas de cadeau ici. Les projections seront, avec la plupart des persos, vos meilleurs alliés. Si vous avez un peu de mal, utiliser un personnage tel que Raphael ou Mitsurugi pourra vous faciliter la tâche.

Vous gagnerez Charade pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Talitha Gambling Den

Difficulté : **
Adversaire : Taki

Cette fois, ce un contre un est en arène fermée. Vous n'infligerez efficacement des dégâts qu'en projetant votre ennemi sur le sol ou les murs : les coups de pieds sont les plus efficaces pour cela.

Diphda Temple

Difficulté : **
Adversaire : Raphael

L'ennemi se protège énormément. Faites une projection pour casser sa garde puis frappez-le si possible. Réitérez l'opération jusqu'à vaincre ! C'est aussi simple que ça !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 1 : Schedar en finissant cette mission.

Benetnasch Harbor

Difficulté : **
Adversaires : Maxi, Ivy, Voldo, Cervantes

Une mission un peu plus dure, il est vrai. Si vous êtes frappé par l'arme d'un ennemi, vous serez paralysé un court instant. Court, certes, mais qui laissera le temps à votre ennemi de vous retaper dessus. Vous regagnez une partie de votre vie à chaque combat. Les ennemis eux mêmes ne sont pas très puissants mais les coups paralysants leur donne un bon avantage. Mais cela reste tout à fait surmontable, au vu de ce qui va venir !

Vous gagnerez Cervantes pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Mizar.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Benetnasch Harbor] (arène 4) du chapitre 3 : Benetnsach en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Difficulté : **
Adversaire : Assassin

Cette mission est un peu particulière. En effet, votre adversaire commencera le combat avec une bombe dans les mains, et il vous la refilera en vous donnant un coup. Bien sûr, vous pourrez également lui " rendre " en le tapant également. Le combat dure vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains. Quand vous n'avez pas la bombe, restez à distance de votre adversaire et tapez-le s'il se rapproche trop pour le mettre au sol et pouvoir reprendre de la distance. Si vous avez la bombe, c'est évident, débarrassez-vous en le plus vite possible.

Vous gagnerez l'arène Money Pit/Top Tier en finissant cette mission.

Windmill

Difficulté : ***
Adversaires : Yoshimitsu, Taki

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Ne laissez pas votre ennemi se relever, afin de pouvoir finir rapidement le combat, mais faites attention à votre ennemi cependant (ne foncez pas bêtement dans une attaque !).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Merope monastery

Difficulté : ***
Adversaires : Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth, Nightmare

Un time attack cette fois-ci. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît.

Deserted Village

Difficulté : ***
Adversaires : Mitsurugi, Raphael

Les adversaires essayent de bloquer les enchaînements de coups verticaux. Donnez des coups horizontaux et utilisez vos projections pour vous en sortir plus facilement.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Charon's Pass

Difficulté : ***
Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Sophitia

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus, mais ça fait toujours un peu plus d'argent pour acheter des armes. Un petit conseil pour les salles au sol de glace : comme vous glissez beaucoup, il suffit de donner un bon coup bien droit pour expulser votre adversaire du terrain , qui glissera misérablement jusqu'au vide autour du terrain :).

Vous gagnerez Sophitia pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Altair en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Charon's Pass] (arène 5) du chapitre 4 : Mizar en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Difficulté : ***
Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (dans votre équipe, les deux premiers persos sont choisis au hasard, le dernier est celui que vous avez de sélectionné en ce moment) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus standard en finissant cette mission.

Paradise of Altair

Difficulté : ****
Adversaire : Votre personnage

Vous combattez contre le même personnage que vous. Attention, votre ennemi est puissant et résistant ! Rien de particulier sinon, il s'agit d'un un contre un à la régulière.

Vous gagnez une arme ainsi que l'accès à Aldebaran en finissant cette mission.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir les 2 missions du chapitre 5 : Altair en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple. Jouez du mieux que vous pouvez pour gagner, c'est le seul conseil que je puisse vous donner !

City of Nashira

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 300, 600, 1200, 2400, 4800

Cette mission est un peu particulière. A chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement ce jeu de " quitte ou double ".

Seginus Temple

Difficulté : ***
Adversaire : Seung Mina

Un combat très facile puisque votre adversaire n'est pas très résistante et que ses coups sont assez faibles.

Vous gagnerez Seung Mina pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Crytomeria Ridge

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie. Martelez la touche de garde et pressez la direction vers votre adversaire dès qu'elle va vous donner un coup pour bloquer l'attaque de votre assaillante et lui infliger des dégâts : deux contre-attaques suffiront à la vaincre !

Siam Ruins

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

L'arme de votre ennemi absorbera vos points de vie pour le régénérer. Le combat sera donc un peu plus fastidieux que d'habitude. Surtout que votre adversaire est loin d'être mauvais !

Vous gagnerez le mode Survie bonus standard en finissant cette mission.

Underground Juno

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Assassin, Astaroth

Voici encore un donjon à explorer. Vous avez 200 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,). Il y a une impasse au nord-est du labyrinthe qui renferme une arme (droite, droite, haut, droite, droite, droite,).

Vous gagnez l'arène Labyrinth ainsi que l'accès à Rigel en finissant cette mission.

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Underground Juno] (arène 6) du chapitre 6 : Aldebaran en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Difficulté : ***
Adversaire : Maxi

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de l'envoyer sur le sol ou les murs. Donner un coup de pied en courant vers votre ennemi est la solution la plus facile à mettre en oeuvre pour projeter sur les murs ou le sol, bien qu'un peu fastidieuse.

Rigel, Spiritual City

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Oh joie ! Encore un facile combat contre " Minerva " ! Déchaînez vous, des combats simples comme ça, vous n'en verrez plus !

Vous gagnerez l'arène Hwangseo Palace/Phoenix Court en finissant cette mission.

Forbidden Grounds

Difficulté : ***
Adversaire : Inferno

Voici votre premier combat contre Inferno, la créature créée par Soul Edge.Mais rassurez-vous, le combat est plus impressionnant que dur ! Combattez aussi bien que d'habitude et vous vous en sortirez, vous avez déjà rencontré bien pire depuis le début du jeu !

Vous gagnerez une arme ainsi que l'accès à Merak en finissant cette mission.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir les 3 missions du chapitre 7 : Rigel en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Difficulté : ****
Adversaires : Yunsung, Cassandra, Raphael, Ivy, Xianghua

Un time attack à nouveau, sur le même principe que celui de Mizar. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis, et en plus les ennemis peuvent pénétrer vos défenses ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps n'est pas trop juste, mais ne traînez pas trop non plus.

Crystal Mine

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Votre barre de vie diminue au fil du temps, mais en contrepartie vous poussez l'ennemi plus loin. Ne perdez pas de temps et faites reculer votre adversaire à renfort de coups de pieds jusque dans l'eau !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 3 : Pollux en finissant cette mission.

Dubhe Arena

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper (cela demandera un petit peu d'entraînement mais ce n'est pas trop dur non plus !).

Io's Vase

Difficulté : ***
Adversaire : Kilik

Là, vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui-même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez l'arène Egyptian Crypt en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Difficulté : ****
Adversaire : Nightmare

Ca y est ! Vous voilà au combat contre Veral ! Pour vous compliquer la tâche, il est régénéré continuellement. Exploitez le point faible de Nightmare pour le vaincre : une fois qu'il est à terre, si vous l'enchaînez bien, il ne pourra plus se relever ! Frappez-le en continu et ne le laissez pas attaquer !

Vous gagnerez une nouvelle tenue ainsi que l'accès à Algol en finissant cette mission.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Grand Shrine of Merak] (arène 5) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Difficulté : ***

Adversaire : Astaroth

Votre adversaire est invisible, vous ne pouvez voir que son arme. Qu'importe, votre adversaire n'est pas très fort et assez statique alors vous n'aurez pas le moindre mal à en finir !

Ancient Amphiteater

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Yunsung, Raphael, Mitsurugi

Une mission assez difficile. Vous êtes attiré sur votre adversaire, vous n'êtes pas soigné entre les combats et vous avez quatre ennemis à vaincre. Comme vous êtes attiré sur l'ennemi, prendre un personnage lourd et puissant comme Nightmare est assez avantageux car vous pourrez frapper l'adversaire sans lui laisser le temps d'attaquer puisque vous êtes attiré vers lui ! La mission est difficile, certes mais il y a quand même une récompense en or assez rondelette puisque tous les coups que vous portez à l'ennemi vous rapportent de l'argent en grande quantité ! Le temps de chaque combat est très court : faites attention à ne pas être celui avec le moins de vie au time's up.

Reclusive Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Deux simples un contre un sans paramètre particulier à prendre en compte : jouez simplement du mieux que vous le pouvez ! Vous ne regagnez pas votre vie entre les deux combats.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus alternatif en finissant cette mission

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Terminer la mission [Reclusive Palace] (arène 3) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Difficulté : ****
Adversaires : Talim, Xinghua, Seung Mina, Taki, Ivy

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattantes à vaincre, et elles ne se laisseront pas faire ! Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider ! Vous regagnerez un peu de vie entre chaque combat.

Court of the Dead

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 16 + 1 boss

Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. Dans l'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,), vous trouverez une arme. Dans la deuxième impasse, au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,), vous trouverez une arme. Le boss (qui n'est autre que Minerva) est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Tartaros

Difficulté : ****
Adversaire : Inferno

Vous voilà face à Veral, sous la forme d'Inferno ! Vos talents de combattant vont être mis à l'épreuve ! Le combat est comme les autres, en un contre un, mis à part qu'il n'y a pas de bord pour jeter l'ennemi et qu'à chaque fois que le boss perdra un tiers de sa vie, il changera d'arme. Bon courage !

Le boss " de fin " battu, ne vous réjouissez pas trop vite : quand il n'y en a plus, il y en a encore. et même encore beaucoup rajouterais-je ! A vous la joie de refaire toutes les missions, et en découvrir une bonne quantité supplémentaire !

Vous gagnerez la séquence d'intro du mode Maître d'armes ainsi que, et surtout, le second mode pour le maître d'armes.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon assez difficile si on le fait dès qu'il est débloqué (il est plus facile de le faire avec les armes plus puissantes que vous trouvez dans les derniers chapitres), vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions (ennemi qui commence sans avoir toute sa vie, projection sur le sol plus puissante, vous êtes constamment régénéré...). Il y a une impasse contenant une arme (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre contenant également une arme vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,). Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,)

Vous gagnerez le mode Combat en équipe bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (Iron Edgemaster ou plus). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Difficulté : ***

Adversaire : Xianghua

C'est un match avec la bombe. Rappelons-le, il faut donc, pour gagner, que ce soit votre adversaire qui ait la bombe à la fin du temps imparti.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ceres Stronghold

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Bien que vous soyez attiré vers votre adversaire lors de ce match, cette mission est en un contre un tout ce qu'il y a de plus classique !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ancient Library

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps lors de ce match. Abrégez le combat.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Temple in the Clouds

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Le vent souffle dans le terrain et les chocs contre les murs ou le sol sont plus efficaces. Sinon, ce n'est qu'un un contre un de plus.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Talim

C'est la mort assurée si vous ou votre adversaire tombez sur le sol : il suffit de prendre l'initiative pour gagner !

Castle of Damned

Difficulté : ***
Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

Votre santé baisse au fil du temps. Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Hero's Trail

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Kilik
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

Voici encore un donjon à explorer. Comme toujours, les conditions des différents combats sont aléatoires. Le boss (très fort d'ailleurs, pour le vaincre, servez vous de la lave et des murs) se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 4 : Procyon en finissant cette mission.

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Difficulté : ***
Adversaires : Necrid, Lizardman, Charade, Astaroth

Vous pouvez repousser vos ennemis plus loin, et les bords ne font pas de cadeau : il est donc plus facile de faire sortir vos ennemis de l'arène, bien que les attaques normales restent assez efficaces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Pour réussir cette mission, vous n'avez d'autre solution que d'éjecter votre adversaire. Heureusement vos coups poussent plus loin ! De plus, le vent vous poussera un peu. Réglez l'affaire le plus vite possible puisque vos coups sont inefficaces !

Mount Procyon

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

Toute chute sur le sol vous projette haut en l'air mais vu le peu de résistance de l'ennemi, vous n'aurez pas à utiliser ce paramètre.

Vous gagnerez le mode Survie bonus mort subite en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 800, 1600, 3200, 6400, 12800

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 2 : Cepheus en finissant cette mission.

Ruchba's Mandible

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Ivy

La particularité de cet énorme donjon est que votre barre de vie, en partie régénérée à chaque victoire, est la même pour accomplir tous les combats. De plus, vous pouvez repousser vos ennemis plus loin que la normale.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Difficulté : ***
Adversaire : Cervantes

Si vous êtes debout au sol lors d'un tremblement de terre, vous serez paralysé quelques instants. Pour ne pas en subir les effets, vous devrez être en l'air ou au sol lors du séisme.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus extrême en finissant cette mission.

Gateway to Hell

Difficulté : ***
Adversaire : 5 personnages aléatoires
Gains : 600, 1200, 2400, 4800, 9600

Une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Swordmen's Grave

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Necrid

Voici un des plus grands donjons du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres, et cela sera finalement plus long que dur. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combat.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Difficulté : ****
Adversaires : Ivy, Taki, Sophitia, Seung Mina, Cassandra, Xianghua, Talim

Pas moins de sept combattantes à vaincre à la suite ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat. Seuls vos

talents de joueur vont pouvoir vous aider !

Er Rai

Difficulté : ***
Adversaire : Raphael

Les bords ne font de pas de cadeaux. Vous pouvez vous en servir à votre avantage ou bien tout simplement battre votre adversaire à la régulière.

Vous gagnerez le mode Survie bonus. Pas de guérison en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Et pour conclure ce chapitre voici venir un nouveau... donjon ! Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

SECOND MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Adversaire : Aléatoire

Vous et votre adversaire êtes régénérés en permanence. Les coups font leurs dégâts normaux mais les projections sur le sol et les murs rapportent gros.

Bulwark Ruins

Adversaires : Ivy, Astaroth, Nightmare

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes que peu soigné entre chaque combat.

Warrior's Trial Grounds

Adversaires : Sophitia, Seung Mina, Necrid, Heihachi/Link

Vos adversaires combattent avec leur onzième arme : ce sont des armes loufoques qui font des sons bizarres et dont la puissance est assez faible. Vous êtes complètement régénéré entre chaque combat.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Adversaire : Taki

Cette mission en second mode est identique à celle du premier mode, si ce n'est bien sûr que la difficulté est plus élevée car votre ennemi est plus rapide. Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties, ou bien le faire sortir du terrain. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Adversaire : Mitsurugi

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes ! La nouveauté en second mode vient du fait que la vitesse de votre personnage (ainsi que celle de votre adversaire) est augmentée.

Minkar Mine

Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Raphael

Explorez ce donjon tout simple (puisque composé de deux pièces et un boss) pour finir la mission. Notez qu'en second mode la carte des donjons n'est pas modifiée.

Chapitre 3 : Benetnsach

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Adversaire : Berserker

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Les bords ne font pas de cadeau ici et la gravité est plus faible ! Foncez droit devant sur votre ennemi sans lui laisser le temps de se relever pour le pousser rapidement dans le vide.

Talitha Gambling Den

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Vous contrôlez obligatoirement le personnage Lizardman. Vous devez réussir les trois combats en projetant vos ennemi sur le sol ou les murs, c'est le seul moyen de leur infliger des dégâts : les coups de pied sont les plus efficaces pour cela. Vous êtes entièrement régénéré entre chaque combat.

Diphda Temple

Adversaire : Charade

L'ennemi esquive sans relâche. De plus vous n'avez pas beaucoup de temps et le time's up sera toujours en faveur de votre adversaire, même s'il lui reste moins de vie qu'à vous ! Les projections peuvent bien vous aider à gagner ce match.

Benetnasch Harbor

Adversaires : Ivy, Raphael, Cervantes, Voldo

Battez-vous du mieux que vous pouvez pour battre vos 4 adversaires ! Vous regagnez toute votre vie entre les combats.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Adversaire : Aléatoire

La mission est exactement la même qu'en premier mode, à la différence que c'est vous qui avez la bombe au début ! Le combat dure ici aussi vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains.

Windmill

Adversaires : Assassin, Assassin

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Attaquez sans relâche pour que l'ennemi n'ait pas le temps de vous frapper.

Merope monastery

Adversaires : Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare, Cervantes

Un time attack bien corsé ! Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît et les ennemis sont assez résistants...

Deserted Village

Adversaires : Necrid, Astaroth

Vous avez deux ennemis à vaincre. Comme ils utilisent des armes contre les Breaks et des attaques horizontales, pour vous aider il serait bon de placer quelques projections.

Charon's Pass

Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Maxi

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. La carte est semblable à celle du donjon dans le premier mode. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus dedans.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (les trois personnages non sélectionnables en mode maître d'armes , c'est à dire Assassin, Berserker, Lizardman) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable.

Paradise of Altair

Adversaire : Votre personnage, votre personnage

Attention, votre ennemi est rapide et résistant mais vous le repoussez plus loin et le terrain est réduit. Vous en déduirez donc que la meilleure option est d'essayer de faire tomber vos ennemis. Vous regagnerez environ une moitié de vie après le premier combat.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Adversaire : Assassin

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple où tout joue contre vous : votre vie baisse au fil du temps et votre ennemi est rapide et résistant ! Je n'ai malheureusement pas de conseil à vous donner vu que c'est vous qui tenez la manette ;).

City of Nashira

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1000, 2000, 4000, 8000, 16000

Cette mission est un quitte ou double : à chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement l'arène.

Seginus Temple

Adversaire : Seung Mina

Un contre un basique, mis à part que votre ennemi est avantagé pour les Guard Breaks.

Crytomeria Ridge

Adversaire : Sophitia

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie, comme pour le premier mode. Mais attention car l'ennemi sera plus mobile !

Siam Ruins

Adversaire : Taki

L'ennemi est régénéré et des tremblements de terre ont lieu fréquemment (si vous n'êtes pas à terre ou en l'air lors du séisme, votre personnage sera désappointé un court instant). Mais cela n'est pas trop difficile, votre adversaire n'étant pas très agressif.

Underground Juno

Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Xianghua, Seung Mina

Vous avez 250 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat) pour explorer ce donjon (la carte identique à celle du premier mode). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,).

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Adversaire : Ivy

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de le frapper contre un mur. Frappez votre adversaire avec une attaque vers le haut près du mur : il se collera au mur et en glissera lentement : frappez-le alors (c'est plus facile à dire qu'à faire !).

Rigel, Spiritual City

Adversaire : Aléatoire

La seule particularité de ce combat est que ni vous, ni votre adversaire pouvez bloquer les attaques. Cela ne fait que faciliter les choses !

Forbidden Grounds

Adversaire : Inferno

Ce combat contre Inferno est plus dur dans ce second mode mais c'est bien la seule différence.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Adversaires : 5 personnages aléatoires

Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis qui sont régénérés au fil du temps ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps est un peu juste vu que les ennemis se régénèrent donc ne perdez pas de temps !

Crystal Mine

Adversaire : Charade

Les combattants rebondissent en l'air si ils sont envoyés sur le sol et vous pouvez pousser à plus grande distance votre ennemi. Rien de particulièrement déstabilisant finalement.

Dubhe Arena

Adversaire : Aléatoire

Cette fois aussi, vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper.

Io's Vase

Adversaire : Aléatoire

La même chose qu'en premier mode mais en plus dur : vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Adversaire : Ivy, Necrid, Kilik

Une suite de trois matches classiques où (malheureusement) vos ennemis sont régénérés en continu. Vous êtes un peu soigné entre chaque combat.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Adversaires : Aléatoire, Aléatoire

Vos adversaires sont invisibles, vous ne pouvez voir que leurs armes. Mais là aussi, vos adversaires ne sont pas très

forts et peu réactifs donc la mission n'est pas trop difficile. Vous êtes complètement soigné entre les combats.

Ancient Amphiteater

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Une mission aussi originale que difficile : si vous tombez sur le sol, vous mourrez sur le champ ! Les ennemis ne sont pas très vifs donc profitez-en pour ne pas les laisser se relever et ne faites pas dans la finesse. Vous gagnerez un bonus d'argent en plus à la fin de la mission qui augmente à chaque coup porté à l'ennemi. Vous avez trois adversaires à vaincre.

Vous débloquerez l'accès à l'arène 4 [Northern Algol] de ce chapitre en finissant cette mission

Reclusive Palace

Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire, très rapide pour ce second mode, jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Idem qu'en premier mode : éliminez les deux soeurs sans contrainte ni règle particulière, mis à part qu'elles sont plus résistantes. Vous gagnerez à peu près un quart de vie entre les deux combats.

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 1 : Castor en finissant cette mission.

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Adversaires : Raphael, Taki, Mitsurugi, Xianghua, Talim

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattants à vaincre. Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider, surtout que vous ne regagnez pas de vie entre chaque combat ! Une mission ardue !

Court of the Dead

Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. L'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,) et au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) sont vides. Le boss est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Tartaros

Adversaire : Inferno

Un simple un contre un contre Soul edge (sous la forme d'Inferno), comme dans le premier mode, sauf qu'il sera plus dur à battre qu'en premier mode, bien évidemment ! Le combat sera cette fois aussi réparti en trois phases.

Vous gagnerez la séquence de fin du mode maître d'armes en finissant cette mission.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon, vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions, sauf pour l'avant dernière salle où vous combattrez Sophitia. La carte est identique à celle du premier mode (comme tous les donjons en second mode). Il y a toujours une impasse (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,) mais il n'y a aucun bonus dedans. Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) : chaque coup que vous lui porterez fera augmenter le bonus d'argent que vous aurez en réussissant la mission.

Vous gagnerez Berserker pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (grade d'Iron Edgemaster ou supérieur). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Adversaire : Xianghua

C'est un match classique en un contre un.

Ceres Stronghold

Adversaire : Voldo

Vous êtes attiré vers votre adversaire qui est régénéré en permanence lors de cette mission.

Ancient Library

Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps pendant ce match.

Temple in the Clouds

Adversaire : Cassandra

Les chocs contre les murs ou le sol sont les meilleurs moyens d'infliger efficacement des dégâts dans ce un contre un.

Vous gagnerez Lizardman pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Adversaire : Aléatoire

Les règles changent un peu cette fois puisque qu'il n'y a que vous qui êtes affecté par les mines : vous devrez donc abattre votre ennemi pour gagner et non l'envoyer au sol. Le seul moyen de vous en sortir sera, comme bien souvent, de ne pas laisser le temps à votre adversaire de se relever !

Castle of Damned

Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

En plus de votre santé qui baisse au fil du temps, les ennemis sont plus véloces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Vous gagnerez Assasin pour les modes classiques et bonus ainsi que l'accès à la mission [Hero's Trail] en finissant la mission

Hero's Trail

Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Voldo
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

La carte de ce donjon est la même que dans son premier mode. Le boss se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Adversaires : Assassin, Lizardman, Berserker, Necrid

Les bords ne font pas de cadeaux et vous êtes éloigné de votre adversaire ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Adversaire : Charade

Vos coups poussent plus loin et les chocs contre les murs et le sol sont plus efficaces ! Ejectez votre adversaire pour vous en sortir facilement.

Mount Procyon

Adversaire : Aléatoire

Vous ne pouvez infliger efficacement des dégâts qu'en frappant votre ennemi lorsqu'il est en l'air. Comme toujours, les personnages conseillés sont Link, Heihachi et Yunsung. C'est une fois de plus une histoire de timing.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1200, 2400, 4800, 9600, 19200

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Ruchba's Mandible

Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Taki

Le même donjon interminable qu'en premier mode, et avec les mêmes contraintes s'il vous plaît.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Adversaire : Aléatoire

Les conditions de combat sont inconnues pour ce un contre un.

Gateway to Hell

Adversaire : 5 personnages aléatoire
Gains : 1500, 3000, 6000, 12000, 24000

Un quitte ou double plus difficile que d'habitude : vos ennemis sont plus rapides et vous ne pouvez contrer. Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Swordmen's Grave

Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Link/Heihachi

Voici le plus long donjon du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combats.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Adversaires : Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervantes, Nightmare

Vous avez sept ennemis à vaincre, et de surcroît qui sont régénérés en permanence (comme ils utilisent leurs armes soul edge, cela ne fait en fait qu'annuler en partie l'effet d'absorption de la vie qui se produit quand on utilise les armes soul edge) ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat.

Er Rai

Adversaire : Aléatoire

La contrainte de ce un contre un est les séismes qui se produiront. Comme toujours, ils vous paralyseront quelques instants si vous êtes au sol lors du tremblement de terre.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Le conventionnel donjon pour finir le chapitre. Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Voilà, le guide des missions est terminé. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des objets que vous pouvez acheter dans le magasin de chaque région et un récapitulatif des différentes missions dans les régions qui pourront vous aider à faire le point sur ce que vous avez acheté comme objets ou fait comme missions (je vous conseille de les imprimer et de rayer au fur et à mesure ce que vous avez acheté ou fait). Tchao !

Liste des objets dans le magasin de chaque region

Note : nous avons volontairement exclu les armes et bonus propres aux personnages exclusifs de chacune des trois versions du jeu

Chapitre 1 : Regulus

Armes :
Epee (Raphael)
Wind Guide (Talim)
Machete (Yunsung)
Spiked Shield (Cassandra)
Korefuji (Mitsurugi)
Kunai (Taki)
Cat Claws (Voldo)
Flamberge (Nightmare)
War Hammer (Astaroth)
Mirage Blade (Ivy)
Quarterstaff (Kilik)
Kard (Xianghua)
Testsuryu (Maxi)
Lemures (Necrid)
Swordbreaker (Sophitia)
Defender (Seung Mina)
Shiranui (Yoshimitsu)
Falchion (Cervantes)

Bonus :
Galerie d'armes

Tenues :
Mitsurugi

Chapitre 2 : Thuban

Armes :
Wind Guide (Talim)
Spiked Shield (Cassandra)
Kunai (Taki)
Mirage Blade (Ivy)
Kard (Xianghua)
Stiletto (Raphael)
Tonfa (Talim)
Khanjar (Yunsung)
Black Blade (Cassandra)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Slicer (Taki)
Tofana Scissors (Voldo)
Great Blade (Nightmare)
Terror Moon (Astaroth)
Wiseman Mace (Ivy)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Nothern Star (Xianghua)
Chained Kozuka (Maxi)
Morphos (Necrid)
Xi Sword (Sophitia)
Hyhup Do (Seung Mina)
Kastane (Yoshimitsu)
Firangi (Cervantes)
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Shamshir (Mitsurugi)

Shame & Blame (Voldo)
Iron Staff (Kilik)

Bonus:
Démonstration de combat

Tenues :
Taki

Chapitre 3 : Benetnasch

Armes:
Stiletto (Raphael)
Khanjar (Yunsung)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Chained Kozuka (Maxi)
Reiterpallasch (Raphael)
Side Harpe (Talim)
Xiao Lian (Yunsung)
Metesashi (Cassandra)
Shamshir (Mitsurugi)
Kagekiri (Taki)
Shame & Blame (Voldo)
Stell Paddle (Nightmare)
Battle Ax (Astaroth)
Dream Blade (Ivy)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Orcus Claw (Necrid)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Zantestsuken (Yoshimitsu)
Erlang's Blade (Cervantes)
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Yoraitohshi (Taki)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Ignis Fatuus (Necrid)

Tenue :

Voldo

Chapitre 4 : Mizar

Armes :
Side Harpe (Talim)
Metesashi (Cassandra)
Kagekiri (Taki)
Dream Blade (Ivy)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Wo Dao (Raphael)

Double Crescent Blade (Talim)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoroitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Philgethon (Cervantes)

Tenues :
Nightmare

Chapitre 5 : Altair

Armes :
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Wa Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoraitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)

Qi Xing Sword (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (haute définition)

Tenues :
Astaroth

Chapitre 6 : Aldebaran

Armes :
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Tailm)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Wind Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)

Bonus :
Galerie d'images (illustrations)

Tenues :
Ivy

Chapitre 7 : Rigel

Armes :
Wa Dao (Raphael)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Basilard (Mitsurugi)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Raimei (Maxi)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Talim)

Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (images spéciales)

Tenues :
Xianghua

Chapitre 8 : Merak

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fuakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Wing Sword (Xianghua)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)

Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)

Tenue :
Raphael

Chapitre 9 : Algol

Armes :
Schweizer (Raphael)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-Yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sohpitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)

Tenues :
Talim

Chapitre 10 : Antares

Armes :
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Amraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Estoc (Raphael)
Maila Kari (Talim)

Blue Thunder (Yunsung)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Masamune (Mitsurugi)
Kamizoroe (Taki)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Demon Tail (Ivy)
Duel Rod (Kilik)
Blue Storm (Xianghua)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Tenues :
Talim
Mitsurugi
Voldo
Cassandra

Sous-chapitre 1 : Schedar

Bonus :
Kata Raphael
Kata Talim
Kata Yunsung
Kata Cassandra
Kata Mitsurugi
Kata Taki
Kata Voldo
Kata Nightmare
Kata Astaroth
Kata Ivy
Kata Kilik
Kata Xianghua
Kata Maxi
Kata Necrid
Kata Sophitia
Kata Seung Mina
Kata Yoshimitsu
Kata Charade
Kata Cervantes

Sous-chapitre 2 : Alioth

Armes :
Cane (Raphael)
Weight (Talim)
Child's Sword (Yunsung)
Keepsake (Cassandra)
Souvenir Gift (Mitsurugi)
Tobacco Pipes (Taki)

Tambourines (Voldo)
Galley Oar (Nightmare)
Rock (Astaroth)
Prototype Ivy Blade (Ivy)
Bamboo Staff (Kilik)
Calligraphy Brush (Xianghua)
Termite Snack (Maxi)
Ethereal Edge (Necrid)
Memento (Sophitia)
Feather Broom (Seung Mina)
Shepherd's Crook (Yoshimitsu)
Imitation Sword (Cervantes)
Tenues
Sophitia
Seung Mina

Sous-chapitre 3 : Pollux

Armes :
Schweizer (Raphael)
Cheng Ying (Yunsung)
Gassan (Mitsurugi)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Rokushakuboh (Kilik)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Philgethon (Cervantes)
Holy Antler (Raphael)
Ramdao (Yunsung)
Tulwar (Mitsurugi)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Amud (Kilik)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocyfus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Sous-chapitre 4 : Procyon

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalder (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Ivy
Xianghua

Chapitre bonus 1 : Castor

Armes :
Soul Edge (Complète) (Raphael)
Soul Edge (Complète) (Talim)
Soul Edge (Complète) (Yunsung)
Soul Edge (Complète) (Cassandra)
Soul Edge (Complète) (Mitsurugi)
Soul Edge (Complète) (Taki)
Soul Edge (Complète) (Voldo)
Soul Edge (Complète) (Nightmare)
Soul Edge (Complète) (Astaroth)
Soul Edge (Complète) (Ivy)
Soul Edge (Complète) (Kilik)
Soul Edge (Complète) (Xianghua)
Soul Edge (Complète) (Maxi)
Soul Edge (Complète) (Sophitia)
Soul Edge (Complète) (Seung Mina)
Soul Edge (Complète) (Yoshimitsu)
Soul Edge (Complète) (Cervantes)

Tenues :
Raphael
Mitsurugi
Voldo

Nightmare
Astaroth

Chapitre bonus 2 : Cepheus

Armes :
Queen's Guard (Raphael)
Soul Calibur (Talim)
Han Guang (Yunsung)
Valkyrie (Cassandra)
Damascus Sword (Mitsurugi)
Kris Naga (Taki)
Guillotine (Voldo)
Soul Calibur (Nightmare)
Thanatos (Astaroth)
Kaleidoscope (Ivy)
Jinju Staff (Kilik)
Soul Calibur (Xianghua)
Vajira (Maxi)
Chaos (Necrid)
Orihalcon (Sophitia)
Hraesvelgr (Seung Mina)
Hihiirokane (Yoshimitsu)
Lethe (Cassandra)

Bonus :
Séquence de fin (version arcade)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Voldo
Xianghua
Sophitia
Seung Mina

Repartition des missions dans les regions

Chapitre 1 : Regulus : 3

Arène 1 : Proving Grounds
Arène 2 : Bulwark Ruins
Arène 3 : Warrior's Trial Grounds

Chapitre 2 : Thuban : 3

Arène 1 : Thuban Ferry
Arène 2 : Village of Arche
Arène 3 : Minkar Mine

Chapitre 3 : Benetnasch : 4

Arène 1 : Carnival
Arène 2 : Talitha Gamblin Den
Arène 3 : Diphda Temple
Arène 4 : Benetnasch Harbor

Chapitre 4 : Mizar : 5

Arène 1 : Al Gieba Ruins
Arène 2 : Windmill
Arène 3 : Merope Monastery
Arène 4 : Deserted Village
Arène 5 : Charon's Pass

Chapitre 5 : Altair : 2

Arène 1 : Nereid Gorge
Arène 2 : Paradise of Altair

Chapitre 6 : Aldebaran : 6

Arène 1 : Castle of the Dead
Arène 2 : City of Nashira
Arène 3 : Seginus Temple
Arène 4 : Crytomeria Ridge
Arène 5 : Siam Ruins
Arène 6 : Underground Juno

Chapitre 7 : Rigel : 3

Arène 1 : Underground Prison
Arène 2 : Rigel, Spiritual City
Arène 3 : Forbidden Grounds

Chapitre 8 : Merak : 6

Arène 1 : Sirius, City in the Sky
Arène 2 : Crystal Mine
Arène 3 : Dubhe Arena
Arène 4 : Io's Vase
Arène 5 : Phantom Cave
Arène 6 : Grand Shrine of Merak

Chapitre 9 : Algol : 4

Arène 1 : Corridor of the Sky
Arène 2 : Ancient Amphiteater
Arène 3 : Reclusive Palace
Arène 4 : Northern Algol

Chapitre 10 : Antares : 3

Arène 1 : Midnight Coliseum
Arène 2 : Court of the Dead
Arène 3 : Tartaros

Sous-chapitre 1 : Schedar : 1

Arène 1 : Stone Temple

Sous-chapitre 2 : Alioth : 4

Arène 1 : Celbarai Fortress
Arène 2 : Ceres Stronghold
Arène 3 : Ancient Library
Arène 4 : Temple in the Clouds

Sous-chapitre 3 : Pollux : 3

Arène 1 : Eternal Palace
Arène 2 : Castle of the Damned
Arène 3 : Hero's Trail

Sous-chapitre 4 : Procyon : 5

Arène 1 : Muliphein's Crypt
Arène 2 : Tower of Happiness
Arène 3 : Mount Procyon
Arène 4 : Lynx Arbor
Arène 5 : Ruchba's Mandible

Chapitre bonus 1 : Castor : 3

Arène 1 : Castor's Eye
Arène 2 : Gatewat to Hell
Arène 3 : Swordmen's Grave

Chapitre bonus 2 : Cepheus : 3

Arène 1 : Cor Caroli
Arène 2 : Er Rai
Arène 3 : Hero's Tomb

Total : 66 missions x 2 !

Spartan : Total Warrior

© Sega / The Creative Assembly 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Mettez en surbrillance "Extras" sur le menu principal et appuyez 11 fois sur Gauche, 7 fois sur Droite puis sur X.

Spawn Armageddon

© Namco / Point of View 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu mettez la pause puis faites :

Choix du niveau

haut, bas, gauche, droite, gauche, gauche, droite, droite

Encyclopédie

haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas

Munitions illimitées

haut, bas, gauche, droite, haut, gauche, bas, droite

Necroplasm illimité

haut, bas, gauche, droite, bas, gauche, haut, droite

Pas de sang

haut, bas, gauche, droite, haut, haut, haut, haut

Tous les comics

haut, bas, gauche, droite, droite, gauche, gauche, haut

Toutes les armes

haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche

Speed Kings

© Acclaim / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez sur Select et entrez les codes suivants :

`.lapt8`	Avoir les 18 meilleurs scores des laps
`.prix`	Mode Course GP terminé
`Borkbork`	Tout débloquer

Sphinx et la Malédiction de la Momie

© THQ / Eurocom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉO DU MAKING-OF

Pour débloquer cette vidéo, trouvez l'épée cachée dans le premier niveau.

Spider-Man

© Activision / Treyarch 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez tous ces codes dans le menu Cheat de la section Special

ARACHNID	Tout débloquer
CAPTAINSTACEY	Jouer avec Captain Stacey
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Mode Matrix
FREAKOUT	Jouer avec le Bouffon Vert
GIRLNEXTDOOR	Jouer avec Mary Jane
GOESTOYOURHEAD	Grosse tête
HEADEXPLODY	Niveaux d'entraînements bonus
HERMANSCHULTZ	Jouer avec Shocker
IMIARMAS	Tous les niveaux
JOELSPEANUTS	Mode grosses têtes pour les ennemis
KNUCKLES	Jouer avec Knuckles the Thug
KOALA	Toutes les commandes de combat
ORGANICWEBBING	Toile d'araignée infinie
REALHERO	Jouer avec un flic
ROMITAS	Passer le niveau (faites pause pendant le jeu et choisissez niveau suivant)
SERUM	Jouer avec Lab Scientist
SPIDERBYTE	Petite araignée
STICKYRICE	Jouer avec Uncle Ben's Killer
THUGSRUS	Jouer avec Thug
UNDERTHEMASK	Mode à la première personne

RECOMMENCER LES NIVEAUX

Lorsque vous aurez terminé un niveau avec Spider-Man, vous aurez la possibilité de le refaire en passant par le menu Level Warp.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alex Ross Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Normal.

Peter Parker

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

Wrestler Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

DÉBLOQUER LE PINHEAD BOWLING

Obtenez au moins 10 000 points en mode story pour débloquer le Pinhead Bowling dans l'entrainement.

DÉBLOQUER LE FILM SPECIAL VULTURE

Obtenez au moins 20 000 points en mode story pour débloquer le film Special Vulture dans la galerie.

DÉBLOQUER LE FILM SHOCKER

Obtenez au moins 30 000 points en mode story pour débloquer le film Shoker dans la galerie.

TOILE D'ARAIGNÉE ILLIMITÉE

Obtenez au moins 50 000 points en mode story pour avoir les toiles infinies.

DÉBLOQUER LE FILM DU BOUFFON VERT

Terminez le jeu au moins en mode Hero pour débloquer le film du Bouffon Vert.

SE BATTRE CONTRE BONESAW

Terrassez au moins 60 ennemis dans l'entrainement au combat.

JOUER AVEC LE BOUFFON VERT

Entrez le code pour tout débloquer démarrer une nouvelle partie. Choisissez le mode Superhero, puis quittez le jeu. Entrez dans le menu Special et choisissez l'option sélection du niveau. Optez pour le dernier choix de la liste, vous verrez la fin du jeu. Entrez ensuite dans la boutique secrète et vous trouverez une option pour jouer avec le Bouffon Vert.

GUIDE COMPLET

Niveau 1

Un premier niveau court et vraiment simple, c'est un bon niveau pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Vous voilà sur le territoire des thugs, ils sont au nombre de seize dans ce niveau et vous allez devoir les éliminer. Déplacez-vous pour cela en hauteur en vous balançant de toile en toile pour atteindre les différents immeubles et éliminer les thugs situés sur leurs toits. Concernant les directions à prendre pour les trouver il n'y a rien de plus simple que de vous fier à votre altimètre et boussole, ce sont des outils efficaces. Dès que vous êtes en vue d'un thug foncez dessus sans même descendre sur le toit afin de l'éliminer sans vous faire toucher. Répétez donc cette opération pour exterminer les ennemis jusqu'à une petite vidéo. Dirigez-vous ensuite à l'entrepôt comme il vous l'est demandé en vous déplaçant de toile en toile (répérez-le avec la boussole et l'altimètre) pour compléter ce niveau.

Araignées en or

La première de ce niveau se trouve sous une statue de pierre située sur le toit de l'immeuble où vous débutez la partie (vous pouvez l'apercevoir lors de la petite séquence avant de prendre les commandes du personnage.
La seconde est sur le toit d'un autre immeuble : depuis le point de départ du niveau avancez de trois immeubles sur la droite, puis tournez encore à droite et avancez de deux nouveaux immeubles. Grimpez sur le toit du bâtiment où vous arrivez, éliminez les deux adversaires et prenez le bonus.

Niveau 2

Second niveau beaucoup plus linéaire que le précédent et basé principalement sur la discrétion. Avancez ainsi le long du plafond pour éviter de vous faire voir et effectuez de brèves descentes sur le sol, attaquez l'ennemi puis remontez aussi vite que vous êtes descendus le long de votre fil (si vous avez du mal à effectuer ce type d'actions, allez faire un tour dans le mode entraînement du jeu, il vous permettra de maîtriser ces commandes principales). Traversez ainsi les diverses salles en éliminant toute personne en travers de votre chemin, vous aurez vers la fin du niveau besoin d'un fusible pour actionner un panneau. Vous le trouverez dans un conduit dans la dernière pièce visitée, prenez-le et utilisez-le pour débloquer la suite du niveau. Vous atteindrez ensuite la fin du niveau après quelques combats supplémentaires.

Araignée en or

La seule araignée de ce niveau est très simple à trouver puisqu'elle se trouve dans le premier couloir que vous allez traverser, lieu de passage obligatoire dans le niveau.

Niveau 3

Progression très linéaire là aussi, mais rendue plus difficile par la présence de nombreux ennemis et particulièrement bien équipés. Il vous suffit de suivre le chemin en misant sur la discrétion (déplacez-vous le long des murs et du plafond) mais vous serez quoi qu'il arrive vite repéré après les premiers affrontements. Utilisez donc vos derniers combos appris dans les niveaux précédents pour éliminer vos ennemis et déplacez-vous continuellement afin d'éviter

les balles. Vous rencontrez en fin de niveau le premier boss du jeu, l'assassin de Oncle Ben, à vous de le venger. Pas de précipitation toutefois il est très bien armé (fusil d'assaut et grenades) et se déplace rapidement. Evoluez donc autour de lui en restant sur les murs et foncez dès qu'il baisse sa garde pour le toucher. Vous pouvez aussi vous accrocher au plafond et utiliser votre toile pour descendre à son niveau, frapper et remonter. Ce boss n'est toutefois pas très résistant et quelques combos auront vite raison de lui.

Araignée en or

La première araignée se trouve dans dans une petite pièce sur le côté du couloir avec les jets de vapeur (traversez ce couloir en vous suspendant au plafond pour éviter les jets).
La seconde et dernière araignée se trouve dans le couloir que vous traversez avant de rencontrer l'assassin d'oncle Ben. Elle se trouve sur votre passage, vous ne pouvez la manquer.

Niveau 4

Un niveau très court, écoutez tout d'abord les conseils de votre acolyte, puis engagez-vous dans la partie. L'objectif est simple, détruire les ballons le long de votre progression en tirant dessus avec votre toile (bouton triangle). Eliminez ensuite les ennemis volants à la fin du niveau de la même façon que pour les ballons pour finir ce niveau et passer à une autre mission plus captivante. Cette mission est placée sous le signe de la plate-forme et constitue une bonne préparation pour la suite, assurez de maîtriser à la perfection les différents mouvements du héros sinon refaites un tour dans la section entraînement du jeu pour les apprendre jusqu'à ce que le passage de cette mission ne vous pose plus aucune difficulté.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 5

Une véritable mission de sauvetage puisque vous devez sauver tous vos alliés dans le métro en éliminant leurs agresseurs. La difficulté réside dans le fait que le métro est vaste et donc vos alliés difficiles à trouver. De plus, vous avez un temps limité pour les trouver (regardez leur barre de vie en haut à gauche de l'écran, vous devez les sauver avant qu'elle ne soit nulle sinon vous devrez recommencer la mission car ils seront morts). Regardez avec attention chaque petite vidéo avant tout sauvetage et examinez bien les décors pour évoluer rapidement vers vos alliés. Une fois à leur niveau utilisez quelques combos classiques pour exterminer les ennemis avant qu'il ne soit trop tard.

Araignées en or

La première des deux araignées dissimulées dans ce niveau se récupère peu de temps après le sauvetage. Avancez et allez sur la droite pour atteindre une nouvelle zone. Prenez l'araignée puis faites demi-tour et allez vite aider le second garde avant qu'il ne succombe à ses blessures.
Vous pourrez obtenir cette araignée tout au bout du métro, en hauteur, prenez-la au moment où vous effectuez un sauvetage non loin d'elle sinon vous mettrez trop de temps pour l'aller-retour et des gardes se feront tuer.

Niveau 6

Niveau sous le signe de la bagarre. Aucune difficulté lors de votre progression si ce n'est les nombreux ennemis, rapides et bien armés. Déplacez-vous continuellement en hauteur, et utilisez vos derniers combos pour les éliminer. Vous obtiendrez ainsi de nombreux objets dont des clés nécessaires pour progresser le long du niveau. Vos adversaires étant toujours groupés, il vous est impossible d'attaquer uniquement ceux portant les clés, faites le ménage avant de ramasser les objets et de continuer votre route.

Araignées en or

Première araignée située sur le conduit d'égout, votre progression étant linéaire dans ce niveau vous n'aurez aucun

problème pour l'apercevoir et la saisir.
Manipulation un peu plus longue pour obtenir ce bonus, passez dans la salle à gauche, au niveau des fils électriques et actionnez l'interrupteur. Retournez ensuite dans la zone précédente et un passage au niveau inférieur est apparu. Glissez-vous dedans pour trouver le bonus.

Niveau 7

Une mission en deux parties. La première est constituée d'une longue poursuite dans un tunnel. Prohibez tout déplacement sur le sol, utilisez plutôt votre toile pour vous balancer de fil en fil afin de progresser plus rapidement. Seulement votre cible vous tire dessus et vous n'avez droit qu'à trois erreurs, inutile donc de vous préciser d'éviter à tout prix de vous déplacer en ligne droite, effectuez des courbes même si la poursuite doit durer un peu plus longtemps. La seconde et dernière partie de ce niveau est l'affrontement. Votre ennemi n'effectue pas beaucoup d'attaques mais elles sont puissantes. Essayez donc en priorité d'esquiver avant de contre-attaquer pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignées en or

La première araignée de ce niveau se trouve sous des escaliers situés à l'opposé, en face de vous, vous pouvez l'atteindre sans aucune difficulté.
La seconde et dernière araignée, quant à elle, se trouve au nord-est à partir du point de départ de ce niveau. Sautez sur le mur et scrutez les alentours pour l'apercevoir, allez la prendre.

Niveau 8

Niveau sous le signe de l'escalade, il ne présente pas de réelles difficultés mais vous devez le faire très rapidement. La progression, linéaire, ne vous posera aucun problème si ce n'est les quelques ennemis qu'il vous faudra éliminer dans les plus brefs délais. Attention toutefois aux projectiles qui vous seront jetés dessus à la fin de votre ascension le long des différents escaliers.

Araignée en or

Vous la trouverez au milieu de votre ascension de la tour, examinez le mur pour apercevoir une ouverture avec à l'intérieur le bonus convoité.

Niveau 9

Ce niveau est constitué d'une simple course-poursuite, courte mais qui présente quelques difficultés puisque toute erreur peut vous coûter très cher. En effet votre cible utilise diverses armes, projectiles, et déclenche de nombreux pièges. Vous devez absolument éviter tout cela en vous déplaçant le plus aléatoirement possible. Notez que vous avez droit à cinq erreurs en mode facile et que le nombre diminue plus le niveau de jeu augmente.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 10

Vous allez devoir dans cette nouvelle mission combattre l'adversaire que vous poursuiviez auparavant. Ce dernier est nettement plus fort que les précédents et les erreurs coûtent cher. Pas de précipitation donc, restez tout d'abord en hauteur, au-dessus de lui et évitez ses projectiles. Effectuez de vives descentes à son niveau et frappez-le. Répétez cette opération plusieurs fois pour qu'il change de tactique, la deuxième partie du combat se poursuit en corps à corps. Rien de bien difficile maintenant, faites-lui en voir de toutes les couleurs en utilisant les combos appris dans les missions précédentes en récoltant les araignées pour que la victoire soit vôtre.

Araignées en or

La première se trouve sur la droite depuis le point de départ du niveau, dans un coin camouflé un peu plus bas.
Vous obtiendrez la seconde araignée sur le toit du grand immeuble, après avoir éloigné votre adversaire, utilisez votre toile pour aller en hauteur et l'atteindre.

Niveau 11

Niveau à la fois sous le signe du sauvetage et de la destruction, il vous faut en effet éliminer tous les petits monstres et ils sont particulièrement agressifs car ils envoient des bombes, crachent du feu et donnent des coups. Restez donc un peu autour et effectuez de brefs passages à leur niveau pour attaquer. Les plus courageux pourront les éliminer au corps à corps via divers combos, cela ne présente aucune difficulté dans le mode de jeu facile...Vos adversaires éliminés, mission de sauvetage réussie.

Araignées en or

L'araignée se trouve dans la pente ascendante face à vous, elle est sur votre chemin.

Niveau 12

Vous allez devoir livrer bataille contre le scorpion dans ce niveau. Allez tout d'abord chercher le bonus pour obtenir un nouveau combo et utilisez-le massivement pour éliminer le scorpion (qui se trouve près de vous, regardez sur les murs aux alentours). Attaquez-le tout d'abord normalement pour le faire tomber au même niveau que vous et utilisez ensuite le combo précédemment appris pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignée en or

Avancez et allez sur la gauche pour trouver le bonus en hauteur, au-dessus de caisses sur la gauche.

Niveau 13

Petite opération de sauvetage pour commencer, sans difficulté, suivez le chemin vers le bas et sauvez la personne. Allez ensuite sur la droite jusqu'à la petite vidéo et engagez la course-poursuite. Il vous faut être très rapide car votre cible jette des projectiles sur des civils et il vous faut absolument les protéger (toute erreur vous fera échouer et recommencer le niveau). Votre cible s'arrête de temps à autre, foncez vers elle et frappez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle reparte. Répétez cette opération jusqu'à ce que votre ennemi n'ait plus beaucoup de vie et s'enfuit, mission accomplie.

Araignées en or

Vous trouverez une première araignée sur le toit de l'immeuble où vous débutez le niveau.
Vous pouvez récupérer la seconde au début du niveau, juste après le sauvetage, une fois mise en sécurité la civile, allez sur les immeublse à gauche pour le trouver.
Dernière araignée située sur le toit d'un petit bâtiment à droite du point de départ, évoluez de fil en fil pour l'atteindre.

Niveau 14

Nouveau combat à livrer dans ce niveau, il ne présente toutefois aucune difficulté compte tenu des combos que vous possédez. La première partie du combat se déroule dehors, effectuez les derniers combos appris pour toucher et blesser votre adversaire et répétez cette manipulation jusqu'à ce qu'il entre dans un bâtiment. Suivez-le et poursuivez le combat à l'intérieur sans pour autant changer de tactique de combat. Au bout de quelques assauts votre ennemi retourne dehors, continuez votre affrontement et il entre dans un dernier bâtiment. Faites attention aux pièges présents à l'intérieur et en particulier aux dispositifs électriques et attaquez pour éliminer le boss et compléter avec succès le niveau.

Araignée en or

Vous la trouverez dans le premier immeuble où vous vous battez, au niveau des portes au fond.

Niveau 15

Niveau assez simple au cours duquel vous devez regarder continuellement votre boussole et altimètre. En effet vous devez désamorcer des bombes, il vous faut donc les trouver et vos outils vous indiquent leurs emplacements. Inutile donc de partir à l'aventure, utilisez simplement la boussole pour trouver les bâtiments et l'altimètre pour savoir à quel niveau se trouve la bombe. Désamorcez-la et répétez l'opération pour toutes les autres bombes réparties dans le niveau, il s'agit du seul objectif, mission accomplie.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 16

Mission sous le signe de la tuerie puisque vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis dans les lieux voisins pour pouvoir achever la mission. Allez sur quelques immeubles pour en trouver et faites le ménage jusqu'à ce qu'un message vous dise de retourner au chantier pour terminer la mission. Profitez de ce niveau pour vous entraîner un peu et maîtriser les derniers combos appris. Attention toutefois, le nombre d'ennemis et leur puissance varient selon le mode de difficulté dans lequel vous jouez.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 17

Un niveau dans une zone informatique, vous devez tout d'abord visiter les salles informatiques (toutes à côté les unes des autres) pour obtenir les cinq codes d'accès. Déplacez-vous discrètement en restant sur les murs ou le long du plafond car si vous êtes repéré des ennemis seront envoyés et les affronter ne sera pas sans risque. Une fois les codes en votre possession suivez votre boussole pour localiser la salle de sécurité, et entrez les codes dans le bon ordre pour ouvrir la porte (utilisez les lignes colorées comme indicateur afin de placer chaque code au bon endroit. Ceci accompli la porte s'ouvre, niveau accompli.

Araignée en or

Vous la trouverez sur votre chemin, dans la première salle informatique.Il s'agit d'un lieu de passage obligatoire vous ne pouvez louper ce bonus.

Niveau 18

Une mission en apparence simple qui peut se transformer en un véritable cauchemar. Le chemin à suivre est très linéaire mais présente de nombreuses difficultés car de nombreux soldats et systèmes de sécurité sont présents. Il vous faut absolument les éviter, progressez donc le long de ce niveau en restant sur les murs ou le long du plafond (attention tout de même aux redoutables lasers), actionnez les divers systèmes de contrôle pour vous frayer un chemin, petit combat sans grande difficulté vers la fin du niveau (utilisez vos derniers combos) et vous gagnez la fin de cette mission.

Araignées en or

Vous trouverez cette première araignée entre les zones C et D du niveau, aucune difficulté pour vous en emparer. Seconde araignée en hauteur, après avoir franchi la zone B, examinez les murs, au-dessus des portes pour la trouver.

Niveau 19

Vous allez devoir dans ce niveau sous forme de combat détruire différents générateurs. Ils sont en nombre de dix, quatre sur les côtés de la pièce et six sur le dos du boss. Utilisez simplement vos derniers combos tout en évoluant en hauteur pour les réduire à néant, évitez les quelques insectes en hauteur aux passages et les attaques du boss en évoluant de façon circulaire afin de triompher sans grande difficulté. Attention toutefois la puissance et qualités des attaques ennemies augmentent avec votre mode de jeu, restez le plus souvent en l'air pour éviter les mauvaises surprises.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 20

Niveau sous forme d'une poursuite mais à la différence des autres c'est vous qui êtes cette fois-ci poursuivi continuellement par de petits monstres. Progressez vite le long du niveau, ne prenez pas le temps de tuer les ennemis, évitez simplement les différents pièges en utilisant vos déplacements en hauteur et servez-vous des commandes de contrôle pour désactiver les autres pièges (tels que les lasers), bon courage.

Araignée en or

Un bonus araignée est présent dans ce niveau, il se trouve à la sortie de la première salle de ce niveau, face à vous, prenez-le au vol mais si vous passez à côté mieux vaut recommencer le niveau que faire demi-tour pour l'obtenir.

Niveau 21

Avant-dernier niveau de ce mode aventure, il s'agit ici d'une courte mission de poursuite, en nuit. Suivez simplement votre cible le long du niveau en évitant entre autres les projectiles qu'il envoie. Notez qu'il est beaucoup plus rapide que précédent et que la moindre erreur vous fera la plupart du temps perdre la mission, restez donc accroché à votre cible quoi qu'il arrive.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 22

Sauvez pour commencer l'otage sur le pont, et emmenez-le en sécurité avant de passer à la deuxième partie du niveau et d'engager le dernier combat. Utilisez tous vos derniers combos et restez en hauteur pour préparer vos attaques. Faites toutefois attention aux diverses attaques de votre ennemi, elles sont particulièrement puissantes. Répétez vos assauts jusqu'à le faire tomber, la victoire est vôtre, félicitations !

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

LES ENNEMIS FONT L'AVION

Projettez de la toile sur un ennemi et sautez lui dessus de manière à vous retrouver sur ses épaules. Vous le verrez alors courir avec les bras écartés.

Spider-Man 2

© Activision / Treyarch 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMENCER À MI-JEU

Pour commencer directement à 40% du jeu, entrez le nom **HCRAYERT** au début d'une partie. Puis revenez en arrière et entrez cette fois le nom de votre choix. Vous commencerez avec un jeu débloqué à plus de 40%, plusieurs upgrades pour Spidey, trois nouveaux modes de jeu et New York sera entierement libre d'accès.

MOVIE THEATRE

Vous pouvez acheter le Movie Theatre dans le magasin pour 1000 points au début du chapitre 16, une fois que vous avez vaincu Doc Ock. Vous pouvez alors visionner plusieurs vidéos du jeu.

L'ARÈNE DE COMBAT

Lorsque vous avez vaincu Doc Ock, regardez la fin des crédits et débutez le chapitre 16. Vous pourrez alors acheter l'arène de combat dans la boutique pour 5000 points. Rendez-vous ensuite dans l'entrepôt de Shocker, près de Lower East Side, dans la pièce où vous avez affronté Shocker. C'est là que vous pourrez engager le combat contre divers adversaires, puis contre les boss.

COURSE SUR LES MURS AMÉLIORÉE

Pour avoir la course sur les murs de niveau 2, récupérez 150 symboles de gratte-ciel.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Les choses changent.

Vous commencez comme toujours par une petite période de didacticiel. Vous devez un peu sauter, vous accrocher, et vous retrouver sur le toit.

Chapitre 2 : Un jour comme un autre.

Sautez dans le vide puis faites encore les quelques gestes qu'il vous demande, vous devez aller arrêter des bandits qui

ont attaqué une salle d'arcade. Effectuez les mouvements qu'il vous demande et quand vous aurez tué tous les ennemis, retournez voir le propriétaire de la salle d'arcade. Continuez de suivre ses instructions puis allez acheter une augmentation de vitesse, une fois fait, une cinématique se déclenche.

Chapitre 3 : La ponctualité est une vertu.

Allez au point de navigation, et une fois presque arrivé, une dame se fait attaquer, vous devrez aller la sauver. L'itinéraire change, tuez tous les brigands puis ramenez la mallette à la dame. Peu de temps après, un point de navigation apparaît, vous devez rencontrer Mary Jane et Harry. Suivez le point de navigation à Garement District. Changez-vous et après la cinématique, baladez-vous et réalisez quelques défis pour récupérer les 2000 points demandés. Quand vous aurez assez fait de défis, allez à la pizzeria, il y aura un court dialogue et vous devrez vous rendre au point de navigation pour voir Mary Jane dans le quartier Chelsea. Changez-vous et après la cinématique, allez dans l'immeuble indiqué par le point de navigation, tuez tous les bandits et ensuite, poursuivez la chatte noire jusqu'à ce qu'elle s'arrête. (Elle s'arrête dans le quartier de Garement district.)

Chapitre 4 : Une journée de travail bien remplie.

Réalisez des défis jusqu'à avoir 3000 points (si possible, gagnez plus de points pour vous acheter quelques compétences qui sont bien pratiques). Dans le lot, achetez avec vos points, la vitesse de balancement niveau 2. Dirigez-vous ensuite au Daily Bugle, dans le quartier de Flat Iron vers le Sud. Vous vous retrouverez dans le bureau et vous devrez pour finir aller prendre des photos sur un immeuble. Prenez toutes les photos demandées et retournez au bureau les apporter. Quand vous aurez donné les photos, ressortez. Rhino attaque la ville et vous devrez alors le tuer. Evitez ses coups quand il vous fonce dessus en appuyant sur B, le plus facile à éviter sont les coups quand il fait tourner son cylindre au-dessus de sa tête. Il va avoir le tournis pendant peu de temps, profitez-en pour le tuer.

Chapitre 5 : Les grands esprits se rencontrent.

Commencez par aller chez le DR Octavius dans le quartier Upper West Side vers le Nord, après la cinématique, réalisez des défis pour gagner 2000 points et vous acheter le grappin.

Chapitre 6 : Le chat et la souris.

Commencez par aller à la recherche des cinq jetons photos. Suivez le point de navigation jaune vers le Sud dans le quartier Greenwich village. Après avoir pris les photos, la chatte noire a volé des bijoux et vous devez la rattraper pour les récupérer, elle s'arrêtera dans le quartier Theather District, vers le Nord. Dirigez-vous ensuite chez Mary Jane dans le quartier de Soho vers le Sud. Vous devrez très vite vous rendre entre deux immeubles vers le Nord Est dans le quartier de Greenwich village. Faites des défis pour avoir minimum 2000 points de héros et allez vous acheter la vitesse de balancement niveau 3.

Chapitre 7 : Orgueil et préjugés.

Commencez par vous diriger vers Flat Iron pour remplir une mission du Daily Bugle. Vous devez aller défier Quentin Beck. Ce fou croit être plus fort que vous, mettez-lui une bonne raclée. Prenez les prisonniers qui courent dans tous les sens et jetez-les avec votre toile ou en les portant (si vous avez acheté la compétence) dans les trous, quand la lumière est verte. Dépêchez-vous il ne vous attendra pas. Le prochain défi consiste à être le plus discret possible. Placez-vous sur la partie verticale du bloc et à l'aide de la gâchette gauche, rampez le plus vite possible sans vous faire toucher. Placez-vous sur le prochain bloc et activez le bouton vert. Restez un instant sur la plaque, elle bougera et vous conduira vers un autre chemin. Attention le premier et dernier bloc de ce parcours bougent de droite à gauche. Placez-vous encore sur le prochain bloc, activez-le et il vous amènera à un autre parcours. Tout simple, placez-vous sur les blocs verticaux et allez au bloc suivant. Il vous amènera encore à un autre parcours. Faites attention, une plaque sur deux fait un demi-tour, repérez-les bien et avancez jusqu'au bloc. Activez-le, placez vous sur un bloc mobile et enchaînez les blocs quand les faces se touchent assez pour pouvoir les traverser. Arrivé au bloc, activez-le et vous serez alors au dernier défi. Pour ce défi, vous devrez sauter de bloc en bloc assez rapidement sans vous faire voir. Activez le dernier bloc et après la cinématique, vous aurez fini la mission. Réalisez à présent quelques défis pour avoir 3000 points de héros.

Chapitre 8 : Sucre et épices.

Dirigez-vous vers le Nord dans le quartier Upper West Side chez le docteur Octavius. Changez-vous et après la cinématique, dirigez-vous vers le point de navigation qui vient d'apparaître et dès que vous n'en serez pas loin, des bandits attaqueront un magasin et vous devrez les arrêter. Poursuivez la camionnette blanche, faites tomber le tireur à l'arrière et défoncez la caisse. Tuez les deux derniers brigands et dirigez-vous au plus vite voir mary jane. (Hé non elle est prise, c'est pas pour cette fois). La chatte noire vient vous parler, poursuivez-là, elle s'arrêtera près de la mer en haut des voleurs. Une fois que vous les aurez tous tué la chatte noire s'emparera de la statue. Obtenez ensuite 3000 points de héros et achetez la vitesse de balancement niveau 4.

Chapitre 9 : Les extraterrestres attaquent.

Dirigez-vous vers le nord au flat iron, pour remplir votre mission du daily bugle. Vous devez vous dépêcher d'arriver à l'opéra (servez-vous de la gâchette de gauche quand vous vous suspendez aux fils). Une fois devant l'opéra, rentrez et dirigez-vous en haut puis entrez dans la scène. Vous devrez tout d'abord secourir les deux journalistes qui sont pendus aux estrades. Tuez ensuite tous les robots et continuez de sauver les journalistes. Après ce sauvetage, Mysterio disparaîtra, et vous devrez vous diriger vers le Sud à la statue de la liberté. Montez sur les balises volantes et servez-vous en pour arriver jusqu'à la statue. Vous devez détruire les huit orbes puis ensuite monter sur la plate-forme et détruire le cerveau. Dépêchez vous de monter, car au bout d'un certain temps, les orbes réapparaissent. Une fois la statue de la liberté sauvée, dirigez-vous vers le repère de mysterio puis vers la bibliothèque. Tuez le clown et entrez dans le manoir. Tuez les trois clowns et allez dans la pièce suivante. Commencez par casser tous les miroirs (les clones de spider man ne servent à rien). Quand tous les miroirs seront détruits, un brillera plus que les autres, dirigez-vous vers lui, il a disparu. Mystère ??? Sortez de la pièce.

Chapitre 10 : Quand les bons deviennent mauvais.

Achetez la vitesse de balancement niveau 5 et si vous le pouvez le tourbillon. (Quand on sait un peu se servir de cette esquive, on fait des ravages). Au bout d'un certain temps, vous devrez vous rendre au Nord dans le quartier Upper West Side chez le Docteur Octavius. Après la déficience scientifique du Docteur Octavius, vous devrez détruire les quatre bornes. Sautez en sprintant dès que les explosions seront moins fortes. Accumulez ensuite vos 2000 points de héros. Après avoir récupéré tous les points de héros, un point de navigation apparaîtra, dirigez-vous vers lui mais peu de temps avant, des extraterrestres vous attaqueront. Après la cinématique, vous devrez rejoindre le professeur qui vient de se faire agresser. Allez ensuite au daily bugle pour finir ce chapitre.

Chapitre 11 : Les dessous du crime.

Allez à la banque voir tante May, changez-vous. Apres la cinématique vous devrez affronter le Docteur Octavius et ses soldats. Tuez ces hommes puis tuez « un peu » le Docteur. Peu après, il prendra tante May en otage. Poursuivez-le et tuez les trois soldats qui veulent vous barrer la route. Montez vite sur le toit et poursuivez l'hélicoptère. (Vous pouvez essayer de vous accrocher à lui, c'est plus facile de le suivre comme ça). Ils vont déposer tante May sur le chemin de fer, allez vite la sauver. Récupérez à présent 4000 points de héros.

Chapitre 12 : Des événements de chocs.

Commencez par rentrer chez vous vers le Sud dans West village. Allez au point de navigation, chatte noire vous y attend. Suivez-la, elle vous conduira au repère de soccer. Le mieux et de l'approcher et de le faire voler avec un uppercut puis de le taper en l'air. Filez vite très loin de lui après. Faites ce mouvement jusqu'à ce que soccer frappe chatte noire. Sortez de l'entrepôt et récoltez 4000 points de héros.

Chapitre 13 : Table rase.

Dirigez-vous vers le daily bugle au nord dans Flat Iron, vous devez aller au point de navigation vers le Sud, mais peu de temps avant d'y être, Mysterio fera une apparition dans un magasin, allez le tuer (en un coup de point vous y arrivez) et oui c'est Quentin beck. Un point de navigation s'est crée au Daily Bugle. En ressortant, il y aura une cinématique et la mission sera finie. Montez ensuite encore une fois sur le toit du daily bugle, chatte noire vous y attendra. Après la

cinématique, suivez-là, au passage vous devrez tuer quelques hommes de soccer, vous allez traverser le grand pont et elle vous amènera au repère de soccer. Pour le tuer, la chatte noire va désactiver une partie de son bouclier, vous devez l'arrêter complètement avec la borne en face. Quand soccer est à terre, tuez-le le plus possible, attention il se défend quand même. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il soit mort, réalisez ensuite vos 4000 points de héros.

Chapitre 14 : Des ponts en feu.

Dépêchez-vous de vous rendre au rendez-vous avec Mary jane, cette fois-ci, rien ne vous empêchera d'arriver à temps, mais la scène sera déjà terminée. Mary jane va se faire agresser, défendez-la. Apres avoir tué les ennemis, il y aura une cinématique. Un point de navigation va apparaître, c'est chatte noire qui vous attend, vous devrez faire la course avec elle. (Peu importe si vous gagnez, ça ne change rien). Tuez tous les gangsters qui rodent en bas de l'entrepôt, (attention les robots sont assez dangereux) je vous conseille d'abord de tuer tous les humains puis de vous acharner sur les robots. Une fois le massacre finit, vous vous disputerez avec chatte noire, mais peu de temps après, un point de navigation apparaît, il vous amènera de nouveau vers chatte noire. Après la cinématique, vous devrez aller chez mary jane à Soho vers le Sud. Après deux cinématiques qui ne vous annoncent rien de bon, accumulez 3000 points de héros pour finir ce chapitre.

Chapitre 15 : Sauver la ville.

Dirigez-vous vers le point de navigation au nord dans le quartier west village. En arrivant chez Peter Parker, un message sur le répondeur vous informe que Mary Jane vous attend, vous avez rendez-vous avec elle dans un bar. Après la cinématique du bar, vous devrez aller sur la voie ferrée pour rejoindre le docteur Octavius. Pour le battre vous devez ligoter ses quatre bras après l'avoir esquivé. Apres la cinématique, vous devez très vite vous rendre dans le local du Docteur Octavius, le combat final se prépare, détruisez les neuf bornes, ça enlèvera les explosions de plasma et le bouclier de Dr octavius. (Il y a une borne sous le plancher, trois dans des portes, quatre en haut sur les plates-formes et une sur le mur un peu plus haut). Une fois que vous les aurez toutes cassé, tuez le docteur Octavius comme sur le train, paralysez-lui les bras métalliques et tapez-le. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Après la cinématique et les crédits le jeu est fini..... quoi que ??

Chapitre 16 : Le premier jour du reste de ta vie.

Pour ce chapitre, obtenez 50 000 points de héros, vous pouvez à present vous achetez la vitesse de balancement niveau 7 et faire tous les défis du jeu. Bon courage.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ

Descendez au sud de la carte jusqu'à ce que vous ayez en vue la Statue de la Liberté. Au bout d'un moment, un hélicoptère passera sur un immeuble près de l'eau, utilisez la toile pour vous accrocher à cet hélicoptère : il vous portera au-dessus de l'eau et à un moment il croisera un autre hélicoptère. Accrochez-vous à ce dernier qui vous portera sur Roosevelt Island (où se trouve un jeton secret). A partir de là, dirigez-vous vers la statue, grimpez sur une grande cheminée et attendez un autre hélicoptère qui vous emmènera sur Liberty Island où vous pourrez trouver un autre jeton secret, un marqueur de défi et, bien sûr, grimper sur la Statue de la Liberté.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Tapez **JUBRAIKIT** en guise de nom de profil au début de la partie.

LA SALLE D'ARCADE

Vous y avez accès dès le départ. Si vous la perdez en cours de route, vous avez un moyen simple de la retrouver. Allez tout d'abord devant la pizzeria. Placez Spider-Man face à la devanture, puis partez sur la gauche. Remontez la rue. Entre deux immeubles, toujours sur la gauche, vous trouverez la salle d'arcade (un carré bleu sur votre radar). Dans cette salle, vous pourrez vous esayer à 4 jeux video. Dans un premier temps, passez quelques niveaux du premier jeu afin de débloquer le deuxième et ansi de suite pour accéder à toutes les bornes d'arcade.

GUIDE DES BOSS

Rhino

Un premier boss pas bien méchant, mais qui frappe fort. La clé pour le vaincre, c'est l'esquive, autrement il est invulnérable. Il faut en effet qu'il soit étourdi pour pouvoir le frapper. Esquivez donc, repérer quand il vous attaque et placez quelques combos pour le vaincre.

Mystério

Première rencontre

Attention, ce combat va être long. Très long. Pas parce qu'il est fort, mais parce qu'il va vous mettre de nombreux bâtons dans les roues. D'abord le théâtre : vous allez devoir sauver les journalistes puis vous occuper de ses robots. Ces derniers ne sont pas trop puissants, mais attention a ne pas tomber dans les flammes. Ensuite, direction la Statue de la Liberté, où le vilain alien vous a mis... un moyen d'accès pour détruire ses plans. Balancez-vous donc d'OVNI en OVNI pour aller sur la demoiselle de pierre. Là, détruisez les boules vertes pour vous occuper du cerveau. Ne vous énervez pas si vous n'y arrivez pas du premier coup, c'est normal, l'accès est difficile. Maintenant, direction... l'appartement du méchant ! Qu'importe, une fois chez lui, allez vers la bibliothèque. Après la mini-cutscene, battez les deux culbutos. Surtout, faites très attention à leur riposte. Pour l'esquiver, sautez loin de celui que vous avez frappé. Salle suivante, trois culbutos. Puis enfin, du consistant... En effet vous allez avoir affaire à des clones de Spiderman avant de pouvoir accéder a Mysterio. Toutefois, inutile de paniquer, car seulement trois d'entre eux pourront vous attaquer en même temps. Brisez ensuite tous les miroirs pour finir cette première confrontation.

Deuxième rencontre

Mysterio, alias monsieur bocal-à-poissons, braque... une épicerie. Si, si, une épicerie. Frappez l'alien, je vous jure que ça suffira.

Le Shocker

Première rencontre

Un boss qui saute haut, qui va vite, et qui peut contre-attaquer violemment. Lockez-le, poursuivez-le, et frappez-le. Il va alors devenir invincible et commencera à briller. Fuyez loin de lui, car cette attaque est dévastatrice, et l'explosion porte très loin. Il essaiera de temps en temps de vous repousser avec une tornade. Essayez de lui mettre une ou deux baffes, puis allez en hauteur. En effet, frapper plus longtemps ne mènerait a rien, car il se protégerait. Lorsqu'il aura perdu la moitié de sa vie, il appellera quelques sbires tout en haut de l'arène, à un étage accessible seulement à partir d'un escalier relié à la tour d'acier. Rien de bien compliqué, toutefois.

Deuxième rencontre

Notre ami est protégé par un bouclier. Inutile de frapper la couche d'énergie, vous vous feriez mal. Allez plutôt jusqu'à la plate-forme en face de celle de la Chatte Noire et interagissez avec l'ordinateur. Le Shocker n'aura alors plus de protection. Un petit problème se posera alors : des plaques monteront et descendront, tentant de vous empêcher d'approcher le criminel et rallongeant la durée de la bataille.

Docteur Octopus

Première rencontre

Attention, la zone de combat exigüe et le nombre de sbires ne faciliteront pas votre tâche. Allumez donc ces derniers en priorité. Ensuite, essayez de le locker pour esquiver plus facilement ses tentacules. Quand ces derniers seront plantés dans le sol, jetez de la toile dessus. Quand ils seront tous englués, faites-vous plaisir... Recommencez jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Deuxième rencontre

La scène du train. Il ne sera pas accompagné de sbires mais pourra vous faire tomber du train, ou pire, vous balancer sur les rails devant lui. Esquivez toutes ses attaques et vous réussirez à coup sûr à le vaincre durant cette seconde phase.

Troisième rencontre

Le boss de fin, et donc le plus ardu. La première partie du combat consistera à aller désactiver les transformateurs. Ils se trouvent sur les plates-formes de bois, dans les salles au sol, sur une des plates-formes, et sur un mur. N'attaquez surtout pas Doc Ock, il est invincible et vous sanctionnerait violemment. La deuxième partie, vous l'avez faite deux fois déjà : esquive, toile, frappe, esquive, toile, frappe... Deux petites choses à savoir : vous pouvez passer dans la boule d'énergie, et si vous allez du côté du plafond, il y aura des petites plates-formes qui rendront le combat vraiment épique.

Splashdown

© Infogrames / Atari 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Choisissez options à l'écran des menus. Maintenez R et faites **Haut, Haut, Bas, bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, B, X, B**. L'écran Cheat Name apparaîtra pour confirmer le code. entrez ensuite l'un des codes suivant pour activer le cheat correspondant.

`AllChar`	Tous les personnages
`AlloutAI`	Mode Expert
`F18`	Time trial contre un mini F18
`Festival`	Voir les cinématiques de fin
`Hobble`	Mode difficile avec une IA `normale`
`IBelieve`	Time trial contre un Ovni
`LaPinata`	Toutes les tenues
`Passport`	Toutes les courses (plus le Triangle des Bermudes)
`PMeterGo`	Meilleures performances pour votre Seedoo
`TopBird`	Sortie de piste autorisée

Splinter Cell

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Chaque paragraphe indique la marche à suivre entre deux checkpoints. Nous ne le précisons pas à chaque fois, mais pensez à récupérer les sacoches de vos ennemis. Vous y trouverez des grenades, des mines et même des trousses de soins.

1 - Entraînement

Durant tout l'entraînement, vous pouvez activer les bornes pour des informations sur la marche à suivre. On commence le jeu en douceur par un petit entraînement, histoire de vous mettre en jambe. Orientez la caméra comme Lambert vous le demande pour repérer les 4 points lumineux. Avancez vers la corniche, agrippez-vous au rebord, déplacez-vous vers la droite au niveau de la marque jaune et montez. Servez-vous de l'échelle à droite pour atteindre les hauteurs de la pièce. Attrapez le câble et laissez-vous glisser jusqu'à la plate-forme en bois. Descendez par la poutre fléchée puis accroupissez-vous pour passer sous les barbelés. Entraînez-vous au saut écart entre les deux murs avant de continuer. Accrochez-vous à la canalisation pour traverser le tas de sable et rejoindre la petite ouverture. Vous devrez vous mettre à califourchon pour passer. Passez de l'autre côté du grillage. Collez-vous au mur pour continuer. Vous arriverez face à une poutre qu'il faudra escalader puis à une échelle qu'il faudra... descendre. Lambert reprend contact avec vous. Pour franchir le mur suivant, vous devez prendre appui sur les cloisons adjacentes. Aidez-vous des flèches jaunes pour situer le bon endroit où prendre appui. Le grand store s'ouvre. Passez le petit couloir qui se dévoile alors.

Lambert vous informe qu'à partir de maintenant, vous devrez vous la jouer discrétos. Entrouvrez la porte du fond puis crochetez la suivante en vous servant du stick gauche. La salle suivante est gardée. Accroupissez-vous et passez derrière l'homme en marchant très lentement pour ne pas vous faire repérer. Attrapez-le et forcez-le à vous révéler le code de la porte. Vous pouvez ensuite l'assommer. Entrez le code (28469) sur le panneau pour continuer. Le prochain garde devra aussi être pris de force. Amenez-le devant le scanner rétinien pour débloquer la porte. Comme son collègue, vous pourrez l'assommer lorsque vous n'aurez plus besoin de lui. La prochaine salle vous fera travailler votre tir. Détruisez les 4 lampes afin que la caméra ne puisse vous voir (n'oubliez pas celle qui se trouve juste au-dessus de vous en arrivant dans le couloir). Passez ensuite en vision thermale pour vous repérer et continuer. Dans la zone qui suit, plaquez-vous contre le mur à votre droite et longez-le jusqu'au coin. Penchez-vous, sortez votre arme et détruisez la caméra de surveillance. La voie est libre. Pour ne pas vous faire voir de cette nouvelle caméra, utilisez les zones d'ombres. Avancez lorsque vous serez en dehors du champ de vision de l'appareil. Assommez le garde suivant et cachez son corps dans une zone d'ombre (près des étagères par exemple). Attendez là pendant que l'autre agent de la sécurité vérifie votre boulot. C'est bon, vous pouvez continuer. Passez par la porte ouverte. Vous allez maintenant devoir faire le moins de bruit possible pour traverser la salle. Position accroupie et marche lente de rigueur. Faites attention aux chaînes qui pendent du plafond et aux débris de verre sur le sol. A part ça, pas de difficulté particulière. Voilà, vous avez terminé l'entraînement. Bienvenue à la NSA.

2 - Poste de Police

Même s'il fait nuit, vous devrez avancer en position furtive pour ne pas attirer l'attention sur vous. La mission se soldera par un échec si vous restez dans la rue. Allez donc agripper l'échelle sur la droite de la cour et montez sur le toit. Ouvrez la petite trappe et dissimulez-vous dans le passage. Suivez ce petit couloir jusqu'au bout. Montez en vous servant du conduit. Vous verrez un bâtiment en feu de l'autre côté de la rue. C'est là que se trouve Gurgenidze. Traversez la rue en vous accrochant au filin. Grimsdottir va maintenant vous guider dans le bâtiment. Il faudra suivre

ses ordres sans broncher. Commencez par ouvrir la porte et aller dans la pièce de l'autre côté du couloir. Oups, votre guide s'est apparemment trompé. Revenez vite dans le couloir et suivez-le. Traversez la pièce sur la gauche, revenez au couloir et descendez d'un étage par les escaliers. Accrochez-vous à la tuyauterie pour traverser les flammes. Prenez ensuite à gauche, passez par la pièce à droite et atteignez les escaliers. Montez au dernier étage comme vous le demande Grimsdottir en faisant attention aux flammes. Entrez rapidement dans la pièce à gauche. Parlez à Gurgenidze qui agonise près des flammes. Il vous apprend que Blaustein dispose d'une boîte noire qui se trouve sûrement dans son appartement. Ouvrez la porte et continuez par celle juste en face. La salle est complètement enfumée et vous perdrez petit à petit de l'énergie en vous aventurant trop longtemps dans cette pièce. Passez en vision nocturne et tirez dans les lucarnes au plafond pour aérer tout ça et sortez par la porte suivante.

Accroupissez-vous et longez le balcon. Au bout, sautez sur l'autre balcon juste en face. Continuez sur la droite et arrêtez-vous pour écouter ce qui se dit. Attendez que le garde se remette en position et passez discrètement dans les plantes. Montez sur le porche de l'appartement et postez-vous sous la fenêtre. Patientez un peu jusqu'à ce que le rôdeur sorte de la maison et aille parler à son collègue pour vous infiltrer à votre tour. Tout en marchant discrètement, ne traînez pas pour passer dans le couloir derrière le rideau à gauche. Suivez le couloir jusqu'au bout et entrez dans la chambre à droite. Soulevez le tableau au mur et utilisez l'ordinateur qu'il dissimulait. En consultant votre montre comme vous le demande Lambert, vous trouverez le code de la porte du balcon (091772). Utilisez-le pour vous enfuir de la maison par la porte derrière vous. Sur le balcon, utilisez le câble à gauche pour rejoindre le toit. Marchez jusqu'à la porte un peu plus haut. C'est une cage d'ascenseur. Glissez le long du câble et ouvrez la trappe. Descendez dans la pièce et allez crocheter la serrure pour vous retrouver dans la rue. Lambert vous informe que vous pouvez désormais vous y balader à condition tout de même de ne pas attirer l'attention sur vous.

Accroupissez-vous et allez descendre la première série d'escaliers. Vous remarquez des agents de police plus loin occupés avec un clochard. Passez discrètement dans leur dos et descendez les autres escaliers. N'allez pas tout en bas mais sautez pour vous agripper au mur. Longez-le sur la droite et montez pour vous cacher dans les plantes. Avancez jusqu'au coin de la rue et attendez que le garde qui fait sa ronde ici s'éloigne. Allez vous planquer dans le recoin sur la gauche au milieu de la ruelle. Attendez de nouveau que le garde passe devant vous et continuez votre chemin jusqu'aux escaliers que vous devrez monter. Dans la cour, essayez de trouver un coin discret pour observer ce qu'il se passe. Le coin sombre vers la gauche, derrière les caisses devrait faire l'affaire. Attendez que la voie soit libre pour rejoindre les buissons à l'opposé. Ils dissimulent une petite ouverture. Entrez-y.

Dans la petite pièce que vous découvrez, vous trouverez de quoi reprendre un peu d'énergie ainsi qu'un ordinateur à pirater. Il vous donnera le code de la porte derrière le commissariat (5929). Revenez dans les buissons. Il y a un agent au fond de la cour. Attendez qu'il s'en aille pour vous infiltrer dans l'allée à votre droite. Planquez-vous dans le petit renfoncement immédiatement à droite. Attendez que l'homme dans la rue s'éloigne et avancez un peu. Tirez sur la première lampe à gauche puis continuez. Tirez sur la seconde, près des bennes. Si l'homme remarque quelque chose, attendez qu'il redevienne normal pour poursuivre votre mission. Postez-vous dans coin de la rue jusque après les bennes à ordures. Attendez que le civil s'en aille et que le policier passe près de vous. Il s'arrêtera ici, l'occasion pour vous de l'agripper puis de l'assommer. Laissez son corps dans ce coin sombre, personne ne le verra. Montez l'allée et allez vous cacher dans le second renfoncement à droite.
Si l'homme qui marche dans la rue venait à passer par là, il ne pourrait vous voir. Attendez qu'il s'en aille pour continuer. Un garde patrouille au bout du chemin. Laissez-le passer puis suivez-le sur la droite, derrière la grille. Montez en vous servant du tuyau à droite. Allez au bout de la corniche et attendez que le garde revienne. Il se positionnera juste en dessous de vous. Vous n'avez qu'à sauter sur lui pour l'assommer. Cachez son corps dans un coin sombre. Traversez ensuite la petite cour et grimpez sur la benne à ordures. Sautez et accrochez-vous au mur (il faudra faire un double saut en prenant appui sur le mur).

Descendez les escaliers à gauche et entrez le code 5929 pour ouvrir la porte. Attendez que le garde parte dans son bureau et tirez sur les ampoules. Faites ensuite un saut écart entre deux cellules. Le garde ne tardera pas à revenir. Lorsqu'il passera en dessous de vous, lâchez-prise pour l'assommer puis cachez son corps. Entrez dans son bureau au fond à gauche pour y trafiquer l'ordinateur. Ressortez discrètement en faisant gaffe au technicien qui se promène par là. Lorsque vous ne verrez plus personne suivez le couloir et entrez dans le genre de labo. Le technicien devrait être par là. Il vous suffit alors de l'agripper pour l'interroger. Assommez-le lorsque vous aurez terminé avec lui. La pièce d'à côté est sous surveillance vidéo. Tirez sur la caméra dans le coin opposé de la salle avant d'entrer. Les corps des deux agents que vous cherchez sont là, morts tous les deux. Prenez les soins derrière le rideau puis revenez dans le couloir.

Tournez à gauche, ouvrez la porte et montez aux escaliers.

Vous arrivez dans le hall du commissariat. Un homme arrive au guichet et parle au policier qui s'y trouve. Profitez de la discussion pour longer discrètement le mur de droite et faire le tour complet de la pièce. Ne marchez jamais dans une zone de lumière pour ne pas vous faire voir. Attendez que l'homme aille s'asseoir pour accéder à la porte tout au bout. Montez les escaliers.

Longez le mur derrière les techniciens qui travaillent et ouvrez la seconde porte. Assommez le garde qui se trouve dans cette petite pièce et utilisez son ordinateur. Votre mission est bientôt terminée. Vous n'avez plus qu'à revenir dans le hall du commissariat et à sortir par la double porte pour rejoindre le van de Wilkes.

3 - Ministère défense

Vous êtes sur le toit d'un bâtiment. Descendez sur le balcon puis accrochez-vous à la gouttière. Descendez un peu et sautez sur le second balcon de droite. Un garde arrive dans la pièce. Attendez qu'il fasse demi-tour pour l'assommer. Laissez son corps dans un endroit sombre. Avant de toucher à l'ordinateur, occupez-vous de la caméra braquée sur lui. Un tir devrait suffire pour la mettre HS. Récupérez alors le numéro de la plaque de Grinko. Eteignez la lumière (interrupteur à gauche de la porte) avant de sortir. Attendez que le garde dans le couloir soit au loin pour aller vous réfugier derrière le pilier en face. Patientez encore et lorsque la voie sera libre, entrez dans la porte à gauche. Descendez juste une série d'escaliers. Vous entendrez alors le bruit caractéristique d'une caméra. Sortez votre arme et avancez prudemment jusqu'à la voir sur le mur du palier suivant. Tirez dessus. Faites la même chose pour celle qui se trouve un peu plus bas. Descendez alors tout en bas et passez par la porte.

Il y a une caméra sur le mur de droite. Détruisez-la puis partez sur la gauche en restant toujours près du mur. Vous arriverez près de deux voitures. Une caméra surveille près de la seconde. Dans un souci d'économie de minutions, il n'est pas conseillé de la détruire. Il y a de toute façon peu de chance qu'elle vous voit. Continuez toujours collé au mur de gauche. Pensez à activer votre vision nocturne. Vous pourrez alors voir le chauffeur pisser contre un mur. Interrogez-le puis assommez-le. Revenez à l'entrée du garage. Un garde est maintenant posté devant la porte. Passez très lentement dans son dos pour l'assommer. Revenez alors dans les escaliers. Montez au dernier étage pour trouver une trousse de soins puis redescendez d'un étage pour passer par la porte. Assommez le garde dans le grand couloir et cachez son corps. Continuez par la porte au fond à droite. Dès que vous ouvrirez la porte, vous devriez entendre une caméra. Elle est placée juste au-dessus de votre tête. Bousillez-la avant d'entrer dans le bureau. Trafiquez les deux ordinateurs puis crochetez la serrure de la porte.

Montez sur la rambarde de gauche puis agrippez-vous à la corniche. Longez-la pour atteindre la fenêtre ouverte. Positionnez-vous au niveau de la fenêtre et appuyez sur la touche Bas pour tomber en douceur. Passez en mode furtif et prenez vite une bouteille sur la droite. Attendez que l'officier arrive, discute avec les cuisiniers puis reparte pour faire une diversion en lançant la bouteille sur la gauche. Ramassez alors vite la seconde bouteille et entrez dans la cafétéria à droite. L'officier est toujours dans les parages. La pièce est éteinte et il ne tardera pas à venir l'allumer. Cachez-vous derrière le comptoir et attendez-le. Passez dans son dos pour l'assommer. Vous pouvez aussi faire une diversion avec la bouteille. N'oubliez pas de la cacher ensuite. Continuez par les escaliers un peu plus loin. Assommez le garde près des piliers et traînez-le vers un coin plus discret. Son collègue à l'étage en-dessous sera sûrement alerté par le bruit. Attendez qu'il redescende pour continuer. Passez par les escaliers de gauche. Passez par la gauche pour arriver dans le dos d'un autre garde. Assommez-le à son tour et cachez-le dans la pénombre. Allez vous occuper du dernier garde de la zone, celui près de la porte. Cachez aussi son corps. Maintenant que la salle est nettoyée, intéressez-vous à l'ordinateur central. Lambert vous préviendra qu'un gradé approche. Retournez vous cacher et attendez-le. Lorsqu'il se sera assis au bureau, attrapez-le et amenez-le vers le scanner rétinien derrière-vous. Assommez le colonel et entrez par la porte.

Détruisez la caméra au-dessus de la porte. Sortez et allez vous cacher dans le coin à gauche. Pointez ensuite votre micro laser pour enregistrer la conversation des deux individus dans l'ascenseur. Ce gadget s'utilise comme une arme à la différence que vous ne devrez pas tirer... Après la conversation, vous devrez jouer au chat et à la souris avec 3 gardes descendus dans la cour. Le but est d'atteindre le côté opposé de la cour sans vous faire voir. Le mieux est de passer par le côté droit. Lorsque les deux gardes de ce secteur seront loin, traversez discrètement la zone de lumière puis allez vous accrocher au mur. Escaladez jusqu'en haut et entrez par la vitre ouverte.

Quelqu'un arrive pas l'ascenseur. Vite, entrez vous cacher dans la porte juste à gauche ! Ramassez le crochet explosif, ça peut toujours servir puis observez les gardes dans le couloir à l'aide de votre câble optique. Lorsque tous deux seront occupés à droite, sortez discrètement et entrez dans l'ascenseur. Montez.

Tournez vite à gauche et utilisez le crochet explosif pour ouvrir la porte. Entrez dans le bureau. Trafiquez l'ordinateur et montez dans le conduit en vous aidant du bureau (pour ne pas vous tromper de sens, il faut que vous soyez face au mur avec l'horloge). Descendez dans le trou suivant et détruisez la caméra. Entrez dans la première porte à gauche pour y ramasser des munitions et une trousse de soins. Montez à l'échelle et ouvrez la trappe pour vous retrouver sur le toit.

Accrochez votre filin sur le tuyau et descendez en rappel le long du mur. Au niveau de la fenêtre, vous pourrez voir un garde s'occuper dans un bureau. Attendez qu'il ait le dos tourné pour lui tirer une balle dans la tête. Sautez ensuite pour briser la vitre et infiltrer le bureau. Ramassez les grenades sur l'étagère près du garde puis trafiquez l'ordinateur de Nicoladze. Des gardes approchent. Ne perdez pas de temps et accrochez-vous au rebord de la fenêtre. Attendez sagement que les gardes s'en aillent pour remonter et terminer le transfert de fichiers. Passez ensuite par la porte et tournez à gauche. Entrez dans la porte ouverte au fond à gauche et descendez les escaliers. Ramassez la trousse de soins en bas avant de continuer par la porte. Traversez rapidement le toit pour rejoindre l'ascenseur sur la droite. Sautez pour attraper le câble et glissez le plus bas possible. Vous voilà maintenant dans le garage du début de mission. Courez sans vous préoccuper de vos poursuivants et rejoignez le van de Wilkes garé plus loin.

4 - Raffinerie de pétrole

Vous devez infiltrer la plate-forme pétrolière. Montez à l'échelle sur votre droite puis accrochez-vous à la tuyauterie également sur la droite. Vous devrez relever vos jambes pour passer par-dessus quelques obstacles. Lorsque Sam ne peut plus avancer, lâchez prise et laissez-vous doucement tomber sur la droite pour vous accrocher à la plate-forme. Continuez sur la droite et remontez. Baissez-vous pour passer sous le prochain obstacle.

Placez-vous sur la plate-forme à droite et sautez pour attraper le câble (pensez à vous relever d'abord). Vous glisserez jusqu'à une plate-forme en contrebas pendant qu'une explosion manquera de justesse de vous faire tomber à la mer. Passez sous le gros tuyau et aidez-vous de la perche pour monter sur ce dernier. Entrez ensuite dans celui-ci par le trou devant les flammes et continuez tranquillement votre chemin.

Ouvrez la trappe en haut de l'échelle et montez sur le toit. Montez à l'échelle suivante pour vous retrouver sur une plate-forme métallique. Montez sur le gros générateur et accrochez-vous au tuyau juste au-dessus. Relevez les jambes et longez-le jusqu'au bout. Attendez que le garde qui patrouille juste en-dessous s'arrête et lâchez prise pour l'assommer. Montez les escaliers prudemment. Deux gardes se postent au bout de la passerelle. Une explosion zigouillera le premier. A vous de vous occuper du second. Approchez doucement en profitant des zones d'ombres contre le mur et tirez-lui dessus pour l'avoir. Continuez par le couloir sur la gauche.

Arrêtez-vous au détour du couloir pour voir le technicien entrer dans une pièce. Deux gardes resteront près de la porte. Ouvrez la vanne de la citerne à côté de vous pour les attirer et shootez-les comme des lapins. Allez discrètement vous placer près de la porte. Vous entendrez le technicien et ses amis parler. Ils passeront près de vous. Ne les suivez pas mais restez dehors. Continuez par le chemin en feu.

Montez sur le gros générateur puis accrochez-vous au tuyau. Relevez les jambes et avancez. Sautez dans la pièce et assommez le garde qui tire sur les ordinateurs. Montez les escaliers tout près. Vous verrez l'hélicoptère se faire pulvériser. Restez sur les escaliers et visez le baril en haut à gauche puis celui juste en face de vous. Courez ensuite sur la droite et descendez les escaliers. Restez sur la plate-forme intermédiaire pour tuer le soldat tout près. Entrez dans la porte à gauche.

Crochetez la serrure de la porte à votre droite sans faire attention à l'explosion qui se produit. Ouvrez la porte suivante et suivez le seul passage disponible sur la droite. Courez jusqu'aux escaliers et descendez pour rattraper le technicien. Assommez-le et emparez-vous de sa mallette.

5 - QG de la CIA

Lambert prévoit de vous faire entrer dans les locaux de la CIA par le système d'aération. Vous n'avez qu'1 min 40 pour y parvenir. Passez en vision nocturne et faites le tour de la cour par la gauche. Escaladez le grillage qui protège les ventilateurs. Prenez ensuite appui sur le mur de gauche pour sauter et vous accrocher au rebord. Ouvrez la grille et entrez.

Un technicien de maintenance fait son boulot non loin de vous. Marchez doucement sur la grille pour ne pas attirer son attention et attendez qu'il s'en aille pour descendre. Escaladez le grillage et passez de l'autre côté. Empruntez ensuite le couloir sur la gauche et accroupissez-vous dans un coin sombre. Attendez que le technicien passe devant vous (sans vous voir) pour l'assommez et continuer votre infiltration. Une caméra balaie le couloir. Avancez prudemment en vous servant des zones d'ombres et des renfoncements dans le mur à gauche. Lorsque vous serez caché dans le second renfoncement, attendez que la caméra pointe sur la gauche pour courir vers les escaliers à droite. Restez planqué sous les premiers escaliers et regardez en haut. Vous devriez voir un garde s'avancer puis repartir (si ce n'est pas le cas, avancez vous-même un peu et revenez sous les escaliers). Lorsqu'il s'en va, montez discrètement les escaliers et allez l'assommer en passant dans son dos. Mieux vaut cacher son corps sous les marches. Descendez ensuite par les escaliers opposés. Arrêtez-vous au coin du couloir et vérifiez que personne ne s'y trouve avant d'entrer dans la porte à droite. Trafiquez l'ordinateur pour récupérer la carte mémoire. Ramassez la trousse de soins posée sur la table ainsi que les balles annulaires et l'électrocuteur. Utilisez votre câble optique sous la porte suivante et attendez que le garde ne soit plus derrière la vitre pour entrer et vous cacher dans le coin sombre à droite. Restez là jusqu'à ce que le garde disparaisse de nouveau et longez les machines à droite. Passez par le détecteur de métaux dans le coin et continuez jusqu'à la porte.

Dans la grande pièce suivante, un homme discute au téléphone et un garde patrouille. Attendez que l'homme disparaisse dans l'ascenseur et restez bien dans l'ombre en évitant le garde. Vous pouvez le distraire avec une canette que vous trouverez dans un coin au fond à gauche de la salle. Entrez à votre tour dans l'ascenseur et descendez.

Lambert vous informe qu'il vous a laissé une arme dans le bâtiment mais que vous ne devrez pas vous en servir à tout va. Faites attention à l'homme qui sort de la salle de droite et entrez ensuite dans cette même pièce. Trafiquez l'ordinateur puis revenez dans le couloir. Continuez votre chemin en prenant à droite. Vous êtes devant un long couloir avec deux fenêtres sur le côté gauche. Attendez que les personnes terminent leur discussion pour vous cacher sous la première vitre. Restez dans l'ombre jusqu'à ce que la voie soit libre et avancez jusqu'à la prochaine zone d'ombre. Pour passer la fenêtre suivante, vous devrez attendre que le garde qui fait les cents pas dans le couloir soit loin derrière vous, que celui qui fait des allers retours entre un placard et une porte soit dans le placard ET que celui derrière la vitre ne regarde pas dans votre direction. Allez donc vous planquer derrière la porte du placard et attendez que le garde revienne dans son placard pour l'assommer discrètement. Ramassez les crochets explosifs et éteignez la lumière pour cacher le corps. Revenez dans le couloir et attendez que le garde s'en aille pour discrètement assommer celui dans le bureau. Cachez le corps dans le placard. Il ne reste maintenant que le garde dans le couloir. Vous pouvez l'assommer ou le laisser faire sa ronde, peu importe. Intéressez-vous à la porte que fixait l'agent de maintenance celle avec le digipad. Entrez le code 7687 et utilisez votre câble optique sous la porte. Un homme est dans cette pièce. Il navigue entre des ordinateurs sur la gauche et d'autres en face. Attendez qu'il soit en face pour vous introduire dans la pièce et vous cacher sur la gauche, derrière l'armoire. Restez là le temps que le technicien retourne au fond et rejoignez discrètement la porte tout à gauche en passant derrière le garde. Ramassez la trousse de soins sur le mur et allez trafiquer l'ordinateur pour récupérer un nouveau code (110598). Entrez ce pass sur le digipad et ouvrez la porte.

Descendez par les escaliers à droite et assommez les deux techniciens avant qu'ils ne déclenchent l'alarme puis allez éteindre la lumière afin de cacher les corps, l'interrupteur se trouve à la sortie de la salle. Continuez votre chemin jusqu'au magasin. Ramassez le SC-20K, les balles annulaires, l'électrocuteur ainsi que la caméra-glu.

Continuez par le couloir suivant.
Collez-vous au mur de droite pour passer le garde au téléphone, ou attendez sagement dans le coin pour qu'il termine sa conversation. Prenez ensuite le passage de gauche et arrêtez-vous contre le mur de gauche, près de la grande ouverture. Attendez que le garde à droite vous tourne le dos et que celui en face de vous dans le couloir ne soit pas là, pour avancer dans la zone d'ombre devant la porte. Patientez ici, le temps que le garde à droite vous tourne une nouvelle fois le dos pour entrer dans la salle de gauche.

Entrez le code 2019 sur le digipad de droite et ouvrez la porte. Descendez par les escaliers et planquez-vous dans le

coin à droite en attendant le technicien. Assommez-le lorsqu'il sera là. Allez vous occuper de son collègue dans la salle à côté et cachez les corps. Piratez enfin le serveur de la CIA pour démasquer la taupe. Il s'agirait d'un certain Mitchell Dougherty. Remontez et revenez jusqu'au couloir. Passez sous le nez du garde devant vous (ou assommez-le, c'est selon) et prenez à gauche. Evitez le garde qui patrouille dans cette partie du couloir et continuez jusqu'à la fenêtre sur la gauche.

Faites un peu de bruit pour attirer l'attention du garde qui s'en ira alors. Passez par la fenêtre et suivez-le et assommez-le. Cachez son corps dans le grand hall. Dans cette pièce justement, vous remarquez deux caméras au plafond. Pour éviter qu'elles ne vous repèrent, sortez votre SC-20K et shootez sur les 9 lampes dans la pièce. Des gardes risquent d'être alertés par vos tirs. Assommez les trois qui pourraient éventuellement arriver et continuez votre travail d'extinction des feux. Pensez à activer la lunette pour des tirs plus précis. Traversez la pièce et passez par le couloir du fond. Il se peut que des gardes soient encore dans les parages. Evitez-les en restant dans l'ombre ou assommez-les pour être tranquille. En descendant les escaliers au bout du couloir, vous entendrez le bruit d'une nouvelle caméra. Restez sur les dernières marches et attendez qu'elle pointe vers le fond pour vous placez juste en dessous d'elle. Tirez sur la lampe et passez en vision nocturne. Vous pouvez utiliser le digipad en entrant le code 110700.

Vous arrivez dans une nouvelle petite salle. Un garde surveille les lieux. Tirez sur les lampes pour attirer l'attention du bonhomme et assommez-le. Entrez dans la seconde porte de gauche, ramassez les torches éclairantes puis utilisez l'ordinateur pour choper un code. Prenez une troisième torche éclairante par terre près de la tourelle et crochetez la serrure de la porte. Utilisez l'ascenseur pour monter à l'étage supérieur.

Entrez dans la salle des média au bout du couloir et passez discrètement derrière tous les ordinateurs contre le mur de droite. Attendez que l'une des personnes s'en aille et suivez-la dans la grande salle de droite. Vous pourrez voir un bureau resté allumé tout au fond, allez-y. Tout près, se trouve une salle éclairée, c'est là que se trouve l'ordinateur de Dougherty. Attendez que personne ne puisse vous voir et entrez dans cette salle pour trafiquer l'ordinateur. Sortez ensuite du bureau et prenez le couloir immédiatement à droite.

Longez ce couloir jusqu'aux portes où « In Session » est marqué en rouge. Entrez. Avancez discrètement et passez entre les rangées de chaises perpendiculairement au projecteur. Tournez ensuite à droite et passez dans le dos du garde pour l'assommer. Faites cela assez rapidement sinon, vous vous ferez repérer. Crochetez la serrure de la porte et continuez par le couloir, à gauche. Arrêtez-vous sous la fenêtre. Dougherty est là en train de discuter avec un collègue. Attendez que tout deux sortent de la cafétéria et suivez Dougherty (c'est celui qui traîne un peu). Il entrera dans la zone fumeur tout au fond, suivez-le. Si vous n'avez pas le temps de passer avant que la porte ne se referme, le code est 0614. Là, assommez votre proie et cachez son corps dans l'ombre. Laissez-le ici pour l'instant.

Regardez par la vitre de la salle fumeur. Un garde patrouille dehors, lorsqu'il ira vers la gauche, ouvrez la salle, traversez-la et sortez à la poursuite de ce garde. Assommez-le lui aussi et cachez son corps. Revenez chercher Dougherty et sortez en le portant sur votre dos. Prenez à gauche puis passez sur la petite passerelle, elle aussi à gauche. Tournez encore à gauche à l'intersection et descendez les escaliers. Apparemment, tout ne se passera pas comme prévu. Wilkes est en pleine discussion avec des agents de la CIA. Il va falloir trouver un autre plan. Laissez Dougherty en haut des escaliers. Entrez seul dans la porte.

Descendez les escaliers et asseyez-vous près de la porte. Placez-la caméra de sorte à voir le technicien travailler. Lorsqu'il s'en va, allez furtivement vous placer dans l'ombre, près du gros tuyau et attendez votre victime. Assommez-la et cachez son corps. Faites maintenant le tour de la pièce et occupez-vous du garde. Un second ne devrait pas tarder à arriver. Réglez-lui aussi son compte avec un électrocuteur puis retournez chercher Dougherty. Traversez une nouvelle fois cette grande salle et descendez par les escaliers. Cachez Dougherty dans l'ombre. Avancez seul jusqu'au coin. Un garde patrouille non loin de là. Attendez qu'il ne puisse pas vous voir pour avancer et vous cacher entre les deux dernières zones éclairées. Lorsque le garde revient, tirez-lui une décharge électrique dans la tête afin de le neutraliser. Descendez par les escaliers et avancez doucement jusqu'au van. Neutralisez le garde de la CIA (c'est celui de dos) et retournez chercher Dougherty. Il ne vous reste plus qu'à le ramener au van de Wilkes pour terminer la mission.

6 - Kalinatek

Vous commencez la mission dans un parking. Allez vous cacher derrière la voiture jaune et attendez que les gardes arrivent. L'un d'eux se postera tout près. Allez l'assommer puis revenez vous cacher. Lorsque le second arrive, neutralisez-le aussi. Vous trouverez une trousse de soins dans le petit bureau au fond. Ouvrez la porte et montez à l'étage supérieur. Faites le tour de la voiture jaune par la droite et assommez le garde. Cachez son corps dans les escaliers et revenez entre la voiture et le van. Ramassez une bouteille et lancez-la en direction des caisses près des escaliers. Cela devrait attirer l'attention d'un garde. Pendant qu'il ira voir ce qu'il se passe, passez derrière le van, montez sur les caisses et sautez sur les briques de l'autre côté de la fenêtre.

Sautez pour vous agripper au câble et longez-le jusqu'au bout. Sautez ensuite sur le toit du bâtiment derrière-vous. Accrochez votre filin à la petite cheminée pour descendre en rappel le long du mur. Observez les gardes par la fenêtre. Lorsqu'ils seront partis, sautez sur place pour briser la vitre sur laquelle vous vous tenez. Planquez-vous dans un coin sombre et assommez le garde qui arrive de l'autre bout du couloir. Les balles annulaires sont tout indiquées pour cela. Avant de cacher le corps, fouillez-le. Vous y trouverez un code d'accès (97531). Entrez dans le bâtiment par les doubles portes puis tapez le code que vous venez d'obtenir sur le digipad à droite. Ramassez les munitions 5.56 mm si vous en avez besoin et continuez par la salle suivante. Traversez délicatement la pièce car il y a du verre cassé sur le sol. Grimpez dans le conduit au fond à droite. Traversez le conduit jusqu'à la salle à l'aquarium.

De l'autre côté de la vitre, un technicien se fait descendre. Un mafioso place aussi une mine sur une vitre à droite. Eteignez la lumière et préparez votre SC-20K. Ouvrez la porte et tirez sur la mine. L'explosion devrait s'occuper des deux gardes, mais si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à les achever. Un troisième garde pourra très bien venir prêter main forte à ses collègues, dans ce cas-là, il arriverait par la droite. Lorsque tout le monde sera à terre, et que les flammes vous permettront d'avancer, passez dans la longue pièce à droite pour récupérer une trousse de soins. Entrez dans l'ascenseur au fond du couloir sur la droite.

Sortez de l'ascenseur et allez prendre les grenades posées sur la table basse. Continuez votre chemin jusqu'à apercevoir deux mafiosi par l'ouverture d'une porte. Tirez leur chacun une balle dans la tête pour les arrêter. Continuez dans le couloir. Un peu plus loin, deux autres mafiosi posent une mine sur le coin de la pièce bleue. Visez cette mine pour les tuer. Sur la gauche, vous trouverez un bureau en flammes. Entrez-y très doucement et dirigez-vous vers le coin opposé de la salle. Deux techniciens sont assis sous deux mines murales. Avancez prudemment vers la première pour la désamorcer puis vers la seconde.

Les employés vous parle d'une bombe prête à exploser. Vous avec exactement 2 mn 30 pour l'atteindre et la désamorcer. Sortez rapidement du bureau et prenez à droite. Entrez dans le petit cagibi pour ramasser une trousse de soins puis allez ouvrir la porte du couloir. Le code est 33575. Des flammes vous bloquent le chemin. Agenouillez-vous et tirez dans la vitre à droite. Passez sous les stores. Sortez votre fusil à lunettes et visez la mine sur le mur en face de vous (pensez à retenir votre respiration pour stabiliser votre tir). Ne passez pas la porte au fond à gauche avant d'avoir détruit la mine enclenchée juste derrière la porte. Contournez les flammes de la pièce suivante et tirez sur la mine accrochée au mur. Continuez jusqu'au prochain bureau. Détruisez la mine près de la porte et revenez dans le couloir. Crochetez la serrure de la porte, entrez et montez sur les caisses. La bombe est juste derrière. Désamorcez-la.

Ramassez la trousse de soins près de la porte et sortez de cette petite pièce. Prenez de suite à gauche. Avancez doucement et allez assommer le garde derrière les vitres à gauche. Occupez-vous ensuite de celui en bas des escaliers. Faites le tour de la scène par la droite et accrochez-vous au rebord. Deux gardes arriveront alors. Vous aurez cependant le temps de revenir au fond de la salle et de les accueillir avec votre fusil à lunettes. Approchez-vous de vos victimes et un troisième mafioso arrivera. Tuez-le lui aussi. Revenez vers les escaliers et tirez sur toutes les lumières pour plonger ce coin de l'auditorium dans le noir. Descendez. Avancez jusqu'au bureau où vous trouverez des grenades, des munitions et une trousse de soins. Actionnez le levier pour rétablir le courant des portes coupe feu puis remontez discrètement.

Arrêtez-vous dans le coin en haut des marches. Un nouveau garde est maintenant posté au fond de la salle. Abattez-le avec le fusil snipe et allez fouiller son corps. Vous découvrirez un code d'accès (1250). Cachez le cadavre dans un coin sombre et ouvrez la porte à droite à l'aide de ce code. Montez aux escaliers à droite et planquez-vous près de la fontaine à eau. Shootez sur la lampe la plus proche de vous puis sur les deux gardes en face. Si votre stock de grenades n'est pas déjà à son maximum, vous pouvez en prendre sur la table. Faites le tour du couloir et entrez dans le second bureau à gauche. Parlez au type qui agonise par terre. Prenez-le sur votre dos pour l'amener à l'infirmerie qui se

trouve juste derrière son bureau. Déposez l'informaticien sur un lit et sortez votre arme pour tuer le garde qui passe dans le couloir. Ramassez les deux trousses de soins sur le mur et parlez de nouveau au blessé qui vous lâchera quelques informations avant de mourir. Continuez doucement dans le couloir en faisant le tour de la salle du serveur. Entrez-y et passez à droite pour surprendre puis assommez le garde qui s'y trouve. Utilisez l'ordinateur. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte coupe feu non loin. Allez-y.

Ouvrez la porte et montez tout en haut des escaliers. Ouvrez encore une porte et allez discrètement vous cacher derrière le comptoir. Attendez que l'un des gardes s'arrête près d'un bureau et passez dans son dos pour l'assommer. Continuez vers les toilettes où est parti l'autre ennemi. Entrez et neutralisez-le. Montez dans le conduit d'aération. Vous entendrez un garde menacer Yvan. Tournez à gauche et tuez-le avant qu'il ne bute Yvan. Parlez à celui que vous recherchiez pour le convaincre de vous donner sa clé de cryptage. Sortez des toilettes et allez prendre l'ascenseur à droite. Montez au dernier étage.

Avancez discrètement droit devant-vous et pivotez sur la gauche. Plusieurs gardes discutent dans l'ombre. Sortez une grenade (en espérant qu'il vous en reste une, sinon, il faudra compter sur votre bon vieux SC-20K) et visez dans le tas. Les barils exploseront en même temps provoquant la mort de vos ennemis. Passez dans la salle suivante et escaladez le mur. Sautez sur l'échafaudage tout près. Prenez la trousse de soins puis allez vous cacher derrière le tas de briques après la grille. Deux gardes vont venir puis repartir pour s'arrêter plus loin. Placez-vous dans l'ombre, sortez votre fusil et descendez-les. Prenez les grenades, les munitions puis la trousse de soins.

Traversez la salle en vous cachant derrière les briques puis tuez les trois gardes dans la zone suivante en vous servant du fusil à lunette. Montez à l'échelle (vous devrez sauter pour l'atteindre) et aller chercher 2 trousses de soins de l'autre côté du mur. Passez la grille puis entrez dans le couloir à gauche. Prenez de suite à droite, vers les escaliers.

Montez. Trois gardes occupent cette zone. Prenez position derrière les premières caisses et visez les deux qui sont en bas puis celui posté au fond, en hauteur. Montez par les escaliers au fond à gauche et continuez votre chemin tranquillement.

Vous devriez arriver à un couloir bleu. Trois ennemis vous attendent au bout. Utilisez une grenade pour les avoir, en gardant toujours votre fusil à portée de main, on ne sait jamais. Prenez les munitions de fusil de partir. Il y a une trousse de soins dans la première salle de droite. En passant devant les toilettes, vous verrez une mine placée sur un pilier. Faites-la exploser, cela devrait attirer l'attention d'un nouveau garde. Abattez-le dans le couloir. Avancez toujours à travers les constructions.

Entrez dans la grille à votre droite. Vous pourrez récupérer des munitions et encore une trousse de soins. Poursuivez votre périple. Ne rentrez pas tout de suite dans le couloir rouge, mais tirez sur une ampoule et venez vous réfugier dans un coin sombre. Attendez qu'un garde se ramène et tirez une balle dans sa tête. Engouffrez-vous maintenant dans le couloir rouge. Montez doucement les escaliers puis visez l'un des gardes en bas. L'autre ne tardera pas à venir. Attendez-le sagement dans les escaliers puis descendez par l'échelle. Avancez droit devant vous. Wilkes échange quelques balles avec les Russes. Malheureusement pour lui, il est touché et s'écroule. Descendez vers les échafaudages puis montez sur les caisses et tuez les deux derniers ennemis du niveau. Il ne vous reste plus qu'à monter sur l'échafaudage et à sauter sur la plate-forme sous l'hélicoptère pour terminer ce long niveau.

7 - Ambassade de Chine

Passez par la petite impasse sombre sur la droite et aidez-vous de la benne pour franchir le mur. Allez vite vous cacher dans le renfoncement un peu plus loin à gauche et attendez qu'un garde se ramène. Assommez-le et cachez son corps. Ramassez la providentielle bouteille tout près de vous et allez vous cacher derrière la benne de droite au bout de l'allée. Attirez le second garde vers la benne de gauche en lançant la bouteille et assommez-le. Cachez son corps près de son collègue. Entrez ensuite dans le squat tout à gauche, là où un baril est en feu. Montez à l'échelle.

Trouvez l'échafaudage et montez tout en haut. Il y a un câble qui traverse la rue. Agrippez-le et accédez au toit suivant.

Vu que plusieurs gardes patrouillent dans la rue, passez en position furtive. Prenez la trousse de soins par terre. Puis tournez-vous et longez la petite corniche s'en vous faire voir par les gardes. Au coin, redressez-vous et sautez sur le toit

suivant. Repassez en furtif et continuez jusqu'au bout. Vous traversez une petite toiture en tuiles. Descendez sur la benne et attendez que les gardes dans la cour aillent vers la gauche. Dirigez-vous vers la grille en face de vous. Entrez par l'ouverture. Restez dans l'ombre pour shooter les deux ampoules sur le mur puis glissez-vous dans les égouts.

Dos à l'échelle, prenez le couloir de gauche. Arrêtez-vous à l'intersection et regardez à gauche. Plusieurs gardes discutent au fond. Tirez leur une grenade fumigène pour les neutraliser. A partir des gardes, tournez à droite puis à gauche pour récupérer une trousse de soins. Revenez à l'intersection puis prenez à gauche. Continuez toujours tout droit jusqu'à trouver une échelle au plafond. Sortez par là.

Deux gardes vous attendent en haut. Celui de droite vous tourne le dos, celui de gauche fait les cent pas. Attendez que ce dernier ne puisse vous voir pour sortir et montez à l'échelle de l'échafaudage. Accrochez-vous à la tuyauterie et continuez vers l'autre échafaudage. Entrez ensuite par la fenêtre ouverte.

Montez au tuyau dans le coin et parlez à votre contact. Ramassez la trousse de soins et les munitions 5.72 mm sur le toit. Montez sur la petite passerelle métallique puis descendez en rappel le long du mur.

Plongez la zone dans le noir en tirant sur l'ampoule. Un garde arrivera bientôt par le bâtiment. Il est muni d'une lampe donc peu très bien vous repérer. Cachez- vous dans un coin et attendez-le avec votre fusil en main. Etant donné que vous avez ordre de ne tuer personne, chargez des balles annulaires pour l'assommer. Continuez et arrêtez-vous dans le recoin suivant. Un garde patrouille là où il y a de la lumière. Attendez qu'il soit passé pour tirer sur l'ampoule en face (fusil à lunettes vivement conseillé). Tirez une caméra glu contre la palissade et observez le garde. Au bout d'un moment, il la verra et viendra voir de quoi il s'agit. Il s'apercevra aussi que la lumière n'est plus. Attendez qu'il soit dans le champ de votre fusil pour l'assommer d'une balle annulaire. Montez ensuite à l'échafaudage en face puis à l'échelle sur le mur. Sautez sur le dernier de l'échafaudage et entrez par la fenêtre. Traversez le couloir et placez-vous près de la porte de telle sorte à voir ce qui se passe dehors. Attendez le garde et assommez-le ou électrocutez-le suivant les armes qu'il vous reste.

Sortez et attrapez le câble pour glisser vers les bâtiments de l'autre côté de la rue. Descendez du store continuez dans l'allée devant vous. Prenez la première à gauche. Lambert vous contactera par radio. Allez vite prendre une bouteille près de la benne dans le coin. A l'autre bout de la ruelle un garde patrouille. Revenez sur vos pas et attendez-le contre le mur, à gauche près de la grille. Lorsqu'il sera tout proche, lancez la bouteille contre les fenêtres pour l'attirer. Il ne vous reste plus qu'à passer dans son dos et l'assommer. Traversez la ruelle et approchez-vous de la camionnette.

Cachez-vous derrière ce camion et attendez que le garde vienne s'arrêter tout près pour l'assommer. Occupez-vous ensuite de son collègue en allant le trouver un peu plus loin. Une fois les corps cachés, allez vers le portail. Passez à la droite du camion pour aller rapidement vous cacher sous la grosse remorque à droite. Attendez que l'entrée soit libre puis tirez une caméra de diversion devant le poste de garde. Faites un peu de bruit pour attirer la personne puis faites sortir un peu de gaz. Retournez-vous et électrocutez le garde qui patrouille derrière-vous. Allez ensuite sous la seconde remorque. Un troisième garde fait sa ronde avec son chien. S'il vous reste des balles annulaires ou des électrocuteurs, n'hésitez pas à vous en servir, sinon, tentez le coup avec une caméra de diversion.
Avec cette dernière, vous pourrez à la fois vous débarrasser de l'homme et de son animal. Continuez jusqu'au ruisseau. Ne traversez pas sur le pont mais à côté puis tournez à gauche et traversez une nouvelle fois le cours d'eau. Cachez-vous dans les buissons.

Sortez votre micro laser et avancez un peu. Une cinématique vous indique la fenêtre à viser. Pointez votre micro laser en direction de cette fenêtre et écoutez ce qui se dit. Attendez ensuite que votre cible monte dans sa voiture et pointez votre micro droit sur la limousine pour écouter la fin de la discussion. La limousine s'en va. Deux gardes restent cependant dans la cour. Un troisième est dans le poste près de la grille, mais à condition de rester discret, il ne devrait pas vous poser de problèmes. Neutraliser donc les deux premiers avec ce que vous avez sous la main que ce soit des balles annulaires, des électrocuteurs ou des caméras de diversion. Vous pouvez aussi tenter de les assommer manuellement mais cette méthode se révèle plus délicate. Lorsque la voie sera libre, rejoignez le tuyau contre le mur du fond et escaladez le mur pour rejoindre Coen et terminez la mission.

8 - Abattoir

Ne bougez pas et tirez une caméra de diversion dans l'ombre juste avant l'ouverture du grillage. Attirez le premier garde qui arrive et gazez-le. Cachez son corps et prenez position dans l'ouverture. Sortez votre fusil et abattez les deux gardes restant de la zone. Cachez aussi leurs corps. Passez derrière les deux grosses citernes et tournez le volant afin d'ouvrir deux grilles. Entrez dans le local et prenez une trousse de soins. Trafiquez l'ordinateur pour récupérer un code d'accès. Eteignez les lumières de la méthode la plus radicale qui soit, c'est-à-dire avec vos armes, puis ouvrez la porte suivante.

Sortez votre fusil à lunettes et dégommez le garde derrière le grillage puis celui qui marche en hauteur sur la droite et enfin, le troisième tout au fond à droite, également en hauteur. Si le corps par terre est susceptible d'être vu par les spots lumineux, n'hésitez pas à aller le déplacer, tout en évitant vous aussi la lumière. N'oubliez pas non plus d'activer votre vision thermique, car comme l'a dit le garde avant de mourir la zone est truffée de mines ! Même sans cacher le corps, il vous faudra traverser cette zone, donc commencez par repérer où se trouvent les premières mines. Courez vous cacher sur la droite de la caisse bâchée, celle à côté du garde que vous avez tué. Attendez que les lumières repartent pour courir vers la zone d'ombre créée par la petite caisse avec les planches devant, sur la gauche (attention à ne pas trop avancer pour ne pas sauter sur la mine). Attendez une nouvelle fois que les lumières s'éloignent pour reculer et vous mettre derrière la caisse sur votre gauche. Patientez une nouvelle fois puis continuez vers l'avant, cette fois, en longeant le grillage à gauche. Restez derrière le container près du grillage. Passez en vision thermique pour repérer les mines autour de vous. Il n'y en a pas beaucoup, mais quand même, mieux vaut savoir où elles se trouvent. Lorsque les lumières ne vous gêneront plus, foncez derrière le gros container à l'extrême droite. Lorsque le projecteur vous le permet, montez dans le container et restez caché contre la paroi. Attendez un peu avant de sortir de l'autre côté et foncez vers le mur devant vous. Une fois que le projecteur balaie à gauche, courez vous accroupir à côté du bloc de béton sur la gauche. Attendez là que le spot parte à droite pour monter sur la caisse et courir vers le mur. Entrez dans la petite pièce à droite où vous attend une trousse de soins devant le tas d'ordures. Montez sur la benne de droite et prenez appui sur le mur de droite pour atteindre le petit conduit en hauteur.

Traversez ce conduit et descendez prudemment de l'autre côté. Sur ce toit, vous ne devrez absolument pas marcher sur la partie en tôle si vous ne voulez pas alerter les gardes. Marchez sur le conduit vers la gauche, traversez sur les blocs de ciment puis tournez à droite. Attendez que le panneau lumineux s'éteigne et suivez le conduit jusqu'à lui. Agrippez-vous à la barre en fer accrochée au panneau et allez à gauche pour atterrir sur un autre conduit. Attendez encore que la lumière s'éteigne pour parcourir la dernière partie du trajet qui vous verra passer sur des planches et des cheminées. Il se peut que des gardes entendent du bruit, ils penseront alors à un rat. Si vous vous faites entendre une second fois, ils viendront vérifier, soyez discret pour ne pas les faire sortir. Attrapez le câble au dessus de votre tête et allez vers l'antenne. Escaladez le grillage et vous voilà prêt à couper la retransmission.

Nicoladze envoie ses hommes voir ce qu'il se passe. Ne perdez pas une seconde et allez vous cacher sous l'escalier. Tuez le premier garde qui s'amène. Le second ne tardera pas à arriver par la porte au dessus de votre tête. Le mieux est d'anticiper son arrivée en vous décalant et en pointant d'ores et déjà votre arme vers la porte. Cachez les deux corps puis crochetez la serrure de la porte. Prenez la trousse de soins dans la sacoche du second garde tué. Descendez doucement par les escaliers. Vous entendrez le doux son d'une mine murale. Elle se trouve sur le mur de droite, sous les escaliers, à gauche du baril. Allez tranquillement la désactiver. Trafiquez l'ordinateur pour trouver un code. Avant de remonter, prenez les deux autres mines murales sur la table et la grenade. Passez ensuite par la porte à votre gauche. Ouvrez l'autre porte. Montez sur les barils puis attrapez la poutrelle et traversez à califourchon la pièce. Attendez que le garde vienne au lavabo pour lui tomber dessus. Tirez une caméra de diversion vers les portes de toilettes pour attirer le garde à l'entrée. Envoyez-lui un peu de gaz dans le nez. Lorsque l'homme dans le couloir s'éloigne, allez éteindre la lumière puis passez dans son dos pour l'assommer lorsqu'il viendra vérifier.
Rangez tout ce beau monde dans un coin sombre et prenez la trousse de soin dans le vestiaire puis le code dans l'ordinateur. Tournez à gauche dans le couloir. Passez la double porte et continuez à gauche. Entrez doucement dans la petite pièce à gauche et attrapez l'homme qui s'y trouve. Interrogez-le pour connaître l'emplacement des soldats américains. Lorsque vous aurez fini avec lui, assommez-le. Trafiquez l'ordinateur et sortez. Juste à droite, il y a une trappe au sol, entrez-y et traversez le conduit jusqu'au bout.

Montez au tuyau et sautez dans la petite ouverture à droite. Au bout, vous verrez une trappe avec trois gardes en dessous. Enfumez-les grâce à votre grenade fumigène puis achevez les survivants s'il y en a. Descendez et continuez par le seul chemin ouvert.

Passez en vision thermique pour vous repérer plus facilement. Tournez à droite et abattez le premier garde qui navigue entre les deux pièces. Avancez un peu puis tuez le second sur la gauche. Avancez doucement dans la seconde salle. Une tourelle défensive garde la sortie au fond à gauche. Montez sur la machine qui se trouve juste avant elle et tombez juste derrière pour désactiver la tourelle. Passez dans la pièce suivante mais arrêtez-vous juste avant le coin. Observez le mouvement du garde derrière le mur. Lorsqu'il a le dos tourné, restez derrière le rideau de plastique et tirez-lui une balle dans la tête. Un second garde viendra voir ce qu'il se passe, puis un troisième. Réservez-leur le même sort chacun leur tour. Comme précédemment une tourelle surveille l'accès à la pièce suivante. Approchez-vous quand même de la porte et attirez l'attention du garde. Tuez-le lorsqu'il sera dans votre champ de visée. Revenez vers le centre de la salle et escaladez un petit comptoir pour pouvoir attraper une poutrelle. Montez à califourchon dessus et traversez jusqu'à la salle suivante, par-dessus la tourelle. Lâchez prise, allez désactiver la tourelle et prenez la trousse de soins sur la table. Continuez par le couloir qui fait face à la tourelle en marchant doucement.

Arrêtez-vous contre le mur juste avant le garde. Attendez que son collègue parte pour l'attraper et l'entraîner dans le couloir. Assommez-le. Revenez vers la porte. Attendez une nouvelle fois que le garde s'en aille et allez vous placer derrière les machines de droite. Lorsqu'il revient et qu'il vous tourne le dos, assommez-le. Il ne vous reste plus qu'à vous occuper du troisième garde. Sautez dans la trappe au fond à gauche de la salle.

Traversez tout le conduit. Au bout, redressez-vous et montez. Allez discrètement prendre la trousse de soins près des chaises puis descendez les escaliers tout aussi prudemment. Attendez que le garde s'en aille pour avancer. Tournez immédiatement à droite jusqu'au panneau de contrôle. Attendez encore pendant que le garde fait un second passage et utilisez le panneau. Cela ouvre un volet déroulant à votre gauche. Enjambez la balustrade et engouffrez-vous dans le tunnel.

Tirez sur les lumières du tunnel et placez-vous à gauche de l'ouverture du fond. Sortez votre SC-20K et attendez le garde pour lui tirer une balle dans la tête. Prenez les torches éclairantes puis observez le couloir. Vous devriez voir l'ombre d'un garde. Lorsque vous le verrez s'en aller, placez-vous dans la zone sombre juste avant la pièce où il se trouve. Dès qu'il sortira, tuez-le également. Entrez dans la pièce en face. Vous entendrez une tourelle défensive, n'avancez donc pas trop vite. Un garde devrait aussi vous repérer. Placez-vous dans un box pour l'attendre et le neutraliser. La tourelle se trouve dans le box au fond à droite. Observez-la et lorsqu'elle ne vous visera pas, allez vite derrière les barils du box de gauche. Ramassez les munitions puis attendez encore que la tourelle ne regarde pas pour vous protéger derrière le bout de mur du box avant d'atteindre le couloir. Ramassez la trousse de soins sur le banc au fond puis entrez dans le premier box à gauche sans vous faire repérer par les deux gardes qui discutent. Montez sur le rebord puis avancez jusqu'au box suivant. Désactivez les deux tourelles puis descendez les deux gardes. Faites attention à la troisième tourelle dans le dernier box à gauche (utilisez le mur pour vous protéger) puis accédez au couloir où vous prendrez à droite.

Avancez jusqu'à la zone d'ombre à droite et laissez passer les deux gardes en écoutant ce qu'ils se disent. Continuez votre chemin jusqu'à la prochaine salle sur la droite. Passez au centre de la pièce pour arriver entre les deux tourelles. Désactivez-les toutes les deux. Pour celle de droite, désactivez également l'option « Couper l'identité ». Pour celle de gauche, laissez cette option active.
Ramassez la trousse de soins sur le banc puis allez poser une mine murale vers l'entrée de la pièce et une autre sur le mur de gauche, avant la tourelle. Entrez dans le couloir au fond à gauche et parlez au chinois.

Grinko ordonne à tous ses hommes de descendre. Même s'ils ne sont plus trop nombreux maintenant, cela ne veut pas dire que ce sera une partie de plaisir. Retournez activer la tourelle de droite et rejoignez les soldats US dans le passage de gauche. Sortez votre fusil et attendez qu'un mercenaire arrive. Laissez-le exploser sur la mine (en espérant que vous l'ayez bien placée...) avancez de façon à surveiller à la fois le couloir devant vous et le coin des tourelles. Fusillez tout le monde qui s'approcherait d'un peu trop près. Assez rapidement, Grinko décidera de descendre lui aussi. Avancez prudemment en prenant soin de ne laisser personne vivant derrière-vous (à part les otages bien entendu) et achevez Grinko qui naviguera entre les trois portes. Leur chef mort, les mercenaires ne se battront plus et vous aurez terminé la mission.

9 - Ambassade de Chine 2

Prenez la petite rue à droite du van. Tirez sur l'ampoule au-dessus de la porte et ouvrez la porte. Passez en position

furtive et éteignez la lumière. Pendant que le cuisinier vient la rallumer, allez rejoindre l'échelle dans le coin au fond à droite. Montez de deux étages. Traversez les planches au dessus de la rue et planquez-vous sur le balcon à droite de la porte. Attendez que le garde dans la pièce s'en aille à droite pour entrer et prendre le seconde couloir qui part lui aussi sur la droite. Escaladez le mur en vous servant de la gouttière puis glissez le long du câble. Sam se rattrapera automatiquement à un rebord. Continuez sur la gauche et arrêtez-vous entre la première et la seconde fenêtre le temps que la personne à l'intérieur ne puisse plus vous voir. Continuez votre parcours du combattant toujours sur la gauche. Tout au bout, laissez-vous tomber sur la petite corniche puis montez au tuyau pour atteindre le conduit. Entrez-y et sautez dans la trappe.

Prenez à gauche et entrez dans le débarras pour y prendre une trousse de soins. Passez par le trou dans le mur, collez-vous à la paroi et longez-la jusqu'au bout. Vous trouverez un tuyau qui vous emmènera tout en bas. Là encore, collez-vous à la paroi pour arriver derrière l'un des trois gardes qui détruisent les ordinateurs. Attendez que ce dernier commence à bouger pour lancer une grenade fumigène devant lui. Tous trois devraient tomber, mais s'il reste encore quelqu'un debout, achevez-le au fusil. Soyez rapide, ne les laissez pas détruire le dernier ordinateur à gauche, sinon, tout est perdu. Passez ensuite dans la salle suivante et trafiquez l'ordinateur. Sortez par la porte du bureau.

Le placard à droite contient deux trousses de soins. Prenez-les. Ouvrez l'autre porte et montez les premiers escaliers. Retournez-vous et électrocutez le garde dont vous verrez dépasser la tête. Utilisez le fusil snipe pour tuer l'autre plus loin. Avancez un tout petit peu et visez la caméra sur le mur rouge. Allez ensuite cacher les corps dans un coin sombre. Continuez par le couloir sur la droite. Entrez dans la première porte. Avancez très très lentement car des gardes dorment tout près. Prenez la trousse de soins sur le premier lit puis traversez la pièce. Il y a du verre par terre, marchez extrêmement doucement. Si un garde se réveil tout de même, neutralisez-le avant qu'il n'allume la lumière et alerte ses copains. Utilisez le câble optique sous la porte. Deux soldats entrent dans une pièce. Ne perdez pas de temps. Ouvrez la porte et suivez-les. Utilisez vos lunettes thermiques pour repérer le bon code sur le clavier (1436). Restez sur le pas de la porte. Une tourelle se trouve juste à votre droite. Ne bougez pas si vous ne voulez pas mourir. Envoyez une caméra de diversion contre le mur du fond et faites du bruit. Lorsque le garde arrive, envoyez le gaz. Observez maintenant la tourelle. Lorsqu'elle ne vous braque pas, passez derrière elle et désactivez-la. Il se peut que vous fassiez un peu de bruit pendant cette manoeuvre, dans ce cas-là, un garde arriverait par les escaliers de gauche et il vous suffirait de viser sa tête avec votre fusil. Tirez sur la lampe au-dessus de la tourelle et montez sur l'étagère. Cassez le premier vase puis hissez-vous à l'étage, juste derrière une autre tourelle. Désactivez l'option de reconnaissance d'identité puis revenez sur l'étagère. Plusieurs gardes se feront tuéer par la tourelle. Remontez alors la désactiver. Maintenant que tout est à peu près calme, cachez tous les corps à l'étage, dans le coin sombre. Redescendez et détruisez toutes les lumières dans le grand hall sans oublier les quatre sports lumineux devant et derrière le drapeau chinois. Remontez derrière la tourelle et attrapez le tuyau pour vous planquer derrière les drapeaux. Deux gardes arrivent en haut à droite. L'un d'eux fera une inspection dans tout le hall, mieux vaut avoir bien caché les corps... Attendez que l'autre s'en aille puis continuez votre périple sur le tuyau. Glissez-vous dans le dos du garde (touche saut suivi de furtivité) et obligez-le à passer un scanner rétinien avant de l'assommer. Entrez discrètement dans la pièce et assommez le garde devant l'ordinateur. Montez sur la petite table à gauche et ouvrez la fenêtre pour descendre dans la cour.

Tirez sur les deux lumières près de la grande porte puis allez vous planquer devant. Tirez ensuite sur les deux autres lampes près de l'arche. Un garde devrait alors s'inquiéter de la situation et viendra voir ce qu'il se passe. Tuez-le ainsi que son collègue qui arrive avec un chien. Mettez les corps dans un coin puis traversez l'arche. Longez le mur de droite jusqu'à la grille. Ouvrez-la pour passer.
Sortez de l'autre côté du passage puis visez dans l'ordre la lampe, la caméra puis la tête du garde. Planquez son corps avant d'entrer dans le bâtiment.

Prenez la trousse de soins près des casiers puis descendez les escaliers derrière la porte. Avancez prudemment vers la droite. Au niveau de la machine, revenez à gauche. Vous verrez un garde utiliser un digipad. Attendez qu'il parte pour monter sur l'étagère et atteindre ce même digipad. Avec votre vision thermique, vous pourrez relever le code 9753. Entrez ce code et continuez.

Prenez discrètement la trousse de soins au mur et les munitions puis attrapez le garde et assommez-le dans la pièce. Eteignez la lumière pour le cacher. Tirez une caméra de diversion contre la porte et attirez le second garde pour le gazer. Cachez aussi son corps dans la petite pièce. Sortez ensuite sur le pas de la porte et levez la tête sur la droite

pour détruire la caméra. Revenez vite dans la pièce et regardez par la porte pour tuer le garde qui viendra examiner la caméra. Le corps de ce dernier est aussi à cacher. Allez vous mettre dans le coin tout au fond à gauche et shootez la caméra juste en face de vous, au-dessus du dernier volant roulant. Escaladez les caisses devant cette caméra et suivez la plate-forme métallique. Vous verrez que les camions sont prêts à partir. Sans perdre une seconde, courez au bout de la passerelle, descendez les escaliers et faites le tour du couloir pour arriver sur une table. Montez dessus et visez les réservoirs des camions pour les faire exploser. Généralement, il n'y a qu'un réservoir à détruire, mais parfois, on vous demandera d'en exploser deux. Une cinématique se déclenche lorsque c'est fait. Revenez vers les escaliers et ouvrez la trappe à leur droite.

Neutralisez le premier garde avec un électrocuteur puis laissez son corps dans une zone d'ombre. Un autre garde arrive, mais un appel radio le fait repartir aussitôt. Suivez le à bonne distance pour qu'il ne vous repère pas. Prenez la trousse de soins sur le mur puis observez le garde utiliser le digipad. Une fois seul, enfilez vos lunettes thermiques et déduisez le code des empreintes de chaleur sur le digipad. Le code est 1456. Ouvrez la porte et montez par l'ascenseur. Au bout du couloir, utilisez la même technique que précédemment pour entrer le code 1834. Tournez à droite et encore cette fois le code 7921.

Vous êtes dans le bureau de Feirong. Préparez votre fusil et tirez-lui une balle annulaire pour le sonner un peu dès qu'il se lève de son bureau. Attrapez-le et forcez-le à utiliser son ordinateur après quoi le général chinois s'évanouira. Pour terminer la mission, vous devez rejoindre l'hélicoptère de Coen. Avancez doucement car plusieurs explosions surviendront. Passez par la double porte puis entrez dans la porte à droite. Passez entre les flammes et avancez jusqu'au petit passage qui conduit droit à des escaliers. Descendez jusqu'à la fenêtre, ouvrez-la et courez vers l'hélico.

10 - Palais présidentiel

Le début du niveau est un vrai passage de jeu de plates-formes. Prenez appui sur le mur de gauche pour atteindre le rebord devant puis passez en mode furtif et laissez-vous tomber de l'autre côté en vous rattrapant aux trois corniches successives. Montez sur le rebord puis faites un double saut pour attraper le tuyau. Montez tout en haut, et continuez par le tuyau horizontal cette fois. Au bout, laissez-vous tomber pour que Sam se rattrape à la corniche. Longez le mur et sautez sur la plate-forme à droite. Là, vous devrez prendre votre élan et sautez par-dessus le vide. Sautez de nouveau pour atteindre la plate-forme en contrebas. Suspendez-vous au rebord et passez le gros pilier. Remontez.

Utilisez le tuyau pour monter. Attendez que le garde soit loin et que l'éclairage ne se promène pas par là pour monter sur le mur et vous suspendre à droite du tuyau. Longez le mur jusqu'à l'extrême droite et montez. Sortez le fusil snipe pour abattre le sniper sur la tour tout à gauche puis enjambez la barrière pour laisser quelques traces olfactives. Cela devrait attirer un chien dans ce coin. Revenez rapidement vers le tuyau en vous accrochant au mur puis continuez jusqu'à la tour. Montez sur le mur et tuez les gardes et les chiens dans la cour. Si les corps se font repérer par les spots lumineux, un autre garde pourrait arriver, tuez-le tranquillement. Cachez ensuite tout ce beau monde dans un recoin. Traversez le petit labyrinthe de haies pour arriver vers la fontaine. Cassez les quatre lampes qui l'entourent et descendez le garde derrière la grille. Ouvrez la grille en tapant le code 2126 puis cachez le corps du garde que vous venez de tuer. Dirigez-vous vers la porte de gauche mais n'y entrez pas, passez plutôt par la petite trappe à sa droite.

Prenez la trousse de soins avant de monter les escaliers et de récupérer une seconde trousse de soins. Passez dans la grande salle suivante. Passez en vision nocturne si ce n'est pas déjà fait. Vous pouvez voir plusieurs laser sur les bords de la pièce. Passez donc au centre pour rejoindre la double porte en face. Crochetez la serrure et entrez. Ramassez le crochet explosif sur la table et tirez sur la lampe. Utilisez le câble optique sous la porte. Deux gardes sont arrivés dans la grande salle. Attendez qu'ils aillent sur la droite et revenez discrètement dans cette salle. Planquez-vous directement à la gauche de la première vitrine et patientez un peu. Lorsque les gardes commencent à bouger, suivez-les de loin pour rejoindre la seconde vitrine toujours sur la gauche. Enfin, allez vers les grandes portes à gauche, maintenant que les lasers sont désactivés et que vous pouvez passer. Placez-vous devant les escaliers sans monter. Passez en vision thermique. Vous pouvez voir trois lasers en bas des marches. Faites un double saut en prenant appui sur le mur de droite pour les franchir. Arrêtez vous ver les milieu des escaliers. D'autres lasers vous empêchent de passer tout en haut. Escaladez la rambarde de rdroite puis entrez dans la porte.

Cachez-vous dans le recoin sur la droite. Tirez une caméra de diversion sur le mur en face pour attirer puis tuez le garde au même étage que vous. Snipez ensuite celui du haut qui vient voir ce qu'il se passe puis les deux en bas.

Cachez tous les corps et prenez la sacoche de l'un d'eux, elle contient le code d'accès de la porte au dernier étage. Entrez le code 70021 mais n'ouvrez pas la porte. Passez au préalable le câble optique pour vérifier ce qu'il se passe derrière. Lorsque les gardes s'en vont, entrez.

Cachez-vous derrière le mur de droite puis attendez que tous les gardes reviennent. Lorsqu'ils s'en vont de nouveau, suivez les deux qui partent au fond en restant dans l'ombre et à bonne distance. A un instant donné, le garde de gauche se retourne vers un couloir, lorsqu'il l'aura passé, allez-y et attendez dans la zone d'ombre après la caméra que les gardes retournent vers la droite. Crochetez la serrure de la porte et entrez.

Passez en vision nocturne. Plusieurs lasers barrent le chemin. Attendez que ceux du bas s'éteignent pour courir jusqu'au coin tout en restant baissé. Attendez ensuite que les lasers du milieu s'éteignent pour sauter par-dessus la seconde série. Cachez-vous derrière la grande bibliothèque pendant que le garde entre dans la pièce et allume la lumière puis faites-en le tour par la gauche pour arriver dans le dos de l'ennemi. Assommez-le puis trafiquez l'ordinateur. Lambert vous transmettra de nouveaux ordres de missions. Eteignez la lumière du bureau puis passez dans la salle suivante pour y récupérer une trousse de soins. Revenez dans le bureau, passez les lasers et sortez par la porte. Attendez que les gardes soient passés vers la droite et que la caméra ne vous pointe pas pour avancer dans le grand corridor et tournez à gauche.
Ouvrez la double porte pour continuer. Arrêtez-vous dans la zone d'ombre et shootez les deux lampes de part et d'autre de la caméra. Parfois, un garde fait sa ronde dans ce couloir, si c'est le cas, tuez-le et cachez son corps. Poursuivez par la double porte au fond à gauche.

Les choses se gâtent, deux cadavres gisent dans le couloir où vos pénétrez. Utilisez le digipad au fond et entrez le code 66768. Restez sur le pas de la porte et brisez la lampe. Prenez la trousse de soins et les munitions à droite puis tournez à gauche. Trois gardes occupent cette salle. Deux d'entre eux font le tour d'un ascenseur, le troisième reste tranquille à droite. Tous les trois portent un casque ce qui rend particulièrement difficile de les sniper à la tête. On peut quand même y arriver lorsqu'il se trouve face à vous. Approchez-vous doucement, attendez que les hommes soient au fond et détruisez la lampe derrière le pilier. Reculez un peu et attendez que l'un des gardes arrive. Il se placera devant le pilier, l'occasion pour vous de l'abattre d'une balle dans la tête. Détruisez ensuite la lampe au fond à gauche et tuez le garde qui viendra voir, puis occupez-vous du dernier ennemi à droite. Entrez dans l'ascenseur et descendez.

Les ennemis sont maintenant au courant de votre présence. Sortez rapidement de l'ascenseur et planquez-vous à gauche, au coin de la bibliothèque le plus près du mur. Baissez-vous et visez vers l'ascenseur. Deux gardes arrivent. Tuez-les. Retournez-vous puis levez la tête. Reculez un peu et tuez le garde qui vous tire dessus du balcon. Passez ensuite ene vision thermique pour descendre le dernier garde. Il est posté sur les escaliers. La meilleure méthode pour le tuer rapidement est de pointer en sa direction avec le fusil à lunettes tout en reculant. Au bout d'un moment, vous verrez sa tête dans votre viseur à travers l'ouverture de la bibliothèque. Tirez et le tour est joué. Cachez les corps dans le passage à côté des escaliers. N'oubliez pas de ramasser les sacoches, l'une d'elles vous donnera une trousse de soins. Descendez à la cave en empruntant un des passages sous les escaliers. Attrapez Nicoladze au fond et interrogez-le. Forcez-le à passer le scanner rétinien pour ouvrir le coffre. Une scène se déclenche. Ne touchez à rien pendant la discussion et attendez que le jeu vous demande de sauvegarder.

Lambert organise une coupure de courant dans 5 secondes pour vous permettre de vous en sortir. Profitez de ce court laps de temps pour vous préparer et mettre votre vision nocturne. Dès que la coupure arrive, sortez votre fusil et tuer le garde qui vous tenait en joug. Réfugiez-vous vite derrière la caisse à gauche puis abattez le garde qui arrive par la droite. Pour les autres ennemis, mieux vaut passer en vision thermique. Vous pourrez tuez deux autres gardes de votre position simplement en utilisant le SC-20K et en vous décalant pour modifier votre angle de tir. Pour le dernier, il faudra avancer et vous cacher derrière la caisse juste après le drap suspendu (le garde se trouve à l'entrée de la cave). Remontez à la bibliothèque et continuez par le jardin à gauche.

Attendez que le garde s'en aille au fond du jardin pour monter à la poutre à gauche et accéder au balcon supérieur. Cachez-vous dans le coin. Lorsque le garde arrive, tirez-lui une balle annulaire pour l'étourdir puis allez l'assommer. Laissez son corps dans le coin où vous étiez. Allez crocheter la serrure de la porte en face et avancez dans le couloir en détruisant les trois sources de lumière. Prenez les munitions sur la rambarde puis placez-vous au niveau de la dernière arche. Visez Nicoladze dans la fenêtre en haut à droite et tuez-le. Mettez-vous ensuite près des deux portes au bout du couloir et tuez le garde qui arrive de l'autre côté. Sortez par la porte au milieu du couloir.

Descendez les escaliers et cachez-vous dans le coin sombre juste à droite de la porte. Attendez que deux gardes remontent par les escaliers et allez discrètement assommer le garde dans la salle à manger. Une balle annulaire pourra être utile... Cachez son corps près des escaliers puis traversez la salle à manger par la gauche. Montez sur l'armoire du fond et sautez sur le balcon. Passez par la double porte puis longez l'étage jusqu'aux escaliers. Ne montez pas. Accrochez-vous plutôt à la rambarde et sautez en bas en prenant soin de faire un atterrissage en douceur. Sortez du palais par la grande porte. La mission se termine avec pour vous, la fierté d'avoir sauvé le monde d'une troisième guerre mondiale.

MOINS DE BRUIT EN CHUTANT

Si vous faites une chute, volontaire ou pas, évitez d'attirer l'attention en vous acroupissant avant de toucher le sol. Vous ferez moins de bruit et conserverez votre dignité.

CAMÉRA GLU ET ÉLÉCTROCUTEURS CACHÉS

Dans le niveau QG de la CIA, après avoir tapé le code 0614, tournez à gauche et crochetez la serrure. Tappez le code 020781 pour ouvrir la porte à côté. Vous trouverez 5 caméras glus et 2 éléctrocuteur.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez !LAMAUDITE! en guise de nom.

VOIR GRIMSDOTTIR

Il est possible de voir dans la première mission (l'entraînement) de Splinter Cell. Pour cela, dès le début, allez à droite et faites un saut écart pour atteindre la corniche. Puis dirigez-vous vers la porte, ouvrez-la, prenez les passes-partout, redescendez et faites tout le parcours du combattant. Vers la fin, sautez sur une corniche élevée en faisant un saut écart. Quand vous avez passé la corniche, arrêtez-vous dans la partie en rouge. Si vous vous approchez de la porte de garage, vous accèderez aux operations suivantes, mais pour l'instant, ne passez pas cette porte. Dirigez-vous à droite vers une porte. Crochetez-là et entrez dans le bureau. Regardez dans l'odinateur pour trouver la carte mémoire, notez le code qu'on vous donne, puis refaites tout le parcours à l'envers. Une fois revenu au début du parcours, il y aura de l'autre côté de celui par lequel vous êtes passé tout a l'heure un poste où vous pourrez rentrer votre code. Faites-le, puis entrez dans la piéce pour voir enfin Grimsdottir à qui vous pourrez parler.

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Créez un nouveau profil et nommez votre partie **COOPA22COOL**.

CLIN D'OEIL À PRINCE OF PERSIA

Dans la mission "Displace", lorsque vous venez de passer dans la bouche d'aération, écoutez attentivement la discussion entre les deux hommes. Il parlent du jeu "Prince of Persia", et l'un d'eux le qualifie de "jeu de l'année".

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

Splinter Cell Pandora Tomorrow

© Ubisoft 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PRINCE OF PERSIA

Dans le train Paris-Nice, dans la seonde voiture, assomez l'employé et allez voir dans sa cabine, regardez par terre pour découvrir un magazine dont Pince Of Persia fait la Une.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils préalables à l'agent d'infiltration

Observation - neutralisation

Votre but est d'être discret pour ce faire il y a des règles à respecter, des choses qui vont de soi et que je ne vous indiquerais pas systématiquement. Lorsque vous tuez ou assommez un garde, pensez à TOUJOURS cacher son corps dans un coin sombre et si possible, qui ne soit pas un lieu de passage d'autres gardes. A ce sujet, autant que possible, évitez de neutraliser les ennemis. D'une part c'est encore plus gratifiant de passer sans toucher personne, mais cela peut avoir des conséquences sur le comportement des autres gardes. Soit parce qu'ils vous voient agir ou voient leurs compères tomber raide, soit parce qu'ils tombent sur leur corps. Si vous souhaitez vous débarrasser d'un gêneur, soyez le plus discret possible et surtout, ne déclenchez pas de fusillade. Pour cela, une règle simple : ne tirez ou n'assommez un garde que si aucun autre ne vous voit, ne vous en prenez pas à deux types à la fois. Observez leur chemin de ronde pour attendre le moment propice, attirez les dans des pièges fourbes etc...

Ombre et lumière

La lumière est votre ennemie, alors pensez à tirer sur les sources lumineuses ou à utiliser les interrupteurs lorsque c'est possible (sachant qu'un garde peut très bien rallumer). Toutefois attention, les gardes ont tendance à se poser des questions lorsqu'une ampoule éclate au-dessus de leur tête et deviennent plus vigilants. Parfois, même si vous tirez en leur absence, leur comportement change s'ils reviennent dans une zone qu'ils ont quitté éclairée et qu'ils retrouvent sombre. Soyez donc prudents et attentifs. Essayez peut-être de voir s'il n'est pas possible de passer dans les ombres qui existent déjà, quitte à franchir de courts passages illuminés au bon moment. Cela vous permettra d'économiser vos munitions en cas de besoin

Mouvements et caméras

Vos déplacements doivent eux-aussi être mesurés. La course est proscrite sauf cas exceptionnel. Marchez lentement et quasiment toujours en vous tenant accroupi afin de réduire le bruit et votre visibilité. Lorsque vous devez franchir une porte, la plus élémentaire prudence veut que vous jetiez un coup d'oeil à l'aide du câble optique. Faites aussi attention aux caméras (vous pouvez les repérer grâce à leur sifflement caractéristique) et aux détecteurs de mouvements.

Armes et gadgets

Sam possède un grand nombre de gadgets et d'armes. Tous ne sont pas indispensables mais certains sont incontournables. Les voici.

Sam

Oui Sam est lui-même une arme avec toutes ses possibilités de mouvements. Et surtout sa capacité à se saisir d'un personnage en arrivant discrètement derrière lui. Notez qu'il est bien plus simple de déplacer un garde conscient que de le transporter sur son dos, alors avant de l'assommer, emmenez-le là où vous souhaitez qu'il fasse la sieste.

Vision nocturne

Parfaite pour vous y retrouver dans le noir, qu'il s'agisse de repérer un garde en patrouille ou une porte. Son principal défaut étant qu'une lumière trop intense vous éblouira, attention donc aux changements de luminosité

Vision thermique

Très utile pour repérer les ennemis dans certaines zones à faible visibilité ou pour éviter de marcher sur une mine ou un piège quelconque, ce qui est toujours hautement déplaisant. Le problème étant que ce mode de vue réduit la visibilité et se montre peu pratique pour les déplacements. D'autant plus que vous perdez totalement la distinction des luminosités, ce qui vous rend dépendant de votre seule jauge de furtivité pour vous situer à ce niveau.

Les jumelles

Couplées à l'un de vos deux modes de vision, elle seront utiles pour balayer une zone et repérer les dangers. On n'y pense pas assez.

Le câble optique

Parce qu'on ne va pas manquer une occasion de rappeller ce fondamental, pensez à toujours utiliser le câble optique pour voir ce qui se trame derrière une porte. Notez que dans Pandora Tomorrow, la câble optique peut être employé sur les trappes.

Le pistolet 9mm

Toujours aussi peu précis mais aujourd'hui équipé d'une visée laser. Ca tremble donc toujours autant mais au moins on sait où l'on tire. L'inconvénient de cette visée est qu'elle alerte les cibles si on leur point la mire en plein visage. Ne en vous servez donc que lorsqu'il sont de dos ou alors soyez très rapides. On réservera cette arme au headshot et au tir sur les sources lumineuses les plus proches.

Le SC-20K

Idéal pour les cibles distantes grâce à sa lunette de snipe mais peu efficace si vous tirez dans le corps. De toutes façons, causer un gunfight n'est vraiment pas une bonne idée.

L'électrocuteur (tir secondaire du SC-20K)

Un gadget formidable et rigoureusement indispensable, que vous touchiez le pied ou la tête, il endormira pour un bon moment votre cible. On le préférera aux balles plastiques qui n'assomment en un coup que si l'on touche la tête, ce qui est assez délicat car une balle plastique a une trajectoire en courbe descendante (tir en cloche donc)

La caméra de diversion (tir secondaire du SC-20K)

Vous pouvez siffler pour attirer un garde mais s'ils sont plusieurs à venir ? Voilà la solution, lancez la caméra et sifflez pour faire venir la compagnie, plus qu'à lâcher le gaz paralysant qu'elle contient. Parfait dans certaines situations délicates. Attention cependant, soyez sûr que personne n'entendra les victimes tousser, sinon vous aurez encore de la

compagnie.

Le fumigène (tir secondaire du SC-20K)

Si les choses se corsent, les fusillades ne sont pas vraiment le fort de Sam, lancez une fumigène sur un groupe d'ennemis en rogne. une bonne roue de secours à utiliser avec parcimonie.

Grenades Chaff

Ces grenades détruisent les sources lumineuses, utiles en cas d'urgence.

Guide pas à pas

NB : Certaines méthodes d'évitements proposées dans ce guide peuvent parfois sembler très risquées, voire super dangereuses. Le but est de respecter au maximum le challenge et l'esprit de l'infiltration, et donc de profiter comme il se doit de ses sensations. Mais chaque passage délicat a été testé 2 ou 3 fois (voire 4) afin d'être sûr de ne pas devoir le succès à un coup de chance. Alors normalement, tout marche si vous ne provoquez pas de changement d'attitude des gardes.

Mission 1 : Ambassade Américaine de Dili, tutorial

- Section 1
On commence doucement avec un tutorial qui ne posera aucun problème aux habitués de Splinter Cell. Commencez par monter sur le quai et notez le petit écran à l'angle, sur la gauche. Vous pouvez relire les astuces et conseils sur ces terminaux. Continuez vers l'échelle, dans la cabane, sautez sur le câble et une fois au sol, enchaînez avec la poutre. Une fois de l'autre côté, allez à droite et entrez. Allez crocheter la serrure au fond, utilisez ensuite le poteau éclairé dans la pièce suivante pour grimper. A gauche, passez par la trappe pour redescendre. Ecoutez les conseils de Lambert et sortez. Descendez et partez à droite, au fond, passez à gauche sous le balcon, empruntez ensuite l'escalier pour passer sur le balcon. Avant de reprendre l'escalier, prenez les munitions sur les caisses.
Continuez en vous mettant dos au mur et suivez les instructions pour apprendre le 360. Dégommez la lampe et neutralisez le garde. Cachez-le derrière la palissade, même si dans cette partie ça n'a pas d'importance, mieux vaut prendre de bonnes habitudes. Continuez un peu plus loin, gare au message qui vous demande d'activer votre vision thermique. Faites-le et passez sous le balcon pour éviter la première série de mines. Après l'angle, vous voyez la seconde que vous éviterez en grimpant sur la caisse à gauche, puis en vous suspendant au mur. une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à voir un passage étroit sur la droite. Vous allez apprendre un nouveau mouvement. Une fois en haut, traversez les pièces, écoutez Lambert, sortez et descendez par la poutre. Avancez doucement dans l'eau (ne sifflez pas, même si un message vous demande de le faire. Allez sur la rive et jusqu'au pont, contournez-le. Allez vers la droite en restant dans l'ombre. Vous entendez des coups de feu, c'est pas sur vous qu'on tire, pas peur.
Approchez-vous furtivement du garde assis et saisissez-le pour l'interroger. Ne restez pas où vous êtes pour ça, allez vous mettre derrière le bâtiment pour rester dans l'ombre au cas où un de ces copains arriverait. Ce sera justement le cas dès que vous aurez fini avec lui. Vous pouvez rester planqué en attendant qu'il parte, ou l'attirer en sifflant et le neutraliser. Allez maintenant au fond, vers le brasero et montez par la gouttière.

- Section 2
Bien, on commence à aborder les choses sérieuses. A gauche, montez sur l'échafaudage jusqu'à atteindre le balcon. Dégommez la lanterne et passez l'angle en restant accroupi. Attention au verre cassé sur le sol, c'est bruyant. Longez le mur, assistez à la scène à l'intérieur et effectuez ensuite un 360 pour passer la porte et joindre l'autre côté. Vous trouverez une canalisation sur laquelle grimper, à l'angle. En vous suspendant, allez à la fenêtre et descendez. Ouvrez la vitre et entrez pour aller assommer le terroriste qui tente de faire parler Shetland. Fouillez-le pour trouver des munitions. Parlez à Shetland. Sortez par la porte à droite, mais attention, neutralisez le garde sur le balcon à droite. Au fond du couloir, tout droit, il y a une pharmacie derrière la porte verrouillée, en cas de besoin. Allez à gauche jusqu'à l'escalier. Dégommez le lustre et descendez. Attendez que les gardes se soient éloignés et tirez sur la première ampoule à gauche (laissez celle qui est face à vous), avancez et tirez sur la seconde qui soit visible près de la double porte. Deux gardes viennent voir ce qui se passe, neutralisez celui qui est le plus près, à côté du pilier en le saisissant,

emmenez plus loin et assommez-le. Revenez, et en restant dans l'ombre, avancez un peu de manière à voir une autre lampe dans l'angle, là où se trouve le second garde. En tirant, vous allez l'énerver, il va faire un petit tour pour voir ce qui se passe, allez dans le renfoncement et attendez qu'il revienne pour l'avoir. Voilà, vous pouvez maintenant aller lentement vers le dernier homme qui étudie la carte au sol. En cas de bobo, la première porte à côté des escaliers mène à une armoire à pharmacie. Continuez tout droit et prenez à droite pour arriver dans le couloir et trouver une double porte qui mène dans une cour.
Voilà un passage assez pervers puisqu'on vous demande de rester en pleine lumière.
Il y a deux façons d'accéder à votre objectif, le plus simple est de passer par la gauche. Allez derrière le pilier de gauche et attendez le faisceau du projecteur. Restez dans le halo jusqu'à l'escalier au fond et foncez vers la porte. Entrez et montez le premier escalier. Attention, montez furtivement le second et assommez le tireur sur le balcon. Entrez dans la pièce suivante pour parler à Ingrid.
Retournez en bas, tirez sur le néon et sortez. Vérifiez que le garde en patrouille s'éloigne pour avancer dans la cour, neutralisez-le (vous êtes autorisé à tuer). Montez sur le mirador pour couper le projecteur en vérifiant que le garde en patrouille un peu plus loin ne soit pas là. Poursuivez. Il ne reste qu'un seul garde, je vous laisse choisir ce que vous en ferez, pensez seulement à couper le projecteur avant de filer vers les quais et de monter sur le canot pour terminer la mission.

Mission 2 : Paris, Laboratoire de cryologie Saulnier

- Section 1
Descendez l'échelle. Suivez le couloir et attendez que le garde fasse sa ronde. Dès qu'il vous tourne le dos, assommez-le. Allez ensuite grimper sur le train. Vous arrivez à une trappe, descendez dans le wagon. La méthode la plus rapide pour se débarrasser des deux gardes est encore de leur lancer une grenade fumigène. Sinon, vous pouvez couper les lumières dans le couloir, au fond, et attendre que l'un des deux fasse sa ronde pour l'éliminer et attirez le second en sifflant. Poursuivez dans le tunnel. Lorsque vous atteigniez la pièce en flamme, tirez sur les vannes des canalisations au-dessus. Allez au fond de la salle. Utilisez le câble optique pour vérifier la présence d'un garde. Attendez et entrez. Liquidez-le en évitant de faire trop de bruit. Allez de l'autre côté et une fois de plus, servez-vous du câble optique. A partir de maintenant, cela doit devenir un réflexe, n'ouvrez pas de porte avant d'avoir vérifié que la voie est libre. Tout doucement, en passant par la gauche, allez vous mettre entre les deux rangées de bureaux. Mettez-vous dos au bureau et allez vers la droite sous le nez des deux hommes. Une fois au bout, quittez la position "dos au mur" et filez vers la porte malgré la lumière. Si vous êtes rapide mais discret, les gardes ne verront rien. Au pire, s'ils vous remarquent, allez dans le coin de la pièce, lentement, ils ne chercheront pas ici. Dès qu'ils vous tournent le dos, ouvrez et sortez. La frime non ?
Crochetez la serrure, utilisez la trousse à pharmacie si besoin et passez la porte suivante. Il va falloir être vif comme l'éclair. Tirez dans la lampe de bureau face à vous puis sur le néon à droite, filez ensuite vers la droite, près de l'étagère et ne bougez plus. un groupe de commandos arrive. Attendez qu'il n'en reste que deux. Celui de votre côté va aller au fond de la pièce, l'autre fait la ronde. Lorsqu'il sera du côté de la porte et donc dans l'ombre, liquidez-le en vous servant d'un éléctrocuteur. Dégommez ensuite le second d'un tir bien ajusté. Planquez les corps et poursuivez. Ouvrez la porte, je vous conseille de lancer une grenade fumigène dans la salle ou se trouvent les PC pour neutraliser les deux hommes. Avant d'entrer, occupez-vous des lumières du couloir, vous verrez, ça va vous servir. Allez pirater l'ordinateur. Surprise, une bombe va faire boum. Sortez et allez dans le couloir, deux gardes s'y trouvent mais ne vous voient pas (je vous l'avais dit. La bombe est dans la seconde pièce à gauche (vous trouverez une trousse à pharmacie dans la première). Deux gardes font obstacle. Attendez que l'un d'eux parte et assommez celui qui reste. Crochetez la serrure et désamorcez la bombe. Vous avez largement le temps. Continuez dans l'escalier.

- Section 2
Montez mais soyez très discret pour passer à côté du détecteur de mouvements. Ouvrez la porte et lorsque vous entendrez du bruit, profitez-en pour détruire le néon. Vérifiez la présence d'un seul garde dans le couloir et sifflez pour le faire venir et l'endormir. Fouillez-le pour trouver un crocheteur explosif. Allez ouvrir la porte la plus proche et coupez-moi ces lumières. Ouvrez la porte mais n'avancez pas, la pièce est bardée de caméras. Tirez la première ligne de néons pour vous ménager un passage vers la droite. Attention, cela va alerter un garde du poste de sécurité, dès qu'il arrive, revenez dans le couloir et guettez-le à l'aide du câble optique. Une fois que la voie est libre, allez vous connecter au terminal rouge dans le coin, à droite. Ressortez et partez par la porte à digicode.
Coupez le projecteur pour attirer le garde en faction. Prenez le matériel sur la table et sortez. Attention au détecteur de mouvements. Allez dans l'escalier, dégommez les néons et montez. Passez la caméra en longeant le mur et approchez

vous de la mine, quittez la position dos au mur et désactivez-la.
Dès que la caméra regarde ailleurs, filez dans l'escalier. Passez la porte, allez dans le couloir juste à droite, et serrez le mur de droite en attendant que l'un des deux gardes vienne. Suivez-le et assommez-le dans le couloir. Sortez et allez à droite pendant que l'autre garde est occupé sur un cadavre de l'autre côté. En passant sous le téléphone, vous l'entendrez sonner ce qui va attirer le soldat. Pendant qu'il le regarde, assommez-le. Il est possible qu'il reparte trop vite vers le PC au centre, ce n'est pas grave, vous l'aurez à cet endroit. Piratez l'ordinateur et allez dans le couloir ouvrir la porte. Allez vers le nuage, euh, froid. Vous pouvez liquider le garde en utilisant la vison thermique et les balles plastiques ou, moins discret, pirater la tourelle à gauche. Continuez pour arriver sur une passerelle très illuminée, dans la chambre de traitement des corps. Près de l'entrée, il y a un passage qui vous permet de vous suspendre sur la passerelle. Avancez par là en faisant attention au jet d'azote. Vers l'angle, les gardes vont vous entendre. Pas de panique, attendez un peu qu'ils s'éloignent et poursuivez. Attendez qu'il soient tous les deux sur la passerelle, à votre droite pour remonter et sortir. Allez lentement ouvrir la porte à droite dans le couloir suivant. Ici, repérez la conduite d'aération à droite. Afin d'éviter de futurs ennuis, vous pouvez déjà vous débarrasser des hommes en dessous en leur lançant une grenade fumigène ou en usant de votre caméra de diversion. Descendez et parlez à Francis. Fouillez la pièce pour récupérer des munitions et remontez. En restant dans la conduite, dessous, essayez de voir une vanne dans le couloir et tirez dessus pour dégager le passage dans la conduite. Avancez maintenant jusqu'à la zone d'extraction.

Mission 3 : Le train Paris-Nice

Avancez jusqu'à la trappe et descendez dans le wagon. Continuez et allez dans le prochain wagon. Sifflez pour attirer le contrôleur et assommez-le. Avancez et trouvez la trappe qui se situe juste à côté de la porte de la cabine ou était l'employé du train. Descendez et rampez sous le train jusqu'à la prochaine trappe. Utilisez le câble optique pour voir un homme et attendre qu'il sorte pour remonter. Déverrouillez les portes avec l'interrupteur. Sortez, attention, un terroriste se trouve juste derrière. Attendez qu'il s'éloigne et coupez la lumière avec le tableau de commandes qui se trouve dans le couloir sur la gauche. Ce n'est pas obligatoire mais ça aide. Allez dans l'entre-wagon, ouvrez la porte de gauche et sortez en vous accrochant au rebord pour finir par vous suspendre au bord du train. Progressez en faisant très attention à ne pas être vu par les passagers. Attention, si vous avez coupé la lumière, il faudra aussi prendre garde à votre ombre lorsque le train passera à proximité d'une source de lumière. Faites particulièrement attention à la femme en rouge qui va plusieurs fois tourner la tête sans toutefois vous laisser le temps de passer. Elle bouge 3 fois avant de dormir. Continuez et remontez dans le train. Attendez que le contrôleur ait quitté le couloir pour avancer, faites un 360 pour ne pas être repéré par le passager de la première cabine. Soth se trouve dans la seconde cabine fermée. Entrez et parlez avec lui. Un de ses hommes vient le chercher, ne bougez pas. Quand la porte est fermée, piratez son portable, jetez un oeil avec le câble optique pour voir s'ils sont toujours là et sortez. Allez dans le wagon bar, doucement et cachez-vous derrière le bar sur la droite pour espionner la conversation. Une fois celle-ci terminée, restez où vous êtes pendant que Soth et son homme de main repartent. Quittez votre cachette, assommez l'homme qui est toujours ici et sortez par la porte du fond. L'alerte va être donnée, empruntez l'échelle à droite de ce wagon pour sortir. Courez vers le Osprey sans vous soucier de l'hélico qui vous tire dessus.

Mission 4 : Jérusalem, le marché du quartier de Geula

- Section 1
Les rues de Jérusalem sont très sombres mais à de nombreux endroits, des raies de lumières peuvent suffire à trahir votre présence alors soyez prudents.
Discutez avec la donzelle et allez monter les marches au fond. En haut des marches, contournez bien le halo du lampadaire. Evitez le premier policier ne sera pas un problème puisqu'il ne devrait pas être dans la ruelle. Continuez donc dans la rue en faisant attention aux deux policiers. Lorsque vous serez proche des caisses jaunes, leur chemin de ronde devrait se rencontrer au milieu de la rue, devant une porte éclairée. Attendez que le second parte pour passer derrière lui furtivement. Pas la peine de l'assommer. Arrêtez-vous dans l'ombre dès que vous le pouvez, après les caisses, près d'une double porte.
Attendez qu'il repasse pour aller au milieu de la rue, et filez dès qu'il a le dos tourné vers la cour en contre-bas. Allez vers la gauche, vers le passage couvert avec la lumière qui bouge. Attendez que le policier dégage le passage et suivez-le, sur la place, restez dans l'ombre à gauche et faites le tour pour atteindre l'autre côté de la place. Juste en sortant de là, dans la première zone d'ombre, il y a une canalisation sur laquelle vous pouvez grimper. Faites-le et suivez ce chemin d'acrobate jusqu'à surplomber une nouvelle place avec des tables de café. Placez-vous sous la fenêtre et descendez deux fois pour revenir au sol. Plaquez-vous contre la caisse et faites des 360 pour rejoindre l'autre

côté. Vous devez voir une échoppe avec des étals, entrez dès que possible et descendez l'escalier discrètement. Tuez les deux voleurs et parlez à Saul pour récupérer votre matériel. Parlez-lui de nouveau pour qu'il vous emmène sur son stand de tir personnel. Vous devez le suivre à distance pour cela, sans vous faire remarquer. Il vous attendra, toujours en vue. Sinon, sortez de l'échoppe en évitant le policier et suivez le chemin des caisses. Au bout, prenez la rue de gauche. Attention, un gare patrouille ici. Vous pouvez si vous le souhaitez (mais c'est tout à fait facultatif) le neutraliser dans la petite ruelle sur votre gauche en entrant dans la rue. Faites un split jump et tombez lui-dessus lorsqu'il ressortira. Attention, juste après, vous verrez une zone lumineuse quadrillée au sol, plaquez-vous au mur et passez en faisant un 360, il y a un homme juste derrière le grillage. Faites attention au garde si vous ne l'avez pas assommé, surtout pour passer la zone éclairée qui suit. Descendez l'escalier. La rue suivante est bien éclairée mais seule une femme la fréquente, ne gaspillez pas vos munitions à éclater les ampoules, attendez qu'elle passe et filez. Après l'escalier, remarquez les deux agents de police en bas, cette fois, il va falloir faire un peu d'ombre. Tirez sur le lampadaire, cela va faire partir les deux gêneurs, descendez après eux, passez devant le magasin de TV et arrêtez-vous dans l'ombre. Un policier va arriver par la droite, passez après lui pour descendre dans la rue, lorsqu'il tourne à droite, stoppez et attendez qu'il revienne pour avancer de nouveau. Vous devez voir un second policier qui après s'être éloigné va faire demi-tour et revenir vers vous, les deux hommes se croisent juste avant une devanture fermée à travers laquelle filtre la lumière. Attention à ne pas rester sur le chemin de celui qui arrive. Attendez le retour du second agent, les deux se croisent une nouvelle fois, passez lorsque l'agent deux est devant vous et qu'il ne peut pas vous voir dans la zone éclairée. En veillant à ce que personne ne traîne autour de vous (un troisième agent est à droite, vers le triple lampadaire, allez vers la gauche, dans la ruelle, le policier qui se trouve derrière le grillage regarde dans l'autre direction, alors ne craignez rien et laissez la lumière ou les 3 policiers du coin risquent de venir. A droite de la grille, il y a une gouttière qui va vous conduire sur les remparts. Suivez le chemin jusqu'à l'échafaudage, là, sautez sur le câble, de l'autre côté descendez en rappel.

- Section 2

Allez parler à Dahlia. Vous devez la suivre en gardant vos distances et en évitant de vous faire remarquer. Ne la perdez pas de vue. Débarrassez-vous du premier agent et allez vers la ruelle couverte. Dégommez l'ampoule et passez. Un policier parle à Dahlia, profitez-en pour aller près d'elle. Quand il part, suivez-là dans la ruelle puis à gauche. Elle se dirige vers un étalage éclairé, allez sur la gauche pour rester dans l'ombre, passez sous le voile qui dissimule un chemin et rejoignez là en contre-bas. Faites des 360 pour progresser de pilier en pilier. Dans la prochaine zone, attendez que le policer quitte les lieux en suivant Dahlia. Rejoignez-le rapidement et passez ainsi la première zone éclairée (lentement), restez dans l'ombre le temps qu'il revienne vers la place, avancez en prenant garde au second agent et passez la seconde zone de lumière. Attendez près de la troisième que ce dernier termine sa ronde et se dirige vers vous, dès qu'il est passé à votre niveau, avancez, si votre timing est bon, aucun des deux flics ne vous verra. Continuez jusqu'à ce qu'un second agent interpelle Dahlia. Rejoignez-la et parlez avec elle. Montez les marches et entrez dans le passage sous les arcades en faisant attention au policer. Au bout du passage, un autre agent arrive par la gauche, sortant d'une étroite ruelle. Laissez partir, et entrez dans ce passage pour retrouver une gouttière au bout. Montez, vous voilà dans un appartement. Quittez la chambre et traversez discrètement le salon pour sortir par la fenêtre.
Suivez le chemin jusqu'au point de descente en rappel. Ne vous faites pas remarquer par le policer en faction, et filez dans la rue sombre. Dahlia est encore arrêtée par un agent, neutralisez-le avant d'aller passer la grille. Vous voyez deux portes, entrez dans le premier bâtiment et montez au premier étage, sur la fenêtre du milieu, vous trouverez des balles plastiques et un éléctrocuteur. Au second, prenez les munitions sur la seconde meurtrière. En descendant, jetez un oeil sur la caisse. Sortez et rejoignez Dahlia à côté. Lambert vous demande de la tuer, vous avez le choix de le faire ou pas, cela influera très légèrement le scénario. Ensuite, prenez l'ascenseur.

- Section 3

Tenez-vous prêt, à peine l'ascenseur sera-t-il arrêté que deux types vont vous sauter dessus, liquidez-les et attendez l'arrivée d'un troisième. Partez à gauche et descendez l'escalier. Dans ce niveau, il est possible de jouer furtivement, mais c'est assez difficile, alors on ne vous en voudra pas si vous foncez dans le tas. Même Lambert vous y encourage. Jouer la carte de l'infiltration et éliminer les gardes un par un est possible, mais très complexe et sans garantie de résultat, alors on va faire un compromis. Toutefois, vu l'agressivité des gardes de ce niveau, il est possible que les choses ne se passent pas comme prévu.. Restez au bas de l'escalier et sifflez pour attirer les deux gardes, tuez-les et assurez-vous qu'ils ne soient pas en vue. Continuez jusqu'à la sortie du couloir, faites un peu d'ombre et attirez le garde qui fait sa ronde. Cachez-le. Continuez et prenez le chemin à gauche. Décalez-vous à gauche dans la pièce et tuez d'une balle le premier homme. Le second se montre, faites de même. A droite, un troisième arrive, tuez-le vite et tirez sur les ampoules. Entrez dans cette pièce pour faire le plein de munitions et de santé. Retournez dans la salle avec les

passerelles. Vous voyez un vestibule menant au labo, et un autre donnant sur un couloir. Allez vers ce dernier pour voir où se trouve le garde qui fait sa ronde. Revenez sur vos pas, en restant sur la passerelle, attendez qu'il arrive dans le labo et neutralisez-le, d'autres gardes vont arriver par là, éliminez-les et foncez prendre le ND133. Sortez du labo par la sortie de gauche. Au détour du couloir, il y a 3 ennemis. Commencez par celui du coin, ensuite snipez le second puisque le troisième ne regarde pas. Faites comme bon vous semble pour le dernier, snipe ou coup de crosse, voire même rien du tout. Prenez l'ascenseur au milieu du couloir.
Faites fissa pour dégommer les 3 lampes, ou à défaut les 2 premières. Attirez le policier qui vient de se planter devant vous pour l'assommer (attention, vous n'avez plus le droit de tuer et le moindre raté vous vaudra une alarme fatale). Bien, avancez-vous un peu et sifflez pour attirer le policier suivant, écartez-vous sur la droite, et revenez vers lui pour le neutraliser. Tirez sur la lumière à gauche, au-dessus de la porte et restez collé au mur pour passer sur la gauche. Allez sous l'échafaudage. Continuez jusqu'à la lumière et utilisez un électrocuteur pour assommer le premier policier, puis le second. Filez vers la cour en contre-bas et entrez dans l'impasse à gauche.

Mission 5 : Raffinerie Kundang, Indonésie

- Section 1
Allez parler à Shetland avant de sauter sur le câble pour descendre. Allez vous cacher dans l'ombre de la tente et attendez que le garde s'assoie pour immédiatement le saisir et l'assommer. A gauche, patientez le temps que le terroriste s'éloigne et allez vous mettre dans l'ombre du camion. Le garde revient et une fois près du cabanon, vous tourne le dos, ne laissez pas passer cette opportunité. Avancez un peu en restant dans l'obscurité. Deux soldats discutent et l'un d'eux se fait exploser en manipulant une mine, snipez le second et cachez leur corps. Vous allez devoir traverser cette zone en vous aidant de la vision thermique si vous ne voulez pas subir le même sort. Repérez les fils au sol et désactivez les mines. Pensez tout de même à surveiller ce qui se passe alentour car vous allez rencontrer un ennemi sur votre chemin. Une fois que vous serez arrivé au camion, vous serez hors de danger. Enfin en ce qui concerne les mines.
Les deux gardes papotent, allez sur la gauche et utilisez l'échelle, vous trouverez ici un compteur électrique. Coupez le courant et redescendez. Allez de l'autre côté et placez vos explosifs sous l'aile de l'avion. En faisant attention aux gardes qui arrivent, sortez par la porte près de l'avion et filez dans l'ombre. Éteignez la lumière au fond et allez vous faufiler entre les deux pans de la palissade. Neutralisez le soldat qui se tient devant vous et poursuivez vers le poste de garde. Il y a un homme à l'intérieur, assommez-le quand il vous tourne le dos.
Activez l'interrupteur pour ouvrir la barrière. Franchissez-la et foncez vous cacher derrière le morceau de palissade appuyé contre le poteau à gauche. Un garde passe avec un chien. Ca n'est pas rigoureusement indispensable mais je vous conseille de vous en débarrasser. Tournez-vous vers la barrière et attendez le retour de l'homme pour le tuer. Endormez le chien avec un électrocuteur. De haut on voit bien, trop bien, snipez le type sur le mirador avant de continuer, cela va vous servir. Partez à droite, dans l'ombre, dans l'herbe, attention à la mine. Deux terroristes discutent à gauche, l'un d'eux vient vers vous avant d'entrer dans la tente faire un somme. Entrez et tuez-le dans son sommeil et prenez sa sacoche. Sortez par l'autre sortie et allez cueillir le second garde en sans lui laisser le temps de donner l'alerte. Montez sur le mirador et aggripez-vous au câble. Une autre méthode consisterait à passer par la gauche du campement et à utiliser la bouteille au pied du mirador pour faire diversion pendant que l'on grimpe, mais il faut être précis dans son timing.

- Section 2
Avancez pour assister à la discussion, placez-vous sur la droite dans le coin d'ombre, le groupe d'homme entre, un seul garde reste ici et part sur la droite, dans la lumière, tuez-le lorsqu'il revient vers vous et dans l'ombre. Entrez à votre tour. Juste à l'entrée, un homme arrive, tuez-le vite et allez le cacher. Repartez. Vous pouvez avancer sans crainte jusqu'à ce que Lambert vous parle. Avancez pour voir le groupe accompagnant Sadono, lancez votre caméra glue pour entendre le code. Si le garde en faction vous pose problème, éliminez-le, mais attention, à la moindre alarme, la mission est annulée. Sur la gauche, il y a des murs rapprochés qui vous permettront de faire un split jump et d'atteindre une fenêtre au premier étage. Allez-y, vous y trouverez une trousse à pharmacie. Descendez l'escalier, à gauche, assommez le garde qui regarde la télé, dans cette pièce se trouve une porte fermée par un rideau, derrière vous récupérerez des munitions. Allez vers la porte. A partir de maintenant, il est impératif d'utiliser le câble optique pour vérifier que Sadono est en train de partir. Attendez qu'il s'éloigne, donc, pour sortir. Suivez-le dans l'autre bâtiment. Dès que possible, tirez sur la lumière près de la porte au fond et allez vous y poster pour attendre la fin de la discution. Sur la caisse près de la porte, prenez la caméra glue. Tirez sur l'ampoule au-dessus du porche, attendez que le garde en ronde soit au milieu du terrain et sifflez pour le faire venir et vous en débarrasser d'une balle en pleine tête. Snipez

ensuite le second garde de l'autre côté et cachez-le. Dans le coin droit (par rapport à votre point d'arrivée) se trouve une gouttière illuminée, derrière des caisses, grimpez dessus. Suivez le balcon et filez jusqu'à surplomber une nouvelle cour et assister à une autre conversation de Sadono. Prenez la caméra glue derrière le bidon, sur la caisse. Attendez que l'un des soldats vienne patrouiller derrière le camion, hors du champ de vision de celui en faction près de la porte et neutralisez-le. descendez,traversez la cour dans sa direction, prenez son corps et longez le mur derrière les camions. Déposez-le et aller assommer son camarade. Entrez. Trouvez la trappe au fond de la pièce.

- Section 3
Assommez rapidement le garde qui arrive sur vous et allez descendre l'escalier. En bas, restez discret et faufilez-vous derrière l'homme entre les piliers. Allez ensuite passer la porte au niveau de l'escalier. Montez l'escalier et coupez la lumière avec l'interrupteur. Passez au centre et slalomez entre les blouses blanches jusqu'à la porte. Vous êtes dans la pièce des générateurs, attendez le départ de Sadono et entrez dans la pièce suivante, par la première porte. Attendez le garde en patrouille et assommez-le avant de vous débarrasser du second d'une balle bien placée. Attention, ne tuez pas votre informateur près de la porte ! Je vous le dis on sait jamais, dans le feu de l'action des fois :). Parlez-lui et passez la porte pour grimper sur l'échelle. Attention avant de monter qu'il n'y ait personne à l'étage. Prenez les munitions à gauche et sortez. En haut de la bute, méfiez-vous des deux hommes en train de parler. Attendez qu'ils s'écartent. Allez contre le mur, juste avant l'angle et le grillage, il y a une canalisation qui va vous permettre de monter sur les toits. Allez-y et avancez jusqu'à une trappe. Sur la barre, levez les jambes pour ne pas être repéré et progressez jusqu'au mur dans la salle suivante. Descendez. Attendez que le type en train de boxer le sac de sable se mettre à tousser pour passer en longeant le mur et le contourner.
Au bout du couloir, attendez que les ombres s'étirent jusqu'à la porte et sortez en allant à gauche. Le garde qui fait sa ronde s'éloigne, sifflez pour attirer celui en faction et assommez-le. Faites de même pour son copain. Au fond, au centre, il y a une tourelle, contournez-la par la gauche et allez la couper avant d'entrer par la porte. Coupez les lumières Ouvrez l'autre porte et sifflez, attendez que le garde entre et soit bien dans la pièce pour l'assommer. Il ne reste qu'un seul garde dans la cour, près de la porte en haut de l'escalier. Neutralisez-le en évitant simplement le spot du projecteur. Composez le code d'accès et entrez. Soyez discret, Sadono est juste devant vous. Attendez qu'il ai terminé de passer ses coups de fils pour tirer sur les lustres et la lampe de bureau et allez pirater son PC. Sortez de cette pièce et prenez à gauche, suivez le couloir jusqu'à la sortie.
Ne bougez pas ! Sinon vous êtes mort. Une diversion ne va pas tarder à arriver. Liquidez les 3 gardes et tirez-vous.

Mission 6 : Chantier naval de Komodo, Indonésie

- Section 1
Allez vers la gauche, des oiseaux vont s'envoler, ne vous en préoccupez pas, continuez en allant doucement et en prenant garde au rayon qui balaie la zone. Entrez dans la cabane et poursuivez à travers les bâtisses. Vous arrivez au niveau d'une porte, dégommez la lanterne et éliminez les gardes en les attirant un à un (neutralisez au moins celui qui est en faction et laissez, si vous le souhaitez, celui qui fait sa ronde.) Entrez dans la bâtiment suivant et sortez de l'autre côté. Au bout du petit corridor, tirez sur la lanterne et allez vous mettre dans l'ombre nouvelle. Pendant que les gardes se déplacent, filez sur la gauche, derrière la palissade, vers le brasero et continuez dans la rigole, le chien se met à aboyer, peu importe. En sortant de là, allez à gauche, entre les deux murs et grimpez. Descendez sur les caisses et allez en arrière (à l'opposé du garde qui regarde la télé. Vous êtes sur un stand de tir improvisé. Dans quelques secondes, le tireur va bouger, profitez en pour faire de même en allant dans l'abri. Coupez le courant au compteur et attendez le premier terroriste. Attirez le second en sifflant. Sur la gauche de cet abri, méfiez-vous de la tourelle. Allez dans le coin près de l'abri pour grimper sur la gouttière et l'éviter sans souci. Au bout de la poutre, sautez dans la trappe. Au sol, activez la vision thermique pour voir les lasers et traverser la pièce jusqu'à l'échelle qui descend. Prenez l'ascenseur.
En bas, sortez, à droite, vous trouverez une trousse de soin. Longez le mur pour localiser l'interrupteur et coupez la lumière. Assommez le premier garde. Si le second arrive, faites de même. Entrez dans la salle de contrôle, neutralisez le garde s'il est toujours là. Sinon, allez simplement trouver le responsable. Saisissez-le, parlez-lui et amenez-le à la console de commande pour qu'il remonte le sous-marin. Lorsqu'il sera contacté par radio, faites-le parler avant de l'assommer. Sortez et continuez de suivre le couloir vers la droite, passez la porte.

- Section 2
Montez, attendez que le garde s'éloigne (câble optique) et actionnez l'interrupteur près de la porte, sortez et attendez le retour du garde pour l'assommer. Suivez la passerelle jusqu'à une cabine d'"ascenseur horizontal". Actionnez-le mais

ne montez pas dedans. Attendez que les torches se tournent loin de vous et descendez sur le câble. En bout de course, attendez une fois de plus que la lumière tourne pour descendre sur le câble inférieur. Remontez sur la passerelle. Débarrassez-vous du soldat qui vient de sortir du sous-marin et entrez-y. Descendez les deux échelles. Ici, le chemin est étroit, vous ne pouvez pas éclater les ampoules et la moindre erreur est fatale, alors soyez prudent. Au pied de l'échelle, allez à l'angle et attendez le premier soldat, dès qu'il se retourne, saisissez-le. Avancez jusqu'à la porte. Traversez lentement le dortoir en passant près du garde endormi et descendez l'échelle que vous trouverez plus loin. En bas, faites un 360 pour passer la porte, activez l'interrupteur et neutralisez le garde quand il se lèvera pour venir remettre le courant. Avancez jusqu'à la suite. Vous arrivez dans une salle rectangulaire de petite taille, regardez par le hublot de la porte pour voir arriver le lieutenant, saisissez-le et emmenez-le au scanner que vous trouverez plus loin dans le couloir. Une fois la porte ouvert, gardez le lieutenant avec vous, filez de l'autre côté de la salle de contrôle, tout droit, pendant que les deux soldats discutent. Assommez le lieutenant, un garde sort, neutralisez celui qui reste. Vous pouvez maintenant allez pirater l'ordinateur (à gauche de votre position) et ressortir du sous-marin.
Pour cela sortez de la salle de contrôle et allez à droite. Continuez jusqu'à la surface. Une fois sur le sous-marin, rendez-vous sur la passerelle qui vient de descendre et entrez dans la tour. Faites le plein sur la caisse et descendez le garde qui monte les marches. Descendez, on va vous tirer dessus, remontez sur la passerelle et snipez les malotrus qui se trouve sur le quai. Ils sont 4. Vous pouvez maintenant filer. Suivez le quai jusqu'à une échelle qui vous mènera à un canot.

Mission 7 : Télévision indonésienne, Djakarta

- Section 1
Descendez jusqu'au niveau du sol. Les passants du coin sont une véritable plaie, pas la peine de se compliquer les choses outre-mesure. Sifflez pour faire venir l'homme qui se tient sous le porche et assommez-le. Entrez dans la rue. L'un des deux hommes qui discute vient vers vous, assommez-le. Enfin, sifflez pour faire venir le dernier. Avancez dans la rue, attention, au bout, un garde patrouille. Attirez-le et neutralisez-le. Dégommez la lampe qui pend. Avancez et levez les yeux vers la droite, tirez sur le projecteur et partez sur la gauche pour grimper en haut de l'échafaudage. Sur le toit, vous trouverez un câble pour traverser la place. De l'autre côté sautez sur la barre pour descendre et sortez.
Ecoutez la communication radio à propos des tireurs, de la vision nocturne et de l'orage. Vous le verrez vite, l'orage est loin d'être votre ami. Les éclairs non seulement vous éblouissent si vous utilisez les lunettes de vision nocturne, mais en plus il vous éclairent et trahissent votre présence. Allez vous placer devant le camion, hors du champ de vision des gardes. Sifflez pour attirer le premier. Dégommez le second avec un électrocuteur. Pour entrer, ne passez par l'entrée principale, filez droit devant vous, au fond de la rue et grimpez sur la grille, sur sa dernière section. De l'autre côté, notez le garde en patrouille, droit devant vous. Attendez qu'il s'écarte et tirez sur le projecteur et sur les ampoules qui éclairent la gauche de cette cour. Avancez et serrez le mur de gauche. Vous devez tirer sur le phare valide du camion à droite. Neutralisez le premier garde dans l'allée obscurcie avec un électrocuteur. L'homme près du camion s'affole un peu, un autre va peut-être même venir voir, attendez que la situation se décante et allez l'assommer. Repèrez la bouche d'égout près du camion et descendez. Sautez dans l'eau et tirez sur l'ampoule, allez sur la droite pour passer dans l'autre conduit, laissez filer le garde, et allez le neutraliser. Attention, l'eau est bruyante. Retournez dans l'autre conduit par la prochaine ouverture en prenant garde à la caméra. Dégommez l'ampoule, aveuglez la caméra avec le gadget idoine, passez, arrêtez-vous au niveau de l'entrée de ce passage en vous plaquant contre le mur le temps que le garde fasse demi-tour. Débarrassez-vous de lui. Sautez sur l'échelle et sortez.
Ce passage est délicat. Vous devez progresser d'une antenne satellite à une autre afin d'éviter le projecteur. Facile, oui si ce n'est que pour avancer, vous devez utiliser la vision thermique pour ne pas passer sur les mines. Avec ce mode de vue, vous ne pourrez plus voir où se trouve le faisceau lumineux. Il va donc falloir que vous soyez précis dans votre timing. Le début est assez simple. Notez que vous êtes obligé de partir à droite, l'autre côté est barré par les mines. Pour la première série de mouvements, attendez que le faisceau arrive sur vous, lorsqu'il repart avancez avec la vision thermique. Allez jusqu'à la caisse à mi-chemin et cachez-vous là pour attendre un nouveau balayage du projecteur et de repartir vers l'antenne suivante. Ici, on inverse le timing, attendez que le faisceau parte derrière vous et non plus devant pour avancer en deux temps jusqu'à la prochaine antenne. Bien, vous voyez maintenant le second faisceau lumineux qui marque un long temps d'arrêt sur une grille. Vous avez un créneau très étroit pour la franchir en grimpant dessus. Dès que le faisceau cesse de l'illuminer et que le premier projecteur n'est plus sur vous, allez vers elle en faisant attention aux mines. Grimpez, passer de l'autre côté et sautez de suite, vous n'avez pas le temps de descendre lentement. Filez vous planquer derrière les espèces de générateurs avant le retour des projecteurs. En leur faisant face, allez à gauche et passez la porte après avoir vérifié la zone au câble optique. Assommez le garde et prenez les balles plastiques sur le guichet. Dans la cour se trouvent deux gardes et à votre gauche, dans ce coin de la place, un taxi et au

fond un mur sur lequel se trouvent des néons, à droite de ce petit coin, un espèce de bac à fleurs vert. Attendez que les deux gardes soient tous deux tournés de l'autre côté de la zone (près de la tourelle) et filez accroupi mais à vive allure derrière le taxi puis sur le promontoire servant d'espace vert.
De là, sautez sur le mur et foncez dans le coin sombre en face. Si vous êtes rapide et que vous ne commettez pas d'erreur, les gardes vont suspecter quelque chose, mais ne déclencheront pas l'alarme. Faites un split jump pour grimper sur le toit. Tirez ensuite sur la verrière et descendez en rappel. Avant de descendre, logez une balle dans la tête du type en dessous. Allez prendre l'ascenseur.

- Section 2
Sortez de l'ascenseur et prenez à gauche, vous voyez au bout du couloir, un soldat derrière la porte et l'ombre d'un garde au sol. Attendez que l'un et l'autre s'éloignent et avancez, passez l'angle du couloir en vous assurant de ne pas être vu par les gardes à gauche et franchissez la porte. Dans le couloir, arrêtez-vous entre les deux piliers rapprochés et grimpez. Sortez de la conduite de ventilation pour vous retrouver dans une salle de spectacle. En bas, 3 gardes qui vont et viennent. Attendez qu'ils soient réunis et lancez une caméra de diversion dans la fosse entre les deux estrades de sièges. Sifflez et lâchez le gaz. il est possible que l'un des gardes n'ait pas suivi, snipez-le le plus vite possible et ce ne sera pas un souci. Descendez, cachez les corps et passez derrière la scène pour trouver une porte. Utilisez le câble optique pour voir un garde venir rendre visite à Ingrid, attendez son départ. Bien, la porte de droite mène à Ingrid, mais avant cela, allez dans la pièce à gauche. Entrez doucement et neutralisez l'homme qui la surveille à travers la glace sans tain. Allez voir Ingrid.
Au sortir de ce couloir, vous allez devoir composer avec deux gardes (il s'agit du hall par où vous êtes arrivé tout à l'heure). Tirez sur le néon à votre droite. L'un d'eux part à gauche, vous laissant el champ libre pour éliminer son camarade alors qu'il revient justement vers vous après être allé du côté d'Ingrid. A son retour, faites un sort au second terroriste. Triez sur le néon suivant ou utilisez le brouilleur de caméra pour progresser dans le couloir. A l'angle, désactivez la tourelle (coupez-la, si vous "coupez l'ID", elle tirera sur Ingrid). Vous arrivez au niveau des ascenseurs, attention, ne passez pas l'angle. Il y a un garde au coin, à droite des ascenseurs. Neutralisez avec un électrocuteur. Entrez dans le couloir à droite et faites ce que dit Ingrid, empruntez le tunnel de gauche.
Lambert vous prévient que Soth a grillé la couverture d'Ingrid, vous devez l'empêcher de se faire tuer. Attention, ça va être tendu. Restez dans ce tunnel, un garde vient lui parler, un autre reste au bout du tunnel. A la sortie, 3 autres gardes sont postés. Snipez l'homme qui parle à Ingrid, elle va s'enfuir et le second soldat la poursuit, filez à l'entrée des passerelles, par où vous êtes arrivé et tuez le soldat qui venait vous faire un sort. Retournez près d'Ingrid mais laissez-la au sol, envoyez un fumigène sur les 3 soldats qui vont arriver dans quelques secondes ou snipez-les si vous êtes bon tireur. Vous pouvez ensuite parler à Ingrid.
Une fois franchi le scanner, allez dans le couloir à gauche, tirez sur le néon et sur l'enseigne afin de ne pas être ennuyé par la caméra. Vous avez besoin d'une paire d'yeux pour ouvrir la porte du studio qui se trouve à côté de vous. il y en a deux qui traînent dans la salle suivante. Attirez le premier soldat en sifflant lorsqu'il s'approche de vous et boum, sur la tête. Entrez discrètement dans la pièce, un gradé doit se trouver un peu plus loin, tourné vers le contrebas, saisissez-le et amenez-le au scanner (notez que derrière lui se trouve une armoire à pharmacie). Passez la porte, avancez un peu et filez à droite, derrière les caisses, planquez-vous dans le couloir sur la droite et attendez la fin de l'enregistrement du message de Suadi (il se peut qu'il soit assez long à démarrer). Il va partir et venir vers vous, saisissez-le vite au moment ou il emprunte le petit couloir. Ses hommes ne tireront pas sur vous. Interrogez-le tout en allant vers le plateau, ou la scène. En regardant les caméras, allez à droite, vous verrez une porte avec un scanner, ouvrez-la grâce à Suadi et montez la rampe. Utilisez un autre scanner et allez parler à Ingrid pour terminer la mission. Mais tout n'est pas encore terminé. Soth est parti avec une des boîtes à virus.

Mission 8 : Aéroport international de Los Angeles, Californie, USA

- Section 1
Allez franchir la grille et montez dans le camion pendant qu'il se fait contrôler. Une fois le camion garé, allez au bord de la remorque, sans descendre. Utilisez la vision thermique, vous repérez ainsi un terroriste (son corps est plus chaud en raison de vaccin contre la variole, souvenez-vous) dans le poste de contrôle juste en face et un gardien accompagné de son chien en train de patrouiller.
Descendez lorsqu'ils s'éloignent, faites le tour du camion par la gauche et envoyez un électrocuteur sur lui une fois que vous serez certain que le terroriste l'aura perdu de vue (vous pouvez laisser le chien). Vous pouvez maintenant sniper le terroriste. Attention cependant, le SC-20K n'est pas très puissant, si vous êtes trop loin, la balle ne passera pas la vitre.
Trouvez la porte près du poste de garde et passez-la. Il reste 9 hommes à assassiner avant de trouver Soth. Suivez le

couloair et ouvrez la porte, laissez la femme de ménage faire son boulot et partir dans la pièce au fond. Tirez sur les lumières et attendez que la femme sorte pour entrer. Eteignez la lumière (juste à droite) et montez sur le lavabo puis sautez pour grimper dans le système de ventilation. Allez tout au bout. L'un des deux hommes en train de parler est un terroriste, identifiez-le à l'aide de la vision nocturne et tuez-le dès que possible. Ce ne sera pas difficile ici. Histoire d'être tranquille, faites faire une sieste à l'employé. Montez sur le tapis roulant de droite et traversez. Descendez et repérez les deux terroristes à gauche. L'un est assis l'autre discute et vient ensuite vers vous avant d'aller vérifier les tapis roulants. Allez à droite, passez derrière les cartons afin de le rejoindre en restant dans l'ombre (vous passerez légèrement dans la lumière mais ça ne devrait pas poser de problème). Placez-vous avant le projecteur, près d'un empilement de caisses. Saisissez le terroriste quand il arrive, traînez-le dans un coin et assommez-le. N'oubliez pas, ils doivent être éliminés, alors on finit le travail.
Montez sur la petite étagère à côté de vous, prenez votre élan et sautez afin d'atteindre la plus grande en face et monter à l'étage. Tirez sur l'agent de sécurité avec une balle plastique. Localisez le terroriste de niveau, en face et snipez-le pendant qu'il se trouve sur la droite, afin d'éviter qu'on ne le voit tomber. Tirez sur le premier néon de la passerelle, vous serez plus en sûreté. Allez jusqu'à la limite du halo du second néon, sur la droite, vous pourrez redescendre au sol. Assommez l'employé quand il s'approche et snipez le dernier terroriste de la zone. Remontez, allez là où se trouvait l'homme à abattre et trouvez la porte.
En bas de l'escalier, allez vers le tapis de droite. Tirez sur l'ampoule au-dessus. Montez sur le tapis, à gauche, trouvez une conduite sur laquelle grimper. Enchaînez sur le rebord pour atteindre le faux plafond qui surplombe le tapis. Eteignez l'ampoule en cours de route ou votre ombre va alerter le personnel de l'aéroport.. Descendez de l'autre côté. Allez à droite. Montez sur le tapis, attention, un employé est ici, atteignez la fenêtre et assommez-le avec un électrocuteur par la fenêtre entrebâillée. Poursuivez jusqu'à la fin de cette section.

- Section 3
Repérez votre cible qui se dirige vers la gauche. Allez sur le tapis roulant et déplacez-vous en faisant des 360 afin de ne pas être vu par les passagers en attente. Au bout du tapis, déplacez-vous de manière à vous placer contre le panneau, près d'une porte à digicode. un employé parle au terroriste et celui-ci vient vers vous, saisissez-le maintenant ou après qu'il ait ouvert la porte. Interrogez-le. Prenez la carte M dans sa sacoche pour avoir le code d'accès de la porte et ouvrez-la. Tirez sur les appliques et allez au fond du couloir en vous méfiant de la caméra. Collez-vous au mur et passez dans son angle mort pendant que personne dans la pièce d'à côté ne peut vous voir. A travers la porte vitrée, localisez le terroriste. Restez au niveau de la porte et attendez que l'employé parle au terroriste et lui demande le nom de son superviseur. Celui-ci quitte la pièce, suivez-le. Il appelle Soth pour savoir s'il peut ou non tuer l'employé, saisissez-le et interrogez-le avant de le liquider. Avancez en tirant sur les néons. Deux agents de sécurité arrivent, font un tour et stoppent finalement près de la rambarde. Passez lentement dans leur dos, arrêtez-vous près de l'escalator, dans l'obscurité lorsque Lambert vous contacte. Descendez par l'escalator de droite, dans l'angle mort de la caméra. En bas, Placez-vous près du garde-fou, activez la vision thermique et vos jumelles et repérez Soth et ses hommes en dessous. Passez à la salle suivante, le hall d'ascenseur. Tirez sur les lampes à droite et allez vers la cabine en faisant attention à la caméra. Prenez l'ascenseur. Quand celui-ci se bloque, tirez sur la grille au-dessus de vous et grimpez. De là, grimpez sur la barre avec le motif en spirale. Vous allez passer une autre cabine d'ascenseur et juste au-dessus, une petite plaque de métal. Tournez-vous de manière à lui opposer votre dos et lâchez prise.
En dessous se trouve le fameux passage vers la passerelle. Descendez. Soth et ses hommes sont au-dessus. Surveillez les 3 hommes devant et passez à droite dès que la voie est libre pour aller monter sur l'échelle. Placez-vous au centre de la passerelle, activez la vision nocturne pour bien localiser les 3 terroristes, Soth est celui qui se trouve le plus loin. Il va falloir être très rapide pour cette séance de tir, non seulement vous risquez de vous faire tuer mais un compte à rebours va s'enclencher. Vous aurez 1 minutes pour tuer 3 terroristes, trouver le ND133 et le désactiver. Passez en vision nocturne et en mode snipe. L'un des gardes de Soth va et vient, attendez qu'il soit près de Soth et de l'autre garde du corps pour le sniper. Soth va sortir (juste à droite), tuez-le, lui et son ange gardien. Sautez en dessous (pas le temps pour l'échelle) allez vers la droite et prenez la première à gauche, puis encore à gauche, montez une première échelle puis une seconde. Au bout de la passerelle, sautez en dessous et foncez à gauche vers le ND133.

Félicitations, vous avez terminé Splinter Cell :-)

MESSAGE DE DÉVELOPPEURS

Lorsque vous rejoignez Dhalia Tal à Jerusalem, au début de la mission, vous avez la possibilité de rejoindre les toits par une canalisation dans un ruelle sur al droite et d'entrer dans un appartement (comme indiqué dans la solution). Dans l'appartement, vous remarquerez une télé sur laquelle défile un générique, il s'agit en fait d'un message des développeurs.

LE POINT FAIBLE

En utilisant la vision thermique il est possible de voir le point faible de chaque adversaire : c'est l'endroit le plus chaud (en rouge).

Spy Hunter

© Midway / Paradigm Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES VIDÉO

Entrez l'un de ces codes en guise de nom. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite votre nom d'utilisateur. Allez voir les séquences dans le Movie Player.

`MAKING`	Making Of
`GUNN`	Theme Spy Hunter
`SALIVA`	Vidéo Your disease.
`SHAWN`	Vidéo Concept Art
`WOODY`	Vidéo test animatic
`OGSPY`	Min-Jeu Spy Hunter

TOUS LES CIRCUITS

Crez un nouveau profil et appelez le **GDOG57** pour avoir accès à tous les circuits.

Spy Hunter 2

© Midway 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ARMES ET TOUTES LES MISSIONS

Au menu principal faites : L, noir, blanc, R, R, blanc, noir, L.

CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause et faites :

Invincibilité
L, L, L, noir, L, R, R, L, noir

Munitions illimités
R, L, noir, noir, blanc, R, L, noir, blanc

Spy Hunter : Nowhere to Run

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM

BONUS

"Attract" Mode

Terminer 1 niveau.

Vidéo "Rock Mocap"

Terminer 2 niveaux.

Trailer

Terminer 3 niveaux.

Micro Mitrailleuse

Terminer le jeu.

Mitrailleuse tactique

Obtenir le rang "operative" pour les 12 missions.

Mitrailleuse Vindicator

Obtenir le rang "Spy Hunter" pour les 12 missions.

MINI-JEU ARCADE

Pour débloquer le jeu Spy Hunter Arcade dans les bonus, trouvez la borne dans le niveau "Cleaning Up", près du projecteur TV, et validez lorsqu'on vous demande d'insérer une pièce.

STAGES BONUS

Challenge	Condition
Boat	"Spy Hunter" Rang 1
Bomb	"Operative" Rang 2
Motorcycle	"Spy Hunter" Rang 4
Slo Mo	"Spy Hunter" Rang 8

Survival	"Spy Hunter" Rang 6
Tank	"Spy Hunter" Rang 2

Spy vs Spy

© Take 2 Interactive / Vicious Cycle 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Codes à entrer dans le menu prévu à cet effet :

ANTONIO	Tous les niveaux du mode histoire
ARMOR	Invincibilité
DISGUISE	Toutes les tenues
FAIRY	Fée permanente
MADMAG	Tous les niveaux multijoueur
PROHIAS	Tous les niveaux du mode moderne
SPYFLIX	Toutes les cinématiques
WRKBENCH	Toutes les armes

Spyro : A Hero's Tail

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DES SECRETS

Cette liste indique le nombre d'oeufs de dragons que vous devez trouver pour débloquer les options du menu "Secrets".

```
1    Artworks
11   Visualiseur de personnages
21   Modèles de charbons
31   Modèles de flammes
41   Mini jeu : Sergent Byrd
51   Mini-jeu : Spyro Turret
61   Mini-jeu : Sparx Shooter
71   Mini-jeu : Blink
```

NOUVELLE FIN

Terminez le jeu avec les 40 gemmes sombres, les 100 gemmes de lumière et les 80 oeufs de dragons.

SSX 3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Brodi

Entrez *zenmaster* en guise de code.

Bunny San

Collectez tous les artworks ou entrez le code *wheresyourtail*.

Canhuck

Complétez l'objectif Exploration de Peak 3 .

Churchill

Complétez Peak 3 en Freestyle ou entrez le code *tankengine*.

Eddie

Entrez *worm* en guise de code.

Gutless

Gagnez une médaille dans tous les événements.

Hiro

Collectez toutes les cartes ou entrez le code *slicksuit*.

Jurgen

Complétez tous les objectifs de Peak 1 ou entrez *brokenleg* en guise de code.

Luther

Entrez *bronco* en guise de code.

Marty

Entrez *back2future* en guise de code.

NW Legend

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

Snowballs

Complétez tous les objectifs de Peak 2.

Stretch

Collectez tous les posters ou entrez le code *windmilldunk*.

Svelte Luther

Collectez tous les toys.

Rider inconnu

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu dédié selon l'effet désiré :

`biggerthank7`	Tous les Pics
`djsuperstar`	Toutes les chansons
`gotitgotitneedit`	Toutes les trading cards
`graphicdelight`	Toutes les planches
`myeyesaredim`	Toutes les vidéos
`naturalconcept`	Tous les artworks
`nogluerequired`	Tous les jouets

SSX on Tour

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

BACKSTAGEPASS	Choix du niveau
BIGPARTYTIME	Jouer avec Conrad
FLYTHREADS	Toutes les tenues
FOURSOME	Jouer avec un agent
LETSPARTY	Boules de neige (gâchette)
LOOTSNOOT	Plus d'argent
MOREFUNTHANONE	Jouer avec Mitch Koobski
POWERPLAY	Meilleures stats
ROADIEROUNDUP	Persos bonus
THEBIGPICTURE	Toutes les vidéos
THREEISACROWD	Jouer avec Nigel
ZOOMJUICE	Boost illimité

100% T-SHIRT

Réussir tous les challenges

SSX Tricky

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur l'écran principal, celui où est inscrit Start Game, maintenez L + R et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les cheats

A, Y, Droite, B, X, Bas, B, X, Gauche, B, A, Haut

Max de points de statistiques

B, B, Droite, B, B, Bas, A, A, Gauche, A, A, Haut

Planche Mallora pour Elise

A, A, Droite, B, B, Bas, Y, Y, Gauche, X, X, Haut

Planche Annete pour Kaori

X, A, Droite, X, A, Bas, X, A, Gauche, X, A, Haut

Planches collantes

X, X, Droite, Y, Y, Bas, B, B, Gauche, A, A, Haut

Jouer avec Mix Master Mike

A, A, Droite, A, A, Bas, A, A, Gauche, A, A, Haut. Choisissez n'importe quel rider et il sera automatiquement remplacé par Mix Master Mike.

JOUER AVEC RECTORATOR

Entrez le nom **RECOR** dans le mode circuit mondial. Choisissez ensuite n'importe quel rider et il sera automatiquement remplacé par Rectorator.

COURSE PIPEDREAM

Remportez une médaille d'or à chaque Showoff pour débloquer la course Pipedream.

COURSE UNTRACKED

Remportez une médaille d'or à chaque course pour débloquer la piste Untracked.

MEILLEURES PLANCHES

Débloquez tous les tricks d'un personnage pour obtenir sa meilleur planche.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez tous les chapitres dans votre carnet de tricks pour obtenir de nouveaux costumes. Pour avoir le dernier costume, vous devez terminez le circuit mondial au rang Master.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Brodi

Remportez 1 médaille d'or dans le circuit mondial.

Zoe

Remportez 2 médailles d'or dans le circuit mondial.

JP

Remportez 3 médailles d'or dans le circuit mondial.

Kaori

Remportez 4 médailles d'or dans le circuit mondial.

Marisol

Remportez 5 médailles d'or dans le circuit mondial.

Psymon

Remportez 6 médailles d'or dans le circuit mondial.

Seeiah

Remportez 7 médailles d'or dans le circuit mondial.

Luther

Remportez 8 médailles d'or dans le circuit mondial.

REMPLIR SON CARNET DE TRICKS RAPIDEMENT

Une bonne méthode pour remplir rapidement son carnet de tricks consiste à les effectuer sur la première grosse bosse de Garibaldi.

CLASSEMENT MAITRE

Remportez toutes les médailles d'or dansle circuit mondial pour obtenir le classement Maitre.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Remportez la médaille d'or avec tous les personnages sur Garibaldi. vous gagnerez un nouveau personnage. Remportez la médaille d'or avec ce personnage pour en obtenir un autre. Continuez de cette façon jusqu'à avoir tout le monde.

LES PANNEAUX

Vous verrez des panneaux sur le pistes. Les bleux conduisent à des showoffs, les rouges à la course. Les passages les plus rapides sont souvent les bleus.

RACCOURCIS

Alaska

A la fin du circuit, a l'endroit où les ventilateurs vous font aller plus vite, si vous n'êtes pas en première position, faites un half-flip pour tomber. Le ventilateur vous poussera vers le bas et vous gagnerez du temps.

Mercury City

- A la seconde bifurcation, ne tournez pas mais foncez sur le bâtiment pour gagner un peu de temps.
- Lorsque vous arrivez dans la forêt, continuez vers la rivière gelée. Vous verrez alors un tunnel. Evitez les pales qui tournent et continuez jusqu'à l'autoroute. Passez à droite du tremplin suivant pour continuer par la rame de métro. Faites simplement attention à ne pas vous prendre une rame lorsque vous passez.

Garibaldi

Tournez à droite dès le départ de la course. Vous traverserez les protections jaunes et pourrez alors faire un long rail.

Elyseum Alps

Prenez la pancarte rouge en bas de la grande descente (celle avec un énorme big air). Juste après, une autre pancarte vous attends sur la gauche. Restez sur la piste en vous concentrant sur vos sauts. Après un gros big air, vous verrez une troisième pancarte à prendre. Sautez sur la gauche pour avoir un x 5. Après le tunnel suivant, vouspourrez faire un rail et éviter les vitres.

Star Trek : Shattered Universe

© Take 2 Interactive / Starsphere Interactive 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un de ces codes au menu en forme de Pont de vaisseau. Un texte confirmera la code.

Choix du niveau

Faites Noir, R, L, B, X, L, R, Y, Blanc

Toutes les médailles

Faites Noir, L, R, L, B, R, Y, L, Blanc

Tous les vaisseaux

Faites Noir, L, X, L, X, R, R, B, Blanc

Invincibilité

Faites Noir, L, B, L, R, Y, Y, B, Blanc

Niveau de difficulté "Kobayashi Maru"

Faites Noir, L, Y, L, L, X, Y, R, Blanc

Star Wars : Jedi Knight : Jedi Academy

© Activision / Raven Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à effectuer au cours du jeu :

Mode invincible

Laissez le stick analogique droit appuyé vers le bas puis faites bas, haut, gauche, droite, bas, haut

Passer le niveau

Laissez le stick analogique droit appuyé vers le bas puis faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite

Toutes les armes

Laissez le stick analogique droit appuyé vers le bas puis faites droite, droite, gauche, gauche, bas, haut

Force illimité

Laissez le stick analogique droit appuyé vers le bas et faites haut, bas, haut, gauche, haut, droite

Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast

© Activision / Raven Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Deux ou trois petites choses

Avant tout, un conseil d'ordre général à tous les apprentis Jedis. Dès que vous serez en possession du Sabre Laser, agissez tel un véritable Jedi et dédaignez les Blasters. Le sabre est l'arme la plus puissante du jeu et permet de plus de repousser la plupart des tirs adverses. Ne rechignez pas non plus à abuser des pouvoirs de la Force. Pousser un ennemi dans le vide ou arracher leurs armes à une bande de Stormtroopers peut être une très bonne façon de se sortir d'une situation délicate. Souvenez-vous aussi qu'il vous est possible de vous soigner grâce à la Force. Le couple gagnant de Jedi Knight 2 est donc l'usage du sabre combiné à celui de la Force.
Un autre conseil, Jedi Knight 2 est un jeu dans lequel le terme « 3 Dimensions » prend toute son ampleur. Pensez à lever la tête, cela pourrait s'avérer utile pour trouver un chemin de traverse, des bonus ou un ennemi embusqué. Ou tout simplement pour profiter du paysage.
N'oubliez pas non plus de prendre des points de repères, les cartes sont vastes et assez labyrinthiques. On se perd facilement. Encore un petit truc. Contrairement à la plupart des shooters, JK 2 est très exigeant au niveau des sauts (un peu trop même). Alors apprenez à les maîtriser correctement. D'ailleurs à ce sujet, je sais que c'est écrit dans la notice (mais qui lit les notices à part moi ?) mais la vue à la troisième personne est préférable dans ce jeu car elle permet de réaliser des sauts acrobatiques très pratiques.
Une note encore concernant cette solution. Le nombre d'ennemi peut varier selon le niveau de difficulté choisi, notamment en ce qui concerne les Jedis Noirs rencontrés. Ils ne seront donc pas tous signalés ici et un duel contre un Jedi pourra devenir un combat à trois.

Kejim Post

Vous voilà donc sur Kejim en compagnie de Jan. Avant tout, regardez autour de vous, sur votre gauche se trouve une porte. Prenez garde aux mines qui se trouvent à l'intérieur de cette salle, sur la droite. En restant à l'extérieur, tirez sur l'une d'entre elles pour les faire exploser sans risquer de partir en fumée. Vous trouverez ici quelques bonus ainsi qu'une zone secrète, au fond de la salle, au-dessus des étagères. Utilisez les caisses et les containers pour l'atteindre. Elle contient de quoi vous refaire une santé, au cas où...
Ressortez et revenez derrière le vaisseau, sur la gauche. Vous apercevez 2 Stormtroopers en train de discuter. Éliminez-les. Contournez le vaisseau par la droite (après avoir récupéré le blaster impérial, content de le retrouver ?) et suivez le chemin sur la droite, attention à l'officier qui vous entendra arriver au coin du chemin. Continuez, vous tombez sur une escouade de Stormtroopers, tuez-les en prenant garde à Jan, si elle meurt la mission sera un échec. N'oubliez pas de lever la tête, un garde se trouve à l'étage.
Une fois la place nettoyée, Jan vous signale que la grande porte est impossible à ouvrir. A vous de trouver un moyen. Pour cela, allez à gauche par rapport à la porte, au coin vous trouverez une porte, prenez-la. Sur votre droite se situe une borne pour recharger votre bouclier. Prenez ensuite le seul chemin possible en prenant garde à l'officier. Utilisez l'ascenseur, tournez à droite et reprenez le second ascenseur jusqu'à la salle de contrôle pour activer les systèmes de défense. L'alarme se déclenche et des gardes affluent. Redescendez et débarrassez-vous des gêneurs. Utilisez ensuite le canon face à la porte pour l'ouvrir.
Entrez et prenez le monte-charge. Ouvrez la porte, tuez-le garde au fond du couloir, attention à la porte sur votre droite et aux gardes qui vont en sortir, tuez-les rapidement. Entrez ensuite par cette porte. Vous verrez un container cylindrique isolé vers la gauche de cette salle. Tirez dessus pour libérer un passage au sol. Entrez. Suivez le couloir. Après le tournant repérer une porte sur la gauche. Au fond se trouve une sorte de générateur. Placez vous près de la porte au milieu du couloir et tirez sur le générateur. Planquez-vous rapidement derrière la porte car cela va sentir le roussi. Ressortez et dirigez-vous vers les restes de l'objet, contournez-les et accédez à l'ascenseur. Vous arrivez dans

une salle où se trouve une grille d'aération, détruisez-la et sautez. Vous êtes dans la salle de contrôle que vous pouviez voir en entrant. Activez tous les interrupteurs pour ouvrir les portes du couloir et attendez que Jan vous rejoigne. Quittez cette pièce et retournez dans celle où vous avez fait exploser le container. La porte au fond est maintenant ouverte, prenez-la. Attention aux gardes qui vont vous tomber dessus assez souvent ici. Dans cette pièce, récupérez les lunettes infra-rouge qui vous seront utiles pour la suite. Dans un coin se trouve un monte-charge, prenez-le. Une fois en bas, activez les lunettes IF et engagez-vous dans le passage. Suivez le chemin jusqu'à une trappe. Désactivez les lunettes et armez-vous pour vous débarrasser de quelques gardes. Au fond, allez regarder le premier code (le bleu) qui vous servira par la suite. Commutez les interrupteurs qui se trouvent sur la droite. Repartez sur la gauche, vers la porte barrée par un champs d'énergie, désactivez-le. Montez par l'escalier et prenez à droite en faisant attention aux Stormtroopers qui seront postés dans les angles. Poursuivez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle vertigineuse. Prenez la passerelle qui mène à la porte de gauche. Faites attention à la tourelle, détruisez-la en évitant ses tirs. Avancez et contournez la verrière pour arriver à la porte, attention aux Stormtroopers sur la gauche. Prenez la porte qui se trouve tout de suite sur votre droite pour entrer dans le petit poste de commande ou vous trouverez un interrupteur, des munitions et un chargeur de bouclier. Retournez dans le couloir et empruntez l'escalier sur la gauche pour vous rendre dans la salle en contrebas. Vous y trouverez un terminal mais aurez besoin de Jan pour le faire fonctionner. Quand elle vous appellera à l'aide, revenez sur vos pas. Après que Jan ait piraté le terminal, allez dans la salle que vous indique la cut scène. Vous y découvrirez un nouveau code impérial (le vert). Revenez maintenant vers la porte qui mène au Terminal (la seconde, pas celle qui se trouve près du poste de commande) et empruntez l'escalier qui monte, avancez droit vers la porte pour entrer dans le second poste de commande. Désactivez la tourelle et ressortez. Derrière l'autre porte se trouve un ascenseur qui mène à l'entrée du bâtiment (début du niveau) évitez donc de la prendre. Revenez sur vos pas de façon à rejoindre les passerelles et la console de commande. Prenez la passerelle qui se situe sur votre gauche. Attention encore une fois à la tourelle. Comme tout à l'heure, contournez le poste de commande, mais prenez directement à gauche dans le couloir. A votre gauche encore, il y a un escalier qui monte en tournant, allez-y. Tuez les deux gardes. Sur la gauche de cette salle, il y a un ascenseur qui vous mènera juste au-dessus. Dans cette nouvelle pièce, activez l'interrupteur avant d'emprunter le passage de guet par la droite pour rejoindre l'autre interrupteur qui se trouve de l'autre côté du puits. Revenez ensuite à l'escalier, descendez-le et tournez à gauche, avancez tout droit. Passez une salle qui ressemble à une sorte d'entrepôt. La sortie est tout au fond. Faites le plein avec les recharges de Blasters et de Boucliers sur votre gauche dans la pièce suivante. A droite, une porte mène à une sorte de coursive, empruntez-la, regardez la cut scène. Avancez et descendez l'escalier. Faites attention aux Droïdes Sondes que vous aurez sûrement repérés à leur bruit si familier. Dégommez les trois (il y en un caché dans un coin). Empruntez ensuite l'ascenseur au milieu de la pièce. Vous vous retrouvez à l'extérieur. Faites toujours attention aux Droïdes Sondes qui traînent. Vous voyez sur votre droite une passerelle couverte, allez-y, passez par-dessus, en marchant sur le toit, une explosion créera une ouverture qui vous permettra de revenir à l'intérieur. Méfiez-vous, vous êtes attendus. Suivez le seul chemin qui s'offre à vous. N'oubliez pas le code dans la deuxième salle. Sortez, vous voilà revenu à l'espèce d'entrepôt. Regagnez la console dans le puits et entrez le code impérial. Allez faire un tour du côté de la dernière passerelle enfin accessible. Fin du premier sous-niveau.

Kejim Base

On commence par un peu de feu d'artifice, sans vous faire repérer, tirez sur les bonbonnes de gaz pour vous débarrasser des premiers. Finissez le nettoyage de Stormtroopers. Avancez au bout du couloir et récupérez la clé sur le corps de l'officier. Pensez à récupérez les armes qui se trouvent dans les petites pièces sur les côtés, ouvrez la porte. Ne vous laissez pas surprendre par la tourelle. Prenez la porte sur la droite, au fond. Activez l'interrupteur et sautez à travers la verrière sur la droite. Commutez les interrupteurs sur le panneau de contrôle et écouter l'une des plus belles répliques de Kyle :). Sauter encore à travers une verrière, celle de l'espèce de frigo géant, et foncez vers la porte en face de vous. Ne traînez pas ou vous allez prendre un mauvais rhume. Une fois sorti, vous êtes dans un petit couloir, activez l'interrupteur qui en dévoilera un autre permettant de couper le système de refroidissement. Sortez par l'escalier en prenant garde aux Stormtroopers. Prenez un autre escalier et tournez à droite. Vous êtes normalement de retour au frigo géant et prêt pour votre première séance d'acrobatie millimétrée. Entrez à l'intérieur par l'une des vitres mais ne tombez pas. Longez le bord jusqu'à atteindre le bras mécanique et servez-vous en pour accéder au passage un peu plus haut. Si vous avez trouvé cela délicat, sachez qu'il y en aura d'autres bien pire. Vous arrivez sur une passerelle. Si vous en avez besoin, il y a une zone secrète sur le côté gauche qui contient un chargeur de munitions.
Allez tout droit et passez la porte. Faites le ménage. Longez le parapet pour atteindre l'autre côté, là où des gardes vous tiraient dessus. Faites exploser le container. Une passerelle apparaît, prenez-là, elle vous mènera à l'intérieur de cette salle. Ici vous trouverez un interrupteur pour faire apparaître une passerelle qui rendra accessible la base de la partie

centrale de la pièce précédente. Un ascenseur vous permet aussi de vous rendre à l'étage inférieur. Ici vous trouverez un couloir qui conduit à un interrupteur permettant de faire bouger des blocs dans une grande salle. Ces blocs permettent l'accès à des bonus. Attention au casse-tête. Réussir cela n'est pas obligatoire mais si vous voulez tenter votre chance cette salle est accessible par la pièce d'où vous venez. Prenez l'escalier en bas. Attention aux tourelles. Si vous décidez de vous en passer, remontez par l'ascenseur et allez prendre la passerelle que vous venez d'ouvrir. Descendez dans la trappe et suivez le couloir en vous baissant. Vous voilà dans le quartier de détention. Il y a pas mal de ménage à faire ici, alors soyez prudents. Prenez la clé de l'officier et ouvrez la porte verrouillée qui se trouve sur la gauche. Actionnez d'abord l'interrupteur de droite puis celui de gauche. Franchissez la porte, encore une fois, gare aux tourelles. Allez vers l'angle droit de la pièce, tirez sur le container pour découvrir un passage. Suivez ce chemin. Montrez votre nez à la fenêtre et attendez qu'on vienne vous rendre visite. Passez la porte d'où sont sortis les gardes. Dans cette pièce, une petite porte semble être bloquée par un champs d'énergie mais vous pouvez passer (dans un sens seulement). De l'autre côté soyez prudent, un canon va vous mitrailler. Planquez-vous bien et utilisez des grenades. Allez ensuite au fond de la pièce, sur la gauche pour trouver l'interrupteur du champs d'énergie qui bloque les portes de droite. Attention aux 3 Stormtroopers qui vont sortir. Allez vers la gauche, dans le poste de commande et activez les deux interrupteurs. Oui c'est très joli, mais c'est surtout très dangereux alors ne traînez pas. Faites le tour de la machine en vous baissant pour éviter les lasers et passez dans le trou découpé dans la porte.
Maintenant descendez l'escalier. Allez au fond de la pièce. Entrez dans la salle remplie de cadavres, très rapidement, juste le temps de prendre la clé de l'officier et ressortez aussitôt. Revenez en arrière vers la console des Droïdes que vous pourrez ouvrir avec cette clé. Guidez ensuite le droïde vers la salle dangereuse en le faisant passer par la trappe sur la gauche. Allez ensuite sur la droite. Dans cette nouvelle pièce, prenez la rampe à gauche et appuyez sur l'interrupteur. Quittez le droïde.
Entrez dans la pièce sécurisée, passez la porte de gauche, suivez le chemin vers la fin du niveau.

Artus Mine

Quand vous serez descendu, au niveau des premières installations impériales, allez faire un tour sur la droite, au bord de la falaise, pour récupérer une arbalète wookie. Cette arme est puissante et très efficace contre les droïdes et les tourelles. Je vous la recommande lorsque vous avez besoin de faire un peu de « mécanique ». Revenez ensuite sur vos pas. Détruisez les deux Droïdes Sondes ainsi que les tourelles de l'autre côté. Montez sur les conduites, attention aux explosions. Grimpez sur les tuyaux pour atteindre le bloc de l'autre côté de la gorge. Entrez dans le bloc, récupérez la clé de l'officier et servez-vous en pour ouvrir la porte de droite. 4 Stormtroppers bien nerveux vont en sortir. Avancez ensuite jusqu'à l'ascenseur.
Une fois en haut, tournez à gauche faire un peu de vide, revenez ensuite sur vos pas, vers l'ascenseur et prenez à droite, montez la rampe. Vous arrivez à un point de sauvegarde. Ouvrez la porte et faites un massacre (à priori vous savez faire). Dirigez-vous vers le fond de la salle, franchissez la porte de droite ou de gauche, peu importe. Allez au bord de la passerelle, là où se trouvent deux espèces de proéminences qui rappellent des antennes et où il n'y a pas de garde-fou. Attendez de voir un conduit sortir. Sautez sur ce conduit, baissez-vous et allez vous installer sur le bord près de l'endroit d'où sort le conduit. Une fois que ce dernier s'est rétracté, entrez à l'intérieur. Suivez le chemin. Au bout, tirez sur les générateurs rouges pour couper le bouclier qui protège la machine, ensuite, explosez-la au blaster. Attendez patiemment qu'elle descende, montez dessus et vous voilà dans la pièce supérieur où passent les convois de minerais.
Montez sur les arches et attendez qu'un convoi passe pour sauter dessus. Dès que vous passerez près d'un passage dans la roche, sautez. Franchir le petit labyrinthe n'est pas très difficile mais prenez garde aux « rats » qui sont assez teigneux, pas évident à aligner et surtout très énervants. Quand vous sortirez, activez la foreuse. Suivez-la, sautez dans la salle et méfiez-vous des tireurs. Franchissez la seule porte. Dans cette fournaise, c'est la presse qui fera office d'ascenseur, montez dessus et vous voilà en haut. Passez la porte. Attention, il y a du monde ici. Utilisez l'interrupteur en bas. Regardez la Cut Scene et partez ensuite vers la porte du fond. Tuez tout ce qui peut se mettre en travers de votre route et foncez tout droit en suivant le seul chemin possible jusqu'à l'espèce de train. Montez à bord et mettez-le en marche.

Artus Detention

Descendez du train et regagnez la passerelle. Grimpez sur les débris pour aller activer l'interrupteur qui ouvrira la porte d'en-dessous. Franchissez-la. Éloignez-vous un peu dans le couloir, des gardes ouvrent la porte derrière vous, tuez-les et passez. Au fond du couloir vous trouverez la commande qui ouvre la seconde porte du passage précédent.

Engouffrez-vous dans ce passage. Contournez l'immense structure cylindrique jusqu'à la porte et montez jusqu'au sommet. Il y a beaucoup de soldats impériaux alors faites gaffe.
Une fois au sommet activez les interrupteurs qui libéreront les prisonniers. Redescendez un escaliers et prenez la première porte, maintenant ouverte, sur la droite. Parlez avec le prisonnier.
Suivez le prisonnier, prenez part à l'escarmouche avant d'aller utiliser l'ascenseur qui se trouve près de la porte par laquelle vous êtes entré. En haut prenez la porte sur la droite. Une fois sur la passerelle, tirez sur la grille à droite et suivez le seul chemin possible. Dans le labyrinthe, suivez de préférence les chemins qui montent. Quand vous serez sorti des mines, sortez de la salle ou vous êtes arrivé, et entrez dans la pièce de gauche. Prenez la porte de droite pour activer l'interrupteur. Ressortez de ces deux lieux pour aller franchir la porte sur la droite. Avancez jusqu'à l'officier. Braquez-le avec votre arme et suivez-le. Attention, en fin de parcours il vous attaquera, tuez-le, ça lui fera les pieds. Encore une fois, une seule voie s'offre à vous. Quand vous serez arrivé aux vestiaires, allez droit devant vous pour emprunter le passage au ras du sol. Sortez par les conduites d'aération.

Artus Topside

Voilà un passage délicat. Ce niveau est court mais très dangereux, soyez vigilant et toujours prêt à tirer ou à vous planquer. Et n'oubliez pas non plus de profiter de la musique (ah la Marche Impériale !). Abusez des quicksaves (F12 par défaut). Inutile de vous dire de ne pas rester face à l'AT-ST. Foncez sur la gauche et entrez dans la pièce en tuant les deux gardes. Activez l'interrupteur, ressortez et prenez le monte-charge. Éliminez tous les Stormtroopers que vous pouvez et allez prendre le canon. Détruisez rapidement l'AT-ST qui se trouve en bas puis celui qui va sortir à votre niveau. Agissez rapidement ou trop de prisonniers seront tués. Redescendez avec l'ascenseur et avancez dans le canyon. Surprise, un AT ST sort de son garage juste devant vous. Évitez-le et passez derrière lui. Vous verrez une porte sur la droite, prenez-la. Un ascenseur vous fera accéder au niveau supérieur. Une fois dehors, longez le bord. Inutile de tirer sur les canons à ions pour le moment, en revanche, faites attention aux flux d'énergie lorsque vous passez à proximité. Une fois dans le hangar des AT ST (méfiez-vous des mines lasers), prenez l'ascenseur pour descendre. Récupérez la clé de l'officier et avancez jusqu'à une porte sur la droite, puis utilisez la clé sur la porte face à vous. Couper les boucliers des canons à ions et retournez les détruire. Pour csfaire, commencez par vous débarrasser des AT ST avec le canon avant de vous occuper des canons à ions. Revenez ensuite au hangar et avancez jusqu'à une porte restée fermée jusque là, passez-la. Quand Jan vous appellera à l'aide, prenez garde aux mines lasers qui barrent le passage.
Vous allez affronter Desann pour la première fois... et vous allez perdre. Inutile de tenter quoique se soit. Hé, c'est presque un Sith avec un sabre, qu'est-ce que vous avez cru ? Remettez vous de ce cuisant échec pendant la cinématique.

Valley

Cinématique

Yavin Temple

En avant pour une rencontre avec Luke Skywalker. Pas de difficulté particulière ici, si ce n'est pour trouver son chemin. Il y a un ascenseur que vous ne pouvez pas louper dans le hangar où vous arrivez, prenez-le ainsi qu'un second. Si vous voulez voir quelques Jedis à l'action, prenez la porte à gauche, sinon, prenez le troisième ascenseur. Passer la porte, vous avez trouvé Luke. Ressortez et descendez au premier étage. Franchissez la seule porte ouverte et suivez le chemin. Arrivé à la derrière place, allez droit devant et entrez dans le trou, avancez pour finir le niveau.

Yavin Trial

C'est parti pour une formation de Jedi accélérée. Vous ne risquez pas de vous perdre ici, c'est pourquoi je me contenterai de vous dire en quelques mots ce que vous devez faire pour réussir les épreuves. Tout d'abord aligner les symboles. Il vous suffit de placer le double au sol de chaque signe indiqué sur le mur, au centre du couloir. Exemple, s'il y a un rond sur le mur, déplacez le bloc correspondant de manière à ce que le rond soit au centre.
L'escalier escamoté est simple mais les sauts doivent être précis. Tirez les blocs dans le mur pour faire apparaître les marches.
Un passage de vitesse maintenant. Montez sur le bloc au sol, activez le pouvoir de vitesse et prenez la porte qui

s'ouvre, montez sur le bloc au fond et foncez avant que les portes ne se referment.
Une fois revenu dans la grande salle équipé du pouvoir de saut, montez sur les débris à droite pour accéder au niveau supérieur. Ensuite, usez du pouvoir Tirée sur les têtes de pierre, puis de la vitesse et du saut pour passer avant que la grille ne se referme. Vous arrivez dans un lieu fermé, un trou dans le mur peut être élargi avec le pouvoir de Poussée, utiliser encore ce pouvoir sur un bloc.
Pour libérer le sabre, monter sur le bloc qui sert de balancier et qui se trouve au dessus de la rampe. Descendez avec lui, activez la vitesse et foncez vers la cage, attrapez le sabre avec la Force, doux frissons. Pour sortir, lancez le sabre sur les poids afin de couper les cordes. Et voilà, vous êtes redevenu un jeune padawan.
Maintenant que vous êtes un Jedi, n'hésitez pas à user et abuser de la Force (pas seulement quand le jeu vous le conseille). Avec de l'entraînement et une fois que les niveaux de compétences ont augmenté, on fait des miracles. On peut même se sortir de certaines situations sans toucher directement un seul ennemi.

Nar Shaddaa Streets

Prêt pour votre première mission de Jedi ? C'est maintenant que les choses sérieuses commencent. Arrivé, à Nar Shadda, avancez tout droit jusqu'au second coin du carré cental, tournez à gauche et prenez la porte. Deux cousins de Greedo vous délestent de vos armes (sauf votre sabre, ah les imbéciles). Allez vers l'aubergiste (de la race de l'amiral Thrawn pour les connaisseurs). Parlez-lui, vous verrez qu'il n'est pas très loquace. Quand tout part en vrille, essayez de vous débarrasser des lanceurs de grenades en premier lieu. Votre pouvoir de poussée est encore un peu faible pour que vous puissiez repousser efficacement les grenades avec, mais cela viendra. Une fois que vous aurez fait le ménage, repérez une sorte de petite fosse circulaire dans le sol. Une salle à gauche contient un chargeur de bouclier. Celle de droite vous mènera à l'étage. Une zone secrète s'y trouve. Utilisez la Force pour pousser le gros rectangle du milieu. Fouillez la salle, un passage dérobé donne sur un chemin (une rampe), montez, prenez l'escalier et ouvrez le bar avec l'interrupteur. Redescendez au bar, passez derrière le comptoir et cherchez un autre bouton. Parlez de nouveau avec l'aubergiste, qui fait déjà beaucoup moins le malin. Repartez à l'étage, mais cette fois ne prenez pas l'escalier, avancez jusqu'à l'extérieur.
Le coin est bourré de snipers alors avancez très prudemment et rendez-leur la monnaie de leur pièce avec votre propre snipe rodien (le disrupteur Tenloss). Autre conseil, compte tenu des sauts millimétrés et assez longs que vous allez devoir faire, restez en vue à la 3éme personne (P par défaut si vous n'utilisez pas le sabre) Longez le parapet par la gauche jusqu'à la porte. Prenez l'ascenseur. Nettoyez les lieux. Derrière vous un mur a explosé, allez y jeter un oeil si vous avez besoin d'un peu de Bacta. Ensuite, revenez vers l'ascenseur, un passage est obstrué par une caisse, poussez-la en utilisant la Force. Allez sur la gauche et sautez sur le balcon en-dessous. Montez la rampe. Vous verrez un petit promontoire genre balcon. Grimpez sur le garde-fou, faites une quicksave et sauter sur le dôme en verre juste en-dessous. Quelle classe ces Jedis ! Si vous vous plantez et atterrissez sur le rebord, empruntez le passage prévu à cet effet (derrière vous, normalement). Sinon, activez l'interrupteur en face de votre point de chute et sortez pour franchir le pont qui vient d'être découvert. Avancez, passez la porte de gauche et tirez la caisse avec la Force pour bloquer l'ascenseur. Allez vous installer dans celui-ci et repoussez la caisse avec la Force pour le libérer. Suivez le couloir. Une fois en bout de course, tuez donc le sniper en bas à droite ainsi que son copain en haut à gauche. Actionnez le mécanisme et filez par la rampe derrière vous. Sur le toit, sautez sur la verrière en la faisant exploser avec le sabre. Prenez l'ascenseur. Attention aux snipers sur votre droite (il y en a un au loin, caché dans l'ombre). Avancez, la passerelle va exploser. Si vous avez fini de faire le ménage des snipers, vous pouvez repartir dans la pièce dont vous venez de crever le toit. Sortez par une fenêtre pour monter sur le véhicule, du véhicule sautez sur le rebord. Alors, vous en pensez quoi des sauts dans Jedi Knights ? Prenez l'ascenseur et passez dans le couloir vitré en faisant très attention aux mines. Une fois dans la salle avec l'eau et le courant électrique, allez vers la gauche et faites explosez le baril. Empruntez le passage ainsi découvert et détruisez les conduits qui produisent des étincelles. Revenez au bord de l'eau, descendez et utilisez la Force sur la passerelle pour la déployer. Montez dessus et sautez sur la gauche. Allez activer l'interrupteur près de l'unité R5 et sautez sur le bras mécanique qui vient d'être déplacé en dessous. Avancez sur le bras en prenant garde à ne pas vous vautrer. Utiliser la Force sur l'autre bras (à sa base, près du mur), sautez dessus puis sur la benne en-dessous. Pendant le trajet, dès que le transporteur stoppe, activez rapidement les interrupteurs avec la Force (sur votre gauche, ils ressemblent à des feux rouges). Attention à l'entrée de la cachette de Reelo, ne tombez pas. Fin du niveau, vous pouvez recommencer à respirer.

Nar Shaddaa Hideout

Descendez de la benne et ne vous laissez pas emporter trop loin par le tapis roulant. Sautez sur le rebord au-dessus du

broyeur (pas évident, hein ?) et passez la porte. Si vous allez sur la droite, la première porte vous conduira à une pièce secrète. Faites attention au tireur rodien à l'entrée. Détruisez le baril en lançant le sabre, et entrez. Ressortez et retournez vers l'entrée. Avancez tout droit jusqu'à la deuxième presse à déchets. Vous verrez qu'il n'y a pas de benne sous le « vide-ordure », vous devez sauter à l'intérieur, traverser la presse (sans vous faire presser vous-même) et ressortir de l'autre côté. Aidez-vous du pouvoir de Vitesse. Allez franchir la porte de droite pour débouler dans une pièce pour le moins vertigineuse qu'il va falloir traverser à grand renfort de sauts de Jedi. Pas de difficulté ici pour trouver son chemin, mais attention aux chutes. Ne sautez que sur les caisses qui semblent accéssibles, c'est le bon chemin. Pas la peine de cogiter des heures, il n'y a pas de piège.
Quand vous serez arrivé à un point où une plate-forme vous surplombe, virer la caisse en vous servant de la Force et montez. Suivez le couloir, tirez le chariot vers vous et repartez dans la déchetterie (revenez sur vos pas, passez sur la passerelle et sautez là où vous êtes arrivé). Vous êtes dans la déchetterie, repassez dans la presse. Par rapport à l'entrée de cette pièce (la première), allez à droite, prenez la seconde porte. Attention au tireur dans le mur. Dirigez-vous vers le fond, tirez la caisse et entrez dans le couloir par le petit passage. Vous allez tomber sur un chariot, poussez-le et prenez le chemin. Tuez le Rodien et activez l'interrupteur avec la Force, sautez de l'autre côté.
Faites attention aux grenades. Vous passez en courant pour éviter les tirs des snipers embusqués. C'est le plus simple. Prenez sur la droite et cherchez une grille un peu en hauteur (après la rampe) détruisez-la et introduisez-vous dans les conduits d'aération, au bout, balancez un détonateur thermique. Ressortez et sautez au niveau d'en dessous. Prenez la porte et le passage libéré par l'explosion. Descendez la rampe pour vous rendre dans le quartier de détention et retrouvez Lando. Repartez ensuite vers l'endroit où vous êtes entrez dans les conduits d'aération, montez la rampe et accédez au passerelles. Allez de l'autre côté et sautez en bas. Entrez, débarrassez-vous des gardes et donnez le mot de passe que vous a fourni Lando. Suivez le seul chemin, mais attention, il y a beaucoup de gardes et ça va mitrailler sec. Quand vous aurez fait place nette, vous devriez voir une vitre brisée par un garde, à gauche de la porte. Utilisez la Force pour activer le bouton de l'autre côté. Franchissez la porte ouverte, rechargez votre bouclier avec la borne sur la gauche. Ici vous risquez d'en baver, alors faites une quicksave. Quand vous aurez réussi à survivre (un conseil, servez-vous de la vitesse, et délaissez le sabre pour une fois, en tout cas le temps de détruire quelques tourelles), montez au bureau de Reelo, attention, quelques Rodiens vont encore vous tomber dessus. Ici, actionnez les deux interrupteurs. Allez prendre l'ascenseur central qui vous conduira au quartier de détention Retrouvez Lando et prenez connaissance de vos nouveaux objectifs. Suivez Lando.

Nar Shaddaa Starpad

Continuez à suivre Lando jusqu'au poste de commande d'où vous pourrez voir le fameux Lady Luck. Vous devez trouver un moyen d'ouvrir les portes du hangar. Revenez à l'ascenseur, descendez et prenez la porte à droite puis celle en face de vous. Activez les lunettes Infra Rouge, au début, allez sur la droite et sautez. Quand vous serez dehors, faites place nette. Ici encore, gare aux Snipers. Suivez la passerelle par la droite, jusqu'à la porte. Dégommez le sniper par la fenêtre. Sortez sur la plate-forme, détruisez le canon puis sautez à son niveau. Attention aux grenades. Avancez jusqu'à une salle ou se trouve un énième interrupteur. Activez-le puis brisez la vitre en face de vous (avec la Force, c'est plus classe). Sautez pour atterrir sur le passage en bas, de l'autre côté. Faites le tour pour arriver au hangar et retrouver Lando et le Lady Luck. Pas le temps d'admirer les belles mécaniques, vous avez de la visite.
Hop, on congédie tout ce beau monde, parce que sinon il n'y aura pas assez de gâteaux apéros. Sortez du hangar par la droite, atteignez les réservoirs, tuez les snipers puis grimpez. Sur la console rouge entrez le symbole en forme de stationnement interdit, sur l'autre entrez celui qui rappelle une sorte de chromosome ou de croix tordue. Revenez ensuite au hangar. Sur le côté, cherchez une caisse isolée que vous pourrez pousser avec la Force. Dessous, vous verrez une grille, détruisez-là puis engouffrez-vous dans le passage. Au bout, activez les interrupteurs avant de revenir sur vos pas. De l'autre côté du hangar, une autre grille se trouve à côté d'un tas de caisse, suivez la même démarche et revenez au Lady Luck.
Participez à la petite séance de tir au canon que vous propose Lando, et hop, fin du niveau.

Bespin Undercity

C'est parti pour une visite de l'un des plus hauts lieux de la Trilogie. En premier lieu, partez sur la gauche jusqu'à trouver une grille « fragile ». Faites-la exploser. Faites attention au souffle qui sort de l'orifice avant la descente de l'ascenseur, évitez-le et entrez. Une fois en haut, passez la porte, prenez ensuite la porte à droite et utilisez le pouvoir de persuasion sur l'homme en faction derrière la console. Il vous ouvre la porte, franchissez-la et faites exploser le verrou avec un lancer de sabre. Avancez. Vous arrivez dans une sorte de puits avec des « ascenseurs ». Lorsque vous voyez un filet

laser. Activez le pouvoir de vitesse pour atteindre l'ascenseur en face. Continuez comme cela jusqu'au sommet. En haut, dirigez-vous vers la gauche, pour prendre la porte. Vous déboucherez dans une salle où se trouvent 3 grilles destructibles, prenez celle de gauche.
Vous êtes entraîné par le courant. Suivez les courants ascendants pour atteindre le haut de ce puits. Au sommet, affrontez le Jedi Noir en prenant garde à ce qu'il ne vous balance pas en bas. Ensuite, sautez par le côté, là où vous voyez deux jets de vapeurs. N'ayez pas peur, un courant invisible vous portera de l'autre côté. Avancez jusqu'à la salle de cryogénisation (souvenirs, souvenirs) et battez-vous contre un autre Jedi Revenant. Passez dans la salle suivante et ouvrez le sas de l'unité astro mech. Prenez l'ascenseur.

Bespin Streets

Vous possédez maintenant le pouvoir de poigne La classe. Commencez par sauter sur le rebord non vitré du couloir, passez la porte en faisant attention aux mines. Tuez le gardes et appuyer sur l'interrupteur. Ressortez et rattrapez la droïde. Attention au passage suivant relativement délicat. Il va vous falloir détruire les mines qui barrent la route au droïde tout en évitant de vous faire tuer par les tireurs. Attention si le droïde est détruit, la mission sera un échec. Quand vous serez arrivé dans le hangar où se trouvent des Ties, prenez la seule porte ouverte, de même dans la pièce suivante. Vous arrivez dans une place découverte où vous allez devoir affronter un autre Jedi Noir, après avoir liquidé quelques gardes sans importance. Quand vous l'aurez brillamment transpercé, passez à la porte suivante et parlez aux prisonniers. Avancez et prenez part à la bataille. Après avoir détruit le canon entrez par... euh, la très grande porte et prenez l'ascenseur au fond.
Longez tout simplement le bord. Quand vous allez faire un bref passage en intérieur, vous verrez une porte portant un verrou, faites-le exploser pour libérer les prisonniers et continuez d'avancer. En bout de course prenez d'abord un ascenseur vers le bas puis un autre vers le haut. Allez à la porte sur le côté pour activez un bouton. Ressortez et faites un joli saut de l'ange. Deux Jedis vont vous tomber dessus par surprise, réglez leur compte (le coup retourné sauté avec sabre piqué est des plus utile ici, à mon avis. Pour le réaliser, appuyez sur saut et attaque en même temps, avec une direction, en mode d'attaque Normal) Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite. Attention, le pont est piégé, vous pouvez passer en utilisant la vitesse et en sautant. Allez sur la droite et sautez dans le vide. Tuez les deux rodiens et suivez le couloir jusqu'à tomber sur une escouade de Stormtroopers (depuis le temps). Prenez la porte puis l'ascenseur. En haut, après avoir fait le ménage, allez tout droit. Ici, il est fort probable que vous en baviez un brin. Un Jedi Noir assez teigneux vous attend mais il n'est pas seul. Deux gardes sont avec lui ainsi qu'une saleté de lanceur de grenade inaccessible. Dans la mesure du possible, essayez de vous débarrasser des officiers sans vous faire couper en rondelles, mais laissez tomber le grenadier, il vous faudrait quitter le sabre, et dans ce cas, c'est la mort assurée. Si vous vous en sortez, récupérez la clé de l'officier et revenez sur vos pas pour ouvrir la porte.

Bespin Platforms

Hop, on commence en force avec un duel contre un nouveau Jedi Noir, pas très terrifiant ceci dit. Avancez jusqu'au couloir barré de mines lasers, passez par la porte de gauche et faites place nette dans le secteur. Prenez la porte de gauche sur la place centrale, faites attention aux droïdes. Entrez dans la salle ouverte, montez sur la passerelle pour récupérer la clé dans la petite pièce et revenez à la salle d'où vous venez pour prendre l'ascenseur. Faites attention il est piégé, des mines lasers vous attendent au sommet. Prenez garde à bien vous placer au milieu de la plate-forme. Nettoyez le couloir et allez ouvrir la porte avec la clé de l'officier précédemment trouvée. Un Jedi Noir va de nouveau vous tomber dessus. Entrez dans la salle et activez l'interrupteur au fond avant de ressortir. Surprise, il y a du monde. Videz le couloir et reprenez l'ascenseur, attention, en bas aussi on vous attend. Si vous voulez vous battre une fois de plus contre un Jedi Noir cloné, prenez la clé de l'officier et allez ouvrir la porte dans le couloir. Sinon, prenez la porte en face de l'ascenseur, tournez à gauche et avancez pour la suite.
Marre de vous battre contre des clones ? Alors affrontez donc Tavion. Un conseil pour le duel, celui-ci ou n'importe quel autre d'ailleurs. Utilisez le pouvoir de vitesse pour placer quelques coups bien méchants et soyez mobiles. Tavion est très rapide alors montrez-vous vif vous aussi. Éloignez-vous de temps en temps pour récupérer un peu de santé avec la Force. Par contre, évitez d'utiliser la poigne contre elle. Si cela marche avec les clones, ça aurait plutôt tendance à énerver Tavion qui vous le fera bien sentir. On se retrouve quand vous l'aurez battue.

Cairn Bay

Déjà ? Bien. Commencez par aller sur la gauche, descendez et passez la porte. Montez la rampe et allez dans la

grande salle pour faire le ménage en commençant par les deux canons. Ressortez ensuite par où vous êtes entré et prenez cette fois la porte au bout du couloir jusqu'à tomber sur Skywalker. Battez-vous à ses côtés contre les Jedis Revenants. Allez de l'autre côté de la salle pour emprunter un couloir qui vous mènera à un poste de commande dans lequel vous devrez activer deux interrupteurs avant de revenir dans le hangar où vous avez détruit les deux canons. Prenez l'ascenseur de droite. En haut, commutez la console de manière à ce que le symbole de droite soit allumé, activez ensuite la seconde console (à droite) pour ouvrir la porte, sortez et passez dans cette salle. Ici, après avoir fait le ménage, monter sur la navette impériale pour sauter sur la passerelle. Levez la tête, vous allez voir une grille, détruisez-la.
Dans les conduits, vous ne pouvez pas vous perdre, vous n'avez pas le choix de la route. Attention au duel contre le Jedi dans un espace confiné. Avancez jusqu'à arriver à une nouvelle grille, au sol, sautez dans la pièce et faites le vide. Allez dans les deux postes de commande sur les côtés et appuyez sur les interrupteurs pour débloquer la porte centrale. Franchissez cette porte et tenez-vous prêt à jouer les montes-en-l'air. Montez sur le premier ascenseur (« sur » et pas « dans »), repérez le passage, et sautez. Faites de même avec le second. Attention à la chute quand vous sauterez, il n'y a rien de l'autre côté. Sautez au-dessus du vide. Suivez le passage jusqu'à entrer dans l'ascenseur sans toit.

Cairn Assembly

Attention aux tourelles sur les côtés. Tuez tout le monde et approchez-vous de la vitre du poste de commande. Utilisez le pouvoir de persuasion sur le garde pour qu'il vous ouvre. Ici, prenez la porte de gauche jusqu'à vous retrouver dans la salle avec l'énorme bras mécanique en train de bidouiller une structure métallique. Utilisez les caisses pour vous hisser sur cette structure et grimpez. Vous devez atteindre une grille dans le mur derrière laquelle il vous faudra détruire 4 générateurs. Ressortez pour admirer votre oeuvre. Repartez par le sas détruit. Après être passé dans un corridor rempli de gardes, allez franchir la porte à gauche. Comme le dit Kyle, vous avez intérêt à regarder où vous mettez les pieds. Sautez de caisse en caisse pour entrer dans le module central. Montez par l'ascenseur et sortez par une fenêtre au sommet. Sautez alors sur la passerelle en face et allez couper le courant dans le poste de commande. Descendez et sortez par le sas accessible. Empruntez la seule porte ouverte et prenez garde aux mines lasers. Sautez au dessus. Allez prendre l'ascenseur. Vous allez tomber sur deux Jedis. Attention, ils commencent à devenir coriaces, leur mouvements sont plus rapides et plus dangereux. Après cela, avancez et passez la porte. Surprise deux robots vous attendent. Allez vers la gauche rapidement et trouvez un fusil EMP. Utilisez-le contre les deux droïdes. Vous pouvez aussi tenter de vous les faire au sabre... bon courage. Continuez ensuite en vous dirigeant vers la porte... encore une surprise, un autre Jedi vous attend. Un petit truc. Votre pouvoir de poigne à augmenté. Servez-vous en contre un Jedi seul et balancez-lui votre sabre. C'est fourbe et plus digne d'un Sith que d'un Jedi certes, mais c'est efficace. N'hésitez pas non plus à utiliser le pouvoir de l'éclair au corps à corps, suivi d'un coup de sabre bien ajusté. Radical.
Avancez, faites attention aux tourelles, suivez le couloir à gauche et entrez dans la pièce, videz-la de ses occupants et activez l'interrupteur. Quand vous ressortirez un Jedi vous attendra encore. Revenez sur vos pas jusqu'au lieu du combat contre les deux Jedis Revenants. Deux Jedis vous attendent de nouveau, il faut croire qu'ils vous aiment bien. Débarrassez-vous d'eux. Pas de chance, maintenant vous allez devoir vous frotter à 1 AT-ST... mon conseil ? Courez ! Vous pouvez aussi tenter de le détruire avec l'EMP mais mieux vaut que vous tentiez une fuite rapide. A vaincre sans péril on évite le danger. Utilisez le pouvoir de vitesse et contournez le module central par la gauche pour passer la porte. Ici, filez vite sous les escaliers (sur le côté, vous pouvez descendre en dessous des marches) mais attention aux mines lasers. Avancez et sautez dans le trou pour finir le niveau.

Cairn Reactor

Voilà un petit parcours de vitesse parsemé de combat (selon le niveau de difficulté). Si vous jouez en mode de difficulté Jedi, vous allez vous trouver nez à nez avec un Revenant. Surtout restez de votre côté, sinon, ne vous étonnez pas si vous vous faites désintégrer. Évitez le laser et allez jusqu'au couloir. Utilisez ensuite la Force (vitesse) pour traverser sans vous faire griller. Quand vous atteindrez un premier groupe de générateurs détruisez-les. Un trou dans le mur vous permettra de continuer à avancer. Atteignez ensuite le générateur central et désactivez-le. Les lasers sont HS, vous pouvez revenir en arrière (vers le trou dans le mur). Levez la tête. Sautez dans le trou au plafond.
Pour atteindre la porte que vous devriez voir en haut du puits, décalez vous par rapport à elle de manière à placer 3 plates-formes entre vous et cette dernière. En montant faites attention aux lasers qui passent sur les plates-formes. Préparez bien votre timing. Quand vous serez arrivés dans la salle ou tourne un énorme cylindre, sautez en bas à droite pour trouver un passage (sur le premier « étage » en partant du bas). Passez. De l'autre côté, traversez par les tuyaux

pour trouver l'autre ouverture. Vous arrivez dans une pièce haute de plafond. Il y a passage dans le mur sur la droite, au-dessus des conduites. Suivez le couloir vous arrivez dans une pièce similaire. Servez-vous des tuyaux pour la traverser et aller franchir l'autre couloir. Vous déboulez dans une immense salle, traversez-la en direction de la gauche, vous trouverez une trappe au plafond, près du mur, au dessus des conduites. Passez la porte et poussez les gardes dans le vide ou sur le cylindre (assez loin pour qu'ils grillent sur l'anneau qui tourne). Descendez sur le cylindre et sautez prestement au-dessus de l'anneau. Surtout ne le touchez pas ! Vers la fin vous allez vous battre contre un Jedi Noir. Vous pouvez au choix le couper en rondelle, le pousser dans le vide ou encore le projeter contre l'anneau. La dernière possibilité étant de vous faire tuer, mais ce serait idiot.
Vous voilà arrivé à un passage des plus délicats. Ressortez l'EMP pour dégommer le droïde qui vous veut du mal. Snipez ensuite tout ce qui est à portée. Descendez sur la droite et prenez la plate-forme antigrav. Quittez-la pour sauter sur la deuxième plate-forme sur votre droite. Snipez rapidement les gardes que vous verrez. Faites vite car il vont vous tirer dessus à coup de missiles les fourbes. Enchaînez les sauts périlleux pour arriver à bon port. Conseil, faites une quicksave entre chaque saut, si, si croyez-moi (àcondition de vous débarrasser du lanceur de missiles). Si vous avez besoin, une zone secrète se trouve sur le bord, à gauche, derrière une grille. Sinon, allez prendre l'ascenseur. Alors, ça vous à plu ?
Nous voilà maintenant partis pour une série d'allers et venues. D'abord montez d'un étage avec le gros ascenseur. Dans le poste de commande, activez un interrupteur. Redescendez et allez prendre l'autre ascenseur pour aller à l'étage inférieur. Vous tombez sur des gardes et un Jedi. Tuez le tout et récupérez une clé. Remontez au premier poste de commande et ouvrez la porte avec la clé. Avancez pour terminer le niveau.

Cairn Dock

D'un côté un sas, de l'autre une porte et en face de vous une porte verrouillée. Si vous avez besoin de vous refaire une santé, allez faire un tour du côté du sas. Sinon, prenez la porte. Traversez jusqu'à affronter un Jedi muni d'une armure de Cortose. Passez l'autre porte pour récupérer une clé et revenez au début. Ouvrez la porte verrouillée avec la clé. Préparez-vous à une séance de furtivité.
En réalité, en dehors de la première salle qui comporte plusieurs alarmes, ne pas se faire remarquer consistera essentiellement à tuer toute personne s'approchant de trop près d'une alarme. Dans la première salle, en restant planqué derrière les caisses, allez vous faufiler dans un passage sur la droite et ne ressortez de ce conduit qu'une fois arrivé au bout. Prenez l'ascenseur sur la droite. Allez encore sur la droite et sautez de l'autre côté, là où vous verrez une trappe. Restez baissé pour aller activer la console. Si vous vous faites repérer, employez le pouvoir de persuasion. Repartez rapidement (avec la Force) pour aller reprendre l'ascenseur et traverser les bobines que vous avez dû voir tout à l'heure. Elles sont momentanément hors-service. Entrez par la gauche et ressortez par la droite. Tuez les gardes. Vous allez arrivé dans une autre grande salle. Passez derrière le premier mur (en détournant l'attention des gardes avec la force, ciblez un point X) passez sur la droite du second mur et avancez jusqu'à l'alarme. Vous allez vous faire repérer. Ce n'est pas grave, tant que vous ne laissez personne approcher de cette alarme vivant. Prenez ensuite la clé posée sur du matériel et sortez par la porte correspondante. Après l'ascenseur appuyez sur le bouton de la console, sortez. Passez dans une pièce où circule un conduit dont l'aspect ne vous donnera pas envie de vous y frotter, vous aurez bien raison. Dans la pièce suivante, passez sans vous faire voir (au besoin... F4 par défaut). Montez par les tuyaux et traversez. Sautez en bas. Il y a un Stormtrooper que vous avez déjà vu, mais aussi un officier. Soyez rapide, tuez-les avant qu'ils n'aient le temps de donner l'alarme. On passe encore une salle avec des tuyaux qui piquent. Ensuite, ne passez surtout pas la porte, ici, on se la joue furtif. Montez sur le rebord de l'espèce de promontoire sur la gauche. De là gagnez le passage dans le mur. Restez baissé surtout. Repérez la porte et coupez la lumière avec la console sur la gauche. Sautez et sans bousculer personne allez sortir par la porte. Dans la salle suivante, dépêchez-vous d'aller tuer l'officier, au milieu des caisses sur la droite avant qu'il ne déclenche l'alarme (selon le niveau de difficulté il y en aura un second sur la gauche). Avancez, arrivez à la passerelle, suivez-la et contournez le poste de commande pour trouver la porte non verrouillée sur le côté. Regardez Luke se fritter avec Desann. Notons au passage que lorsque Kyle croit voir Luke Skywalker, le héros de la Galaxie, se faire tuer il s'écrie : « Mince ». Hm, hm.

Doom Comm

Bon c'est parti. Ici, vous avez du monde à recevoir, vu la quantité d'indésirables, passez en mode d'attaque rapide (L). Massacrez-moi tout ça et suivez la seule voie possible. Après l'ascenseur activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Allez droit devant, un Jedi vous attend. Prenez l'ascenseur. Tuez l'officier et prenez la première porte à gauche. On lève la tête... oh, une grille ! Sautez. Gare aux sondes bourrées de poison. Suivez la voie de droite pour tomber sur une autre

grille. Sautez. Cela vous dit un tour en droïde ? Ouvrez d'abord la porte devant vous et appuyez ensuite sur la console. Emmenez le droïde jusqu'au passage barré d'un champs d'énergie bleue, au fond, à gauche. Faites-lui ouvrir la porte (terminal spécial droïde) sur la gauche. Il va se faire repérer par le droïde protocolaire, quittez-le (ou regardez-le se faire démonter, c'est toujours rigolo). Tuez les gardes qui vont s'affoler. Allez prendre l'ascenseur au fond de cette salle.
Vous passez une pièce où vaquent des unités R5, allez dans la salle suivante. Attention aux deux droïdes de combats bien méchants. Éliminez-les avec le lance-missile ou l'EMP. Au centre, vous voyez une plate-forme avec des tuyaux, sautez-y. Passez derrière les conduits et brisez la verrière au sol. Suivez ce passage (attention à ces fichues sondes).
Vous arrivés dans une salle où vous devez activer les 4 interrupteurs. Ressortez par une des deux portes. Houlà, tout ce monde rien que pour vous. N'ayez pas peur, un Jedi puissant maintenant vous êtes. Balancez quelques éclairs (maintenant assez puissants pour tuer). Il vous est aussi possible de stranguler un garde tout en lançant votre sabre sur une poignée d'autre. Ah, c'est trop bien d'être un Jedi. Bon, quand vous aurez fini de vous amuser, allez prendre une des portes de gauche ou de droite, c'est sans importance (pour une fois). Activez la rame.
Quand vous sortirez, vous aurez une fois de plus l'occasion de faire joujou avec la Force contre une escouade fort bien garnie de Stormtroopers. Prenez la clé de l'officier et passez la porte. Vous êtes dans un poste de commande. Allez franchir une des deux portes ouvertes. Sur votre droite vous voyez un ascenseur, prenez-le.
Attention, ici, on passe en mode Spider-Man. Vous partez à la recherche du bon poste pour activer le bon code. La salle où vous vous trouvez comporte 3 étages (rouge, vert, bleu). Il va falloir aller activer la bonne commande.
La rouge d'abord, se trouve, par rapport à l'ascenseur, au fond à gauche. Bien sûr, vous ne pourrez pas y accéder directement par les passerelles. Le symbole doit ressembler à une flèche vers le bas et dont la pointe est aplatie. Pour y arriver sautez sur le toit du poste vert puis sur la passerelle au-dessus de vous.
Le vert ensuite. Le symbole est le suivant : 3 barres horizontales. La bonne commande se trouve dans le poste dénué de passerelle. Pour l'atteindre vous devez sauter d'abord sur le toit d'un poste vert, puis d'un bleu, sautez ensuite pour passer la porte du poste.
Le bleu maintenant. Le bon symbole est un triangle et sa commande sera trouvée dans le poste qui n'a pas de passerelle d'accès mais qui comporte une plate-forme devant son entrée. Suivez simplement la rangé du centre, face à l'ascenseur. Vous pouvez maintenant revenir à l'ascenseur et activer les 3 consoles pour envoyer le message. Revenez à la console centrale et activez l'interrupteur. Retournez ensuite à la console bleue et empruntez le passage que vous y trouverez.

Doom Detention

Avancez en vous débarrassant de tous les gardes que vous trouverez. Y'a du boulot. Dans la première grande salle, récupérez une clé pour ouvrir la porte verrouillée sur la passerelle. Affrontez un Guerrier de l'Ombre (vitesse et mode Puissant) et prenez le contrôle de la tourelle laser pour dégommer quelques Ties. C'est facultatif. Revenez sur vos pas.
Vous arrivez dans un hangar de Tie Fighters. Passez la porte au fond. Puis à gauche. Prenez la porte de droite et activez les interrupteurs rouge et bleu. Marrez-vous un bon coup. Refermez bien la porte sinon vous allez moins vous marrer. Allez prendre l'ascenseur central dans le premier hangar. Attention aux droïdes. Avancez jusqu'à vous faire méchamment canarder. Prenez l'ascenseur et allez au poste de commande, ouvrez la deuxième porte à gauche. Vous êtes dans le second hangar. Recommencez la manoeuvre pour accéder au troisième. Mais ici pas la peine de passer par le monte-charge central, la porte est ouverte. Avancez jusqu'à trouver une porte fermée. Au-dessus de vous il y a une grille. Passez par ce chemin. Détruisez une grille au sol et ne vous faites pas tuer par le Stormtrooper armé d'un lance-missile. Avancez, franchissez une porte puis prenez celle de droite pour tomber sur un Guerrier de l'Ombre.
Continuez votre route, vous arrivez dans un hangar où est posé une navette impériale. Vous allez devoir y mener un duel en plus d'avoir à affronter les gardes. Prenez la porte à gauche. Utiliser la Force sur le garde pour qu'il vous ouvre et allez libérer Jan (porte fermée). Ressortez. Ne lâchez pas les commutateurs avant que Jan ne soit dessus. Allez à la porte en face de vous, celle qui semble fermée. Fini. Vous pouvez vous faire une frayeur en allant prendre la porte de droite. Un guerrier de l'ombre vous attaquera, vous et Jan. Un coup bien ajusté (mode puissant) vous en débarrassera.

Doom Shields.

Passez la porte. Nettoyez la passerelle. Découvrez au passage votre nouvelle aptitude. Utilisez la poigne pour balancez vos adversaires dans le vide ou encore pour les exploser contre un mur. Allez tout au fond et entrez. Prenez garde aux droïdes. Continuez sur la droite pour monter un escalier. Dans la salle, activez l'interrupteur et ressortez sur le bord du puits. Suivez la conduite qui vient d'apparaître et sautez sur le rebord. Ouvrez la porte. Sautez à l'étage et prenez la clé de l'officier. De retour au bord du puits, prenez la porte qui vous fait face. Celle de droite ensuite. Ouvrez la porte vitrée

avec la clé. Repartez dans le module central pour vous engouffrer avec élégance dans la trappe du fond, à gauche. Hop ! Avancez, au bout utilisez la Force pour ouvrir la trappe. Vous tombez sur un autre Guerrier de l'Ombre. Passez la porte, détruisez les sondes tant qu'elles sont vulnérables. Prenez l'ascenseur. Accédez à une passerelle. Sautez sur celle au-dessus de vous. Du côté droit surtout ! Le reste est miné. Faites prudemment exploser les mines et franchissez la porte en face de vous (la seule ouverte). Détruisez la verrière et sautez dans la salle en contre-bas. Affrontez deux Jedis Revenants. Avancez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Faites gaffe aux deux droïdes sondes. Vous arrivez aux générateurs de boucliers. Montez sur les poutres et visez les points rouges au-dessus des cylindres du générateurs pour désactiver les champs d'énergie. Détruisez ensuite ces cylindres.
Galak se pointe et frime avec son armure même pas à la mode. Il est temps de lui montrer que le style chevalier en armure, ça fait un peu « has been ». Fryar est protégé par un champs de force qu'il va falloir faire surchauffer afin qu'il se coupe une petite dizaine de seconde. Pour cela vous avez le choix des méthodes. Première solution, vous la jouez prudente en grimpant sur les poutres pour lui balancer divers projectiles. Seconde solution, vous la faites façon kamikaze, sabre à la main en criant Banzaï. Dans les deux cas, évitez de vous faire toucher par son bouclier, ça pique. De plus n'utilisez pas le lancer de sabre, il ne vous reviendra pas. Quand son champs de force sera coupé, servez-vous du pouvoir de vitesse pour lui passer dans le dos et balancez-lui des coups de sabres (mode puissant) en visant le bitonniau rouge qu'il a au-dessus de la tête. Répétez cette opération au moins 4 fois. Faites attention à son bras mécanique qu'il utilise pour faire valser.
Alors maintenant on passe à un truc qui personnellement m'horripile. Les générateurs de gravité sont coupés. Il va falloir « nager » jusqu'aux capsules d'évacuation. Ici pas de difficultés pour trouver son chemin, seulement pour le garder et éviter les embûches. Revenez tout simplement sur vos pas. Quand vous serez dans le couloir, près du puits, avancez jusqu'à être bloqué. Sortez et reprenez la première porte qui retourne dans le couloir. Vous verrez une porte ouverte. Entrez. Surprise, la gravité se rétablit. Vous retrouvez Jan, c'est le bonheur quand soudain survient le drame... non c'est pour vous faire peur.

Yavin Swamp

Voilà un niveau dans lequel vos petits yeux vont être mis à rude épreuve. Entre le brouillard et les hautes herbes on y voit goutte. De plus, tout se ressemble ici. Alors soyez attentifs, ne foncez pas comme un malade ou vous allez vous paumer. Évitez aussi de lancer votre sabre, car s'il tombe dans l'eau vous devrez attendre qu'on veuille bien vous le rendre. Pour ne pas vous perdre, un conseil tout simple, longez la paroi de droite dans le sens anti-horaire. De cette manière vos êtes sûr d'arriver à bon port. Au début, vous n'avez pas vraiment le choix, suivez le seul chemin qui s'offre à vous en vous débarrassant des swamptroopers. Sur la gauche, lorsque vous serez en bout de course, escaladez les rochers. Vous allez devoir sabrer un brin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous puissiez voir l'épave d'un module. Sur la gauche, trouvez une petite cascade. Passez en vue à la première personne (P par défaut) pour voir le passage qui se trouve sous l'eau. Revenez en vue à la troisième personne. Ici, il va falloir que vous arriviez à trouver un passage dans le tas de rochers qui vous fait face. Ce ne sera pas évident. Suivez le chemin quand vous l'aurez repéré. Si vous prenez à gauche après ce chemin, vous aurez l'occasion de débarrasser le monde d'un représentant du mal et de trouver quelques items. Sinon, allez à droite, avancez jusqu'à un garde planqué dans une ruine façon bunker. Entrez par la fenêtre sur le mur à gauche. Affrontez un Jedi. Montez, un autre Jedi vous attends. Ressortez et avancez droit devant vous. Vous arrivez au coeur d'une rixe entre des alliés républicains et des troupes impériales. Aidez les impériaux. Mais non, vous faites vraiment tout ce qu'on vous dit de faire ? Avez-vous trouvé la navette ? Bien, placez-vous de manière à l'avoir dans le dos et à voir le tas de piliers blancs, couchés en face de vous. Avancez sur la droite, prenez encore à droite, le premier chemin, pas le second. Détruisez l'AT-ST. Avancez sur la droite jusqu'au module, entrez à l'intérieur.

Yavin Canyon

Vous allez souffrir. Ici pas question de se perdre mais en ce qui concerne la résistance des impériaux c'est autre chose. Petit plus, la possibilité de piloter un AT-ST. Dès le début vous allez pouvoir en profiter. A bord de ces engins, préoccupez-vous en premier lieu des lanceurs de missiles et des canons.
Avancez jusqu'à un grand mur en ruine. Dégommez le Stormtroopers en haut à gauche, équipé d'un lance-missiles, puis les deux sur le mur, aux commandes des canons. Quittez le bipode et allez sur le mur pour rencontrer un compagnon de jeu. Faites une partie de « viens que je tranche en deux ». Repartez par la voie sur la gauche. Affrontez une escouade de gardes puis snipez les tireurs sur la gauche. Battez-vous encore contre un Guerrier de l'Ombre qui a la fâcheuse manie de vouloir vous pousser dans tous les sens. Continuez votre progression. N'oubliez pas que la Force

peut vous remettre en forme. Pour la suite, restez planqué pour éviter les canons et avancez prudemment. Courir vite sera ici une façon très honorable de s'en sortir vivant. Lorsque vous arriverez près de deux arches qui se suivent. Trouvez une ouverture sur la droite. Elle vous permettra de couper et de prendre les canoniers à revers. Faites attention au Stormtrooper sur le pilier. Éliminez rapidement les lanceurs de missiles et les canonniers. Avancez jusqu'au module, passez derrière. Continuez et allez derrière le grand rocher gris, vous devriez voir le passage qui mène à l'Académie.

Yavin Courtyard

Avancez jusqu'à vous joindre à une bataille dans un hangar. Laissez tomber l'ascenseur, il est hors-service. Vous devriez voir un trou dans le mur du fond. Passez par là. Escaladez le mur, sautez de l'autre côté et empruntez le chemin. Dans la salle où se trouve un droïde d'entraînement au sabre, prenez la porte. N'appuyez pas sur le bouton, il commande la venue d'un autre bot. Allez vous fritter avec vos potes de l'Académie. Vous ne les trouvez pas un peu énervant vous ?
Toutes les portes sont fermées. Levez la tête et repérez une brèche dans la vitre du couloir. Utilisez la persuasion pour que le garde vous laisse monter peinard. Ensuite faites fissa, prenez à droite et passez la porte pour allez prêter main forte aux autres Jedis.. Longez le couloir, vous trouverez une autre brèche pour descendre. Sauvez un maximum de Jedis, il vous aideront ensuite. Après votre B.A, empruntez le passage que se trouve derrière un bloc amovible par la Force. Avancez, vous tombez sur un autre Jedi près des ascenseurs. Contournez les ascenseurs par la gauche et allez affronter de nouveaux adversaires sur la place. Après la cut scene, battez-vous encore.

Yavin Final

Avancez et détruisez les débris qui bouchent le passage. Après que Desann vous ait fait tomber un morceau du plafond sur la tête, sautez dans le couloir et traversez le mur de gauche. Utilisez la force de poussée pour éteindre les flammes dans le couloir mais faites vite, elles se rallument. Vous verrez ensuite une cut scene vous montrant 3 Desann. Prenez le couloir de gauche (surtout pas celui de droite). En bas de la rampe un feu bloque le passage. Cherchez (en haut de la rampe) des gouttes qui tombent du plafond. Lancez votre sabre pour faire couler l'eau. Avancez et sautez dans le trou. Poussez les murs avec la Force. Dans le passage libéré, vous devez trouver un autre interrupteur, prés du sol. Revenez en arrière... oh surprise, un nouveau passage est apparu ! Suivez-le. Pour éviter le coup du broyeur, servez-vous de la vitesse. Vous voilà arrivé à Desann.
Quelques conseils pour votre duel final. D'abord ne l'attaquez pas en premier. Notez qu'il était en train de faire trempette dans un rayon. Ce rayon a la particularité de rendre invulnérable pendant un certain temps (vous pourrez l'utiliser aussi en activant les deux boutons de chaque coté de la pièce). Attendez donc que ce soit lui qui monte vous chercher. Les deux éléments de base pour remporter ce duel sont la vitesse et des coups puissants bien ajustés. Desann est impressionnant mais peu rapide. Par contre ses éclairs sont assassins. Bougez beaucoup, vite et frappez fort. N'oubliez pas que si vous êtes faible, il y a des items disposés un peu partout et qu'au pire, il vous reste la force. Éloignez-vous de lui pour vous refaire une santé.
Ça y est Desann est mort ? Je peux rouvrir les yeux ? Bravo, vous avez terminé Jedi Knight II. To be continued...

Note de l'auteur : je pense avoir battu le record mondial du nombre d'occurrences du mot « interrupteur ».

CHEAT CODES

Entrez ces codes pour obtenir les fonctions associées.

`BUBBLE`	Invincibilité
`BISCUIT`	Munitions infinies
`CHERRY`	Débloquer les niveaux 1 à 7
`DEMO`	Accéder au niveau bonus
`DINGO`	Choix du niveau
`FLICKY`	Toutes les vidéos
`FUDGE`	Commencer avec le sabre laser
`PEEPS`	Tous les persos du multijoueur

TUER DESSAN

Attendez que Dessan passe à proximité des 4 pilliers aux coins de la pièce pour lancer votre sabre dessus. Ils tomberont sur lui.

Star Wars : Jedi Starfighter

© Ubisoft / LucasArts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

ARTOO	Invincibilité
CONVISTA	Désactiver le HUD
DARON	Nouveaux angles de caméra
HUNTER	Vaisseau de Mara Jade
JARJAR	Inverser les contrôles
LONGO	Tout débloquer

NOUVEAUX VAISSEAUX

Obtenez les médailles d'or et terminez les objectifs bonus dans chaque mission pour débloquer de nouveaux vaisseaux.

Star Wars : Knights of the Old Republic

© LucasArts / BioWare 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCE DE FIN ALTERNATIVE

Allez jusqu'au combat final contre Darth Malak et faites L + R + Y sur les manettes une et quatre avant d'ouvrir la porte.

CHANGE LA VITESSE DE LA VOIX

Maintenez Noir ou Blanc sur la manette quatre lorsque les personnages parlent.

DEVENIR JEDI ET SITH SANS AUCUN PROBLÈME

Questionnaire pour devenir Jedi
Emotion -> Paix
Ignorance -> Savoir
Passion -> Sérénité
Chaos -> Harmonie
Mort -> Force

Questionnaire pour devenir Sith
Paix -> Passion
Passion -> Force
Puissance -> Pouvoir
Pouvoir -> Victoire
Victoire -> Chaîne Se Brise

Les trois colonnes et leurs systèmes pour devenir Sith
Gauche -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Milieu -> Droite
Gauche -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Droite -> Milieu
Gauche -> Milieu
Gauche -> Droite
Milieu -> Gauche
Milieu -> Droite
Gauche -> Milieu
Droite -> Gauche
Milieu -> Gauche

Milieu -> Droite
Gauche -> Milieu
Gauche -> Droite
Milieu -> Droite

CAISSE SÉCURITÉ TARIS

Pour ouvrir la caisse de sécurité de la ville basse il faut activer les hologrammes dans cet ordre :

1 Gilthos Uksais
2 Elindas
3 Ujaa
4 Ujii
5 Loopa
6 Fodo
7 Danid Kag
8 Ashna

Faites attention une explosion vous tuera si vous vous trompez.

CRAQUER CODES SITHS SUR TARIS

Pour entrer dans le système de sécurité des Siths depuis la base de la république (cela vous dispensera donc d'un séjour fastidieux dans l'ambassade Sith) les réponses aux questions depuis l'ordinateur de la base sont :

1) additions = 32
2) soustraction = 18
3) multiplication = 64
4) division = 2
5) expo' = 6
6) log' = 7

SE DÉBARRASSER DU REQUIN FIXARAN SUR MANAAN

Pour accéder à la forge stellaire de Mannan vous devez vous débarrasser du requin Fixaran qui la garde. Vous ne pouvez l'affronter directement mais une console peut vous aider.

Vous avez deux réservoirs avec un contenant 3 unités (injecteur) et l'autre 5 unités (conteneur), (petit rappel : le conteneur explose à 4 unités).

1) Remplissez le conteneur à 5 unités que vous transférez sur l'injecteur à 3 unités = injecteur plein et conteneur reste 2 unités.

2) Videz l'injecteur et transférez les 2 unités du conteneur à l'injecteur = injecteur 2 unités et conteneur vide.

3) Remplissez le conteneur 5 unités et transférez sur l'injecteur qui en a déjà 2 = injecteur 3 unités et conteneur 4 unités = EXPLOSION

TROUVER LES DIFFÉRENTS CRITAUX DE SABRE LASER

Cristal Bondar : caverne sur Dantooine (à l'est de propriété Sandral)
Cristal Rubat : caverne sur Dantooine
Cristal Sigil: sur le cadavre de Nemo sur Dantooine
Cristal Damind : sur le cadavre d´un jedi noir qui nous traque pour la prime (n'importe qu'elle planète)
Cristal Opila : dans l´antre du dragon krayt sur Tatooine
Perle de dragon Krayt : il faut tuer le dragon Krayt sur Tatooine et fouiller son corps.
Cristal Luxum: dans la salle d´entraînement de la base sith de Manaan sur le maitre jedi obscur
Cristal Eralam : Il faut parler à Dark Vesser de la vallée des seigneurs noirs de Koriban avec Juhani dans son équipe, ensuite après avoir enlevé Juhani de son équipe il faut aller le tuer à la cantina d´Ashdrae. (sur son cadavre).
Cristal Phond : sur le cadavre de Mekel, vous pouvez le trouver dans un tombeau de la vallée des seigneurs de Koriban.
Cristal Firkrann : en tuant Lashowe sur Koriban
Cristal Sapith : dans le temple du "monde inconnu"(mode de la forge stellaire) , un à côté du maitre jedi dans un pilier et un autre dans les catacombes du temple encore dans un pilier

BATTRE FACILEMENT MALAK

Le combat de passe en deux parties : une ou il "prend " l'énergie vitale des jedis emprisonnés et l'autre où il ne peut plus le faire et où sa vie ne se régénère pas. Avant le combat, placez toutes les mines possibles à l'entrée (faites attention à ne pas trop avancer ou la cinématique du combat s'activera). Ensuite, lancez la première partie du combat en allant vers Malak. Dès la fin du dialogue, activez vitesse et détruisez une par une les "cages" ou les jedis sont emprisonnés. Voilà la fin de la première partie, une mini cinématique vous place face à Malak. A la fin de celle-ci, utilisez à nouveau vitesse pour traverser votre champs de mine, en le traversant, Malak devrait mourir (s'il ne meurt pas, il ne lui restera qu'une petite dizaine de points de vie).

Star Wars : Knights of the Old Republic II : The Sith Lords

© LucasArts / Obsidian 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALLIÉS

En fonction de votre sexe et de votre orientation dans la force (côté obscur ou lumineux), vous serez rejoints par différents alliés :

Si, en arrivant à Nar Shadaa, vous êtes du côté lumineux, l'éclaireuse Mira rejoindra votre groupe.
Si vous êtes du côté obscur, alors vous pourrez enrôler Hannar, un wookie.

Si vous êtes un homme, vous serez rejoint, en avançant dans le jeu, par une servante echani.
Si vous êtes une femme, alors l'homme qui se dit historien dans l'enclave jedi de Dantoine ne tardera pas à rejoindre votre groupe.

FAIRE EN SORTE QUE ATTON DEVIENNE JEDI

Pour que Atton découvre la voie des Jedis vous devez parler à Kreya jusqu'à ce qu'elle vous apprenne à lire dans les pensés de vos camarades. A ce moment, allez parler à Atton, à force de persuasion il vous révélera son passé. Allez sur NarShadaa dans le quartier des réfugiés, deux Twileek viendront vous aborder et vous parleront de Atton. Retournez sur votre vaisseau, parlez-lui et vous voilà avec un compagnon Jedi !

GAGNER FACILEMENT 2 000 CRÉDITS

Dans l'Ebon Hawk, allez voir la servante echani pour lui demander ce qu'elle fait. Ordonnez-lui ensuite de s'habiller. Elle prendra une bure de jedi, de valeur de 2000 crédits. Allez la vendre à un marchand.

Star Wars : Obi-Wan

© Ubisoft / LucasArts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Commencez une nouvelle partie et entrez **GREYTHERAT** en guise de nom de sauvegarde pour débloquer tous les niveaux. Vous pouvez aussi entrer **M1A2U3L4!?** comme nom si vous voulez tous les niveaux avant celui de Darth Maul.

MODE RALENTI

Maintenez L et appuyez sur Blanc. Le ralenti ne durera que quelques secondes

BATTLE ROYAL

Remportez la victoire sur Darth Maul au niveau 25 pour débloquer la mission Battle Royal où vous devrez affronter huit maîtres Jedi dans l'arène.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES EN VERSUS

Battez un personnage dans l'arène Jedi pour le débloquer en mode Versus.

ALLIÉ PUISSANT

Dans le premier niveau sur Coruscant, vous débutez sur une passerelle. Vous devez aller tout droit pour trouver vos ennemis, mais si vous allez en arrière jusqu'à la fin de la passerelle, vous trouverez un Wookie. Ne le frapper pas, il vous suivrait et vous tuerait. Contentez-vous d'aller vers lui, il vous suivra durant tout le niveau et attaquera vos ennemis. Cet allié peut s'avérer très pratique notamment dans les difficultés élevées car il est immortel.

Star Wars : Republic Commando

© Activision / LucasArts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS AU MAX

Mettez le jeu en pause et faites Y, Y, X, Bas, R, L, R et Haut. Une explosion confirmera la validité du code et toutes les armes auront un maximum de munitions.

BONUS

Infos sur Foley

Terminez la campagne Geonosis.

Infos sur Spec Ops

Terminez la campagne Assault Ship.

Interview de Temuera Morrison

Terminez la campagne Kashyyk.

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause et faites : Y, Y, L, Haut, X, Noir, X, Y.

ENERGIE INFINIE POUR TOUS LES SQUAD DELTA

Mettez le jeu en pause et faites : X, Y, X, LT, RT, X, Y, X.

Star Wars : Starfighter : Special Edition

© LucasArts

+ D'INFOS FORUM

CHEATS CODE

ANDREW	Niveaux multijoueur
BLUENSF	Experimental N-1 Fighter pour les missions bonus
CREDITS	Voir les crédits
DIRECTOR	Autres angles de caméra
EUROPA	Débloquer tous les niveaux et tous les vaisseaux
HEROES	Images de vaisseaux et de l'équipe
HOTEL	Ecran par défaut
JAMES	Journée de travail de James
JARJAR	Inverser les contrôles
LTDJGD	Message des programmeurs
MINIME	Invincibilité
NOHUD	Désactiver l'affichage du cockpit
OVERSEER	Tout débloquer (sauf niveaux multijoueur)
PLANETS	Images de pré-production
SHIPS	Images de vaisseaux ennemis
SIMON	Photo de Simon
SHOTS	Ecran par défaut
SIZZLE	Ecran par défaut
TEAM	Voit l'équipe de développement
WOZ	Séquence vidéo de Noël

MISSION "CHARM'S WAY"

Remportez une médaille de bronze dans les missions The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance et The Final Assault.

MISSION "OUTPOST ATTACK"

Remportez une médaille de bronze dans toutes les missions de base.

MISSION "CANYON SPRINT"

Remportez une médaille d'argent dans les missions Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu et The Final Assault.

MISSION "SPACE SWEEP"

Remportez une médaille d'argent dans toutes les missions de base.

VAISSEAU GUARDIAN MANTIS

Remportez une médaille d'or dans les missions Contract Infraction, Secrets On Eos et The New Resistance.

VAISSEAU HAVOC

Remportez une médaille d'or dans les missions Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow et Last Stand On Naboo.

VAISSEAU D'INFILTRATION DE DARTH MAUL

Remportez une médaille d'or dans toutes les missions de base.

Star Wars : The Clone Wars

© LucasArts / Pandemic Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur le menu de Triche.

ALITTLEHELP	Objectifs bonus remplis pour le mission précédente
GOTPOPCORN	Vidéos
IGIVEUP	Tous les bonus
LETSDANCE	Tous les niveaux multijoueurs
LORDOFSITH	Invulnérabilité
NOHONOR	Munitions illimitées
YOURMASTERS	Photos de l'équipe

LES POINTS BONUS

5 points : Niveau multijoueur Duel Raxus
10 points : Niveau multijoueur Thule Moon Control
15 points : Niveau multijoueur Rhen Var
20 points : Niveau multijoueur Jedi Academy
25 points : Voir les unités dans les options
30 points : Film Making of
35 points : Option lecteur de CD
40 points : dessin de production
45 points : Débloquer Yoda dans l'académie de Geonosis

Star Wars Battlefront

© Activision / LucasArts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES PLANÈTES

Pour débloquer toutes les planètes, allez à l'écran de sélection des planètes de la campagne solo et faites X, Y, X, Y pour les deux trilogies.

TAILLE EWOK

Mettez **Jub Jub** en guise de nom de profil pour que tout le monde ait la taille d'un Ewok dans le jeu (attention aux majuscules !).

Star Wars Battlefront II

© LucasArts / Pandemic Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Quand vous jouez en solo, mettez la pause et faites l'une des manipulations suivantes, puis retirez la pause (un son confirmera l'opération). Ces codes ne fonctionnent pas lorsque vous jouez en ligne.

Invulnérabilité
Haut, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite

Sons alternatifs
Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

Munitions illimitées
Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite

Pas de HUD
Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Gauche, Droite

Soldats en basse résolution
Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Haut, Gauche

Petite animation rigolote lorsque des rebelles sont tués
Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Droite

GUIDE STRATÉGIQUE

Introduction

Salut soldat ! Le guide qui suit fait part des multiples possibilités quant aux stratégies à déployer lors des batailles. Ce ne sont sûrement pas les seules, et diverses autres manoeuvres peuvent bien évidemment être envisagées. Enfin, sachez toutefois que tous les conseils délivrés ci-dessous ont largement fait leurs preuves... Sur ce, bonne chance soldat ! Et vive la République !

EPIDODES I, II et III

1) MYGEETO : UN TAS DE RUINES

Récupérez une puissante source d'énergie dans l'usine de production de la CSI.

Cette première mission résume bien les différentes tâches qu'il vous faudra accomplir au cours de toutes les batailles qui régissent le jeu. Votre but principal est de détruire un collecteur puis de récupérer les cristaux d'énergie qui constituent son noyau. Dès le départ, la présence ennemie se fait oppressante et il vous faut vous frayer un chemin

dans la cohue qui règne sur le champ de bataille. En choisissant une unité sniper, vous pouvez vous poster près des rambardes pour faire passer le message avec discrétion. Un TL-TT se trouve également disponible d'entrée de jeu et vous pouvez donc attaquer l'ennemi l'esprit serein grâce à la puissance de la machine. Grimpez donc dedans et dirigez-vous vers le premier poste de commandement à investir en tirant sur tout ce qui est fait de ferraille. Lorsque la barre de santé de votre véhicule flirtera avec le rouge, quittez celui-ci pour continuer à pied. Positionnez-vous sous l'arche et restez à proximité de la lumière rouge pour capturer le camp ennemi. La progression de capture est symbolisée par une icône sur le côté droit de l'écran. Laissez donc un oeil sur celle-ci mais pensez également à surveiller toute intrusion de la CSI. Lorsque le premier objectif aura été atteint, il vous faudra veiller à sécuriser la zone avant l'arrivée du général. Pour cela, concentrez directement vos tirs sur les deux tourelles qui seront alors indiquées par deux flèches jaunes. Préférez pour cette tâche un soldat lourd armé du lance-roquettes ou bien attaquez à l'aide de vos grenades. Se positionner juste en dessous des machines peut également se révéler être un bon moyen d'éviter le tir des tourelles. Le général Ki-Adi-Mundi arrivé, il vous est possible de le sélectionner. Prenez-en le contrôle dès à présent ou bien gardez-le en réserve pour la phase finale où il vous faudra fuir rapidement la zone. Votre choix fait, mettez-vous en route vers les générateurs et détruisez ces derniers pour faire tomber les barrières et permettre ainsi à l'infanterie de progresser plus rapidement. En route, un nouveau poste de commandement ennemi sera à capturer. Sélectionnez ensuite le Jedi si ce n'est déjà fait, et partez éliminer les deux tourelles grâce à la puissance de vos sabres. Passé le pont, contournez la structure par la droite afin de trouver les deux générateurs de champ de force, et par la même occasion, détruisez-les. Passez ensuite à l'intérieur du bâtiment et prenez pour cible le noyau de collecteur d'énergie. Lorsque celui-ci sera réduit à néant, ramassez les cristaux sur le sol et reprenez le chemin du QG. Faites-vous encadrer par des collègues afin d'avancer à couvert ou prenez le Jedi pour progresser à toute vitesse. Dans tous les cas, empruntez les sentiers sur les côtés pour ne pas vous heurter aux blindés ennemis envoyés en renfort.

2) CORUSCANT : SAUVETAGE DESESPERE

L'enlèvement de Palpatine donne l'occasion à la 501ème de s'exercer au combat spatial.

Le général Grievous détient le chancelier suprême en otage à bord de son vaisseau. Vous n'avez guère de choix, il vous faut affronter la flotte séparatiste ! Vous débutez la mission dans le hangar de votre vaisseau principal. A chaque fois que vous perdrez un de vos hommes, vous pourrez repartir d'ici. Plusieurs types de vaisseaux sont disponibles, et chacun a sa caractéristique propre (résistance/puissance de feu/vitesse). Dans tous les cas, cette première bataille spatiale ne devrait guère vous inquiéter... Commencez donc par grimper à bord d'un des véhicules, puis amorcez le décollage de l'appareil. Dans un premier temps, il vous faut engendrer des pertes chez l'ennemi. Prenez donc en chasse tout ce qui vole et qui n'est pas avec vous pour le détruire. N'hésitez pas à locker vos cibles et à ralentir lorsque vous vous trouvez en bonne position de tir. Veillez également à ne jamais rester trop statique et à utiliser les parades lorsque votre tableau de bord vous indiquera la présence d'un missile ennemi. Le second objectif consiste à détruire une frégate. Une frégate n'est autre qu'un vaisseau volant mais toutefois légèrement plus imposant. Repérez donc le véhicule puis ralentissez dès que celui-ci se trouve à portée de tir. Profitez-en alors un maximum pour l'affaiblir grâce à vos rayons blaster et vos bombes, puis faites demi-tour pour lancer d'autres attaques. La frégate n'étant plus, on vous demande à présent de vous frotter au convoi afin de désactiver son bouclier.
Passez alors sous le vaisseau principal de l'ennemi pour trouver et endommager celui-ci. Passez ensuite au sabotage des antennes de communication en attaquant au-dessus de l'ennemi. Prenez alors garde aux tourelles de tir qui n'hésiteront pas à vous prendre pour cible. Le sabotage n'en finit pas avec le dernier objectif. Rendez-vous ensuite dans le hangar ennemi en y atterrissant avec l'un de vos vaisseaux. Vous devez démolir plusieurs machines dans les salles de contrôle. Vous remarquerez qu'un poste de commandement est présent sur la passerelle. Essayez donc d'en prendre possession pour pouvoir déployer vos troupes directement chez l'ennemi. Quoi qu'il en soit, prenez votre courage à deux mains et foncez jusqu'aux cuves de refroidissement du réacteur (toujours indiquées par des flèches jaunes). Sur place, faites votre possible pour endommager les machines puis repartez vers le vide extérieur (libre à vous alors de voler un des vaisseaux des séparatistes). Remontez vers le haut et prenez pour cible la passerelle du croiseur ennemi. Une fois détruite, la victoire est vôtre !

3) FELUCIA : AU COEUR DES TENEBRES

Ces droïdes représentent une menace pour la république. Il faut les détruire.

La CSI s'est retranchée sur Félucia, la 501ème sera donc son libérateur ! Dès le départ de la mission, optez pour un

soldat muni du lance-roquettes. Plusieurs Acklay se trouvent sur les lieux (sortes de mantes religieuses taille King Kong) et il vous faut commencer par les éliminer une par une. Ne les laissez pas attaquer car leur puissance est telle qu'un seul coup de mandibule suffit à vous faire basculer dans l'autre monde. Préférez donc une attaque de loin et usez sans compter de la roulade lorsque les bêtes se rapprocheront trop dangereusement. Lorsque plus aucune grosse bébête ne menacera la survie des troupes, le STTT devra être défendu jusqu'à l'arrivée du commandant Jedi. Postez-vous donc près de celui-ci et veillez sur les montants plongeant sur la jungle pour repérer l'ennemi. Si vous tenez bon, Aayla Secura, le commandant Jedi, deviendra alors disponible. N'hésitez pas une seule seconde avant de le sélectionner. Sa puissance ainsi que sa rapidité en font un allié redoutable. Utilisez donc ce personnage pour percer les flancs des machines et aller récupérer la batterie indiquée par la flèche (utilisez la touche d'accélération pour ne pas servir de cible). Lorsque vous l'aurez trouvée, reprenez rapidement le chemin du vaisseau. L'objectif suivant est de détruire deux tourelles de défense primaire. Une fois de plus, désigner le Jedi pour cette mission se révèle être un excellent choix. En deux, trois coups de sabre laser, les tours seront mises en pièces. Il ne vous reste plus qu'à déblayer la zone des nombreux ennemis fraîchement débarqués en attendant la victoire qui ne saurait tarder.

4) KASHYYYK : PREMIERE LIGNE DEFENSIVE

Il faut à tout prix forcer le blocus imposé par la CSI au monde natal des Wookies.

La deuxième bataille spatiale du jeu reste dans l'ensemble relativement similaire à la première. La CSI a envahi le monde des Wookies, ces adorables boules de poils, et il vous faut donner un coup de main à la garnison avant l'arrivée des renforts. D'entrée de jeu, on vous demande de vous occuper des deux vaisseaux de communication ennemis. Assez balèzes niveau résistance et capables de riposte, effectuez plusieurs allers-retours sous ces véhicules afin d'éviter les tirs des tours de défense. Le second objectif vous propose de vous frotter au plus grand des vaisseaux. Rendez-vous donc à l'avant du hangar ennemi et bombardez sans relâche les deux canons mitrailleurs. Pénétrez ensuite à l'intérieur du hangar de la CSI en choisissant comme véhicule la canonnière TABA (vaisseau le plus à droite dans le hangar allié). Ceci étant, il vous sera alors possible de déployer directement vos troupes chez l'ennemi. Pour poursuivre, trouvez le système de survie et détruisez-le. La pagaille qui régnera à ce moment-là sur les lieux n'empêchera en rien l'arrivée d'une jolie quantité d'ennemis. Sautez dans le chasseur le plus proche et retournez au vaisseau mère en possession de l'holocon pour terminer en beauté cette mission. Notez que s'il vous arrivait de périr en plein vol, les plans resteraient tout de même en votre possession (vous n'avez donc pas besoin de retourner les chercher).

5) KASHYYYK : SUR LE SABLE

Une raffinerie wookie fortifiée demeure le dernier rempart contre l'invasion de la planète par les droïdes.

Ce niveau aux allures de débarquement ne fait pas partie des plus faciles du jeu. Dès le départ, montez dans un des TCI-X et allez vous poster vers la mer. Il va vous falloir ici contenir l'invasion ennemie en essayant tant bien que mal de garder la plage. Postez-vous face au rivage et zoomez pour ainsi voir vos opposants arriver de loin. Concentrez dans un premier temps vos tirs sur les blindés qui débarquent (ou si vous faites bien votre travail : qui tentent de débarquer ;). N'hésitez pas à changer de véhicule avant d'imploser et ainsi perdurer à éliminer tous les véhicules du CSI. Après quelques minutes de lutte acharnée, on sonnera le repli derrière la grande muraille. Votre nouvel objectif sera alors d'aller défendre la raffinerie de pétrole des wookies. Atteignez le point de sauvegarde pour lancer cette nouvelle mission. Un compte à rebours se déclenchera alors, et il vous faudra résister jusqu'à la fin du temps imparti. Il est grandement conseillé de se tenir en faction devant la raffinerie afin d'avoir un oeil sur tout ce qui se passe de près ou de loin. Dégommez tous les ennemis qui se jetteront dans le tas et usez du soldat lourd ou bien des blindés disponibles pour empêcher les véhicules de vos opposants d'infliger de gros dégâts. L'arrivée de Yoda marquera l'avènement d'un nouvel objectif. Sélectionnez-le pour faire le ménage et partez à la conquête de tous les postes de commandement ennemis. Il vous est alors possible de prendre de vitesse l'ennemi sur la plage opposée pour dérober ses véhicules ou tout simplement les détruire avant qu'il ne puisse s'en servir contre vous. Quoi qu'il en soit finissez en menant plusieurs batailles de front et n'hésitez pas à vous partager les tâches si vous jouez à deux joueurs. Les ennemis ne sont plus très nombreux et il devient alors facile de progresser.

6) UTAPAU : EMBUSCADE SOUTERRAINE

Une embuscade tendue au général Grievous devrait permettre d'en finir pour de bon avec les séparatistes.

On a repéré le général Grievous et Obi-wan Kenobi est en route. Au commencement, dirigez-vous vers le premier point de contrôle afin de le capturer. Celui-ci se trouve à l'étage en passant la passerelle. En chemin vous apercevrez l'entrée d'un tunnel. C'est par celui-ci que déboulent vos ennemis. Il est judicieux de déployer des unités blaster pour débuter la mission pour contenir au mieux les pions d'infanterie de l'ennemi. Dès qu'il vous sera possible de changer de personnage (vous pouvez aussi lancer la commande "ressusciter"), sélectionnez un soldat lourd pour ainsi être à armes égales avec les blindés ennemis. Engouffrez-vous ensuite dans le long tunnel et progressez sur les côtés afin de vous servir des murs pour protéger vos arrières. Le second poste de commandement investi (ne traînez pas en route car le nombre de vos soldats reste relativement limité), il vous faudra vous diriger vers un troisième point afin d'agrandir votre périmètre de contrôle. Ceci étant, on vous signale que le général Grievous a enfin été repéré. Il vous est possible à ce moment-là de sélectionner Obi-Wan afin d'engager un duel sabre à sabre, mais l'attaquer avec de simples unités blaster s'avère d'autant plus efficace. Le robot terrassé, grimpez dans un des TL-TT alliés et allez détruire les tourelles anti-aériennes. Enfin pour finir, faites demi-tour et stoppez non loin dans le hangar pour démonter la tour d'énergie ATX indiquée par votre radar. Utilisez pour cela, le soldat lourd, ou de simples bombes avec n'importe quelle autre unité.

7) CORUSCANT : LES TENEBRES

Les Jedis sont tous corrompus et doivent périr. Exécutez l'ordre 66 suivant la volonté du nouvel empereur.

L'ordre 66 a été donné. Tous les Jedis doivent être éliminés. Sous le commandement du seigneur Vador, la 501ème passe à l'attaque. Vous trouviez que le jeu manquait de Jedis ? Cela tombe bien, ce niveau en fourmille ! Mais tous font partie de l'autre camp... Avancez vers les pylônes renversés et profitez de ces éléments pour tirer à couvert. Commencez donc par nettoyer la zone, et quand le nombre d'ennemis aura diminué, montez les marches afin d'aller sécuriser le premier poste de commandement. Le premier objectif rempli, il vous faut empêcher les Jedis de détruire les bibliothèques. Partez donc rapidement jusqu'à la salle du savoir.
Sur place, vous devez conserver au moins une des étagères pour mener à bien cette seconde partie de la mission. Beaucoup de Jedis sont présents, mais étant occupés à détruire les bibliothèques, ils ne devraient tout de même pas vous poser énormément de problèmes. Prenez garde toutefois à la seconde vague de guerriers légèrement plus agressive que la première. Si vous avez tenu le coup durant les 2min30 imposées, la nouvelle mission que l'on vous assignera sera de retrouver un certain holocon pour le ramener à la base la plus proche. Une fois de plus, fiez-vous aux indications du radar pour trouver le précieux objet. Un deuxième holocon vous est ensuite réclamé. Mais celui-ci étant détenu par un maître Jedi, il ne vous sera pas aussi facile de mettre la main dessus. Heureusement pour vous, Anakin demeure disponible pour vous atteler à ce nouvel objectif. La chasse aux hommes de la force continuera encore jusqu'à la fin du niveau. Pour finir, il vous faudra en effet trouver et tuer 3 maîtres Jedis. Beaucoup de Padawans les entourent. Restez donc vigilant et visez les mentors en priorité.

EPISODES IV, V et VI

8) NABOO : DIPLOMATIE IMPERIALE

La reine de Naboo constitue une menace pour la paix du nouvel ordre. Faites-la taire.

L'empire est en pleine expansion, mais certains éléments s'opposent encore au nouvel ordre. Il est temps d'en finir avec les derniers fugitifs... Le but principal du niveau est de tuer la reine. Commencez par lutter contre vos ennemis afin de libérer au maximum la place dans laquelle vous débutez, puis dirigez-vous lentement mais sûrement vers le premier point à sécuriser. Dès lors que ce premier objectif aura été rempli, un second poste de commandement devra être repris. N'y envoyez pas directement une infanterie mobile mais prenez plutôt le char mis à votre disposition pour aller ainsi anéantir tous les véhicules ennemis avant de tenter quoi que ce soit. Après un troisième point de contrôle gagné, on vous enverra détruire la console du réseau de tourelles pour que vos troupes puissent accéder à la place. Celle-ci se trouvant juste au-dessus de vous, empruntez le chemin montant pour la trouver. Ceci étant, il vous faudra stopper plusieurs Jedis en fuite. En ouvrant l'oeil, vous ne tarderez pas à en apercevoir tout un troupeau, bien coordonné. Le signalement de la reine vous sera ensuite donné. La demoiselle tente de s'échapper avec l'aide de ses gardes. Trouvez-la et concentrez vos tirs sur celle-ci pour en finir rapidement. Sachez toutefois que la belle est armée (d'un bon

gros fusil de chasse), et qu'elle pourrait bien opposer quelques résistances.

9) MUSTAFAR : MESURES PREVENTIVES

La menace séparatiste résiste en orbite autour de Mustafar.

Tandis qu'une nouvelle bataille spatiale se prépare, une armée de droïdes a été réactivée par Gizor Delso, un géonosien en cavale. Vous allez donc devoir repousser l'ennemi qui vous attaque. Pas de pitié pour les audacieux ! Lors du premier choix d'unité, optez pour l'infanterie blaster (pas le pilote). Vous serez ainsi parfaitement disposé à lutter contre les machines ayant investi votre hangar. Concentrez vos tirs sur leurs vaisseaux transporteurs pour que les droïdes ne puissent réapparaître sans cesse, puis occupez-vous des survivants. Sautez ensuite dans le véhicule volant de votre choix et passez dans l'hyperespace pour débuter la bataille. Vous devez dans un premier temps détruire 8 chasseurs du camp opposé tout en prenant garde à ne pas vous faire percuter par une des nombreuses astéroïdes. Ceci étant, il vous faudra après cela vous frotter au vaisseau amiral ennemi. Celui-ci n'est pas bien solide et ne devrait pas vous opposer une bien grande résistance. Les choses se compliqueront par la suite car, comme dans beaucoup de missions spatiales, il vous faudra gagner le hangar de l'autre équipe. Le sas d'entrée est remarquablement bien gardé, préférez donc un vol discret et une entrée par le bas ou bien détruisez les tourelles défensives avant de tenter quoi que se soit. A l'intérieur des quartiers droïdes, volez un de leurs bombardiers puis revenez jusqu'au vaisseau mère. Mission accomplie soldat !

10) MUSTAFAR : DERNIERS DETAILS A REGLER

Eliminez l'insurgé géonosien, détruisez ses droïdes et ses installations.

Il faut en finir une bonne fois pour toute avec Delso, et contrecarrer ses plans. En lançant ce niveau de jeu, vous vous apprêtez à vivre une longue mission laborieuse. Votre premier ordre sera de prendre le contrôle du poste d'observation. Traversez le pont et pénétrez à l'intérieur du complexe. Suivez la flèche jaune pour trouver le PC et agissez au plus vite pour ne pas voir votre nombre d'unités chuter à zéro. Avec quelques renforts supplémentaires, allez ensuite prendre le contrôle de la passerelle. Ne restez pas statique lors de cette prise car un sniper veille sur la zone depuis les hauteurs. Essayez de le repérer pour le descendre si vous disposez d'une unité tireur d'élite. De PC en PC, ce dernier poste sécurisé vous amène à faire de même avec le suivant. Lorsque ce 3ème point sera vôtre, détruisez les plans des nouveaux prototypes droïdes pour éviter toute propagation ennemie dans le futur. Deux machines sont alors à démolir. Récupérez ensuite la balise qu'un de vos collègues n'a pu transporter et apportez-la jusqu'à l'antenne centrale. Prenez ensuite la direction de la salle de collecte et faites le ménage à coups de blaster. Delso devrait alors finir par faire son apparition. Déjà terriblement puissant tout seul, celui-ci se verra accompagné de sa garde rapprochée. Ces super droïdes sont tout autant dangereux que leur maître.
Il ne sera alors pas facile de distinguer ennemis et alliés dans la cohue qui régnera sur le champ de bataille. Essayez donc de viser juste et ciblez vos adversaires pour tenter au mieux de contenir leur rapidité. La mort du géonosien sonnera votre victoire.

11) KAMINO : LA RELEVE

Prenez le complexe des Kaminoiens. Ils utilisent nos propres frères contre nous.

Les traîtres doivent mourir ! Personne n'a le droit d'utiliser les clones contre la république. Dés le départ, vous pouvez sélectionner Boba Fett. Celui-ci dispose d'une puissance de feu légèrement supérieure à la moyenne (rechargement lent, un tir nécessaire pour éliminer un ennemi) mais il est surtout capable de franchir les nombreux précipices de la zone de combat grâce à son jet pack. En le sélectionnant, vous débutez plus près de votre première cible à atteindre que si vous choisissiez l'infanterie classique. Dans la peau du chasseur de prime, filez donc jusqu'à la première porte de la structure ennemie et tirez sur le boîtier de commande afin de désactiver le verrouillage intérieur. Pénétrez dans la base et suivez les indications fléchées afin de trouver l'échantillon d'ADN à récupérer. Celui-ci repéré, saisissez-vous en rapidement et reprenez le chemin du vaisseau pour le mettre en sécurité. Les généraux vous demanderont ensuite de sécuriser un PC stratégique. Rendez-vous sur place et nettoyez la zone des ennemis avant de vous placer en position de capture. Votre prochain objectif sera ensuite de détruire (et oui on passe souvent son temps à tout casser dans le jeu ;)) les capsules servant à la création des clones. Reprenez donc le chemin de la base ennemie en faisant bien attention

aux tirs des points mitrailleurs. A l'intérieur de la base, 4 capsules vous attendent. Boba Fett est à nouveau sélectionnable et pourra donc grandement vous être utile grâce à sa résistance. Lorsque l'ennemi ne pourra plus faire proliférer son armée, celui-ci battra instantanément en retraite, et vous disposerez alors de seulement 5 minutes pour détruire leurs transports. Sélectionnez l'infanterie lourde et envoyez vos roquettes de loin afin d'éviter d'être tué par la garde rapprochée. L'un d'eux n'aura pas encore rejoint la terre ferme, zoomez donc pour l'atteindre en plein vol et ainsi ne lui laisser aucune chance.

12) ETOILE NOIRE : L'EVASION

Certains prisonniers détenus à bord de notre station de combat secrète se sont évadés. Ils ne doivent pas s'échapper.

L'ennemi ne doit pas quitter la station. Après avoir combattu aux côtés des wookies, les voilà face à vous. Descendez dans le hangar et neutralisez les premiers rebelles. Dans toute rencontre ennemie, tirez en priorité sur les bêtes à poils car celles-ci sont particulièrement bien armées. Percez une brèche jusqu'au premier PC ennemi et capturez-le. Ne vous éloignez pas trop de vos collègues et attendez plutôt d'être en groupe pour remplir ce premier objectif. Un instant plus tard, on vous informera que les plans de l'étoile noire ont été dérobés par un rebelle. Trouvez-le afin de les récupérer pour pouvoir les ramener à un point de rapatriement. Il est également utile d'aller capturer le prochain poste de commandement ennemi afin de couvrir dès à présent une zone de jeu non négligeable. Rendez-vous ensuite en salle des machines et contrôlez la zone. Les rebelles tenteront ensuite de prendre la fuite à bord d'un vaisseau. Gagnez rapidement le hangar en poursuivant par le sentier encore inexploré, et abattez-le avant qu'il ne décolle. Le responsable de cette rébellion pointera ensuite le bout de son nez et il vous faudra donc anéantir ce chef. Celui-ci n'est autre qu'un Jedi. Ne le laissez pas vous approcher (usez de roulades et cabrioles à volonté) et préférez une attaque éloignée.

13) POLIS MASSA : NAISSANCE DE LA REBELLION

Nous avons localisé les plans de l'Etoile Noire sur une base rebelle dissimulée dans un champ d'astéroïdes.

Les services de renseignements généraux ont localisé les plans de l'étoile noire dans un avant-poste rebelle du système de Polis Massa. Dés le début, votre premier objectif est de capturer le complexe radar. Montez les escaliers et suivez la flèche jaune pour trouver le lieu en question. Pas mal d'ennemis campent sur leur position. Déblayez donc la zone au lieu de tenter une capture désespérée qui ne mènerait à rien. Un holodisque rebelle contenant des plans de première importance vous est ensuite signalé. Revenez à votre base la plus proche dès que celui-ci sera en votre possession.
Il vous faut ensuite contenir la menace rebelle. Pour cela, restez dans la même zone où vous vous trouvez et attendez que vos opposants viennent vous attaquer. Il vous est également possible de traîner dans les couloirs alentours afin de prendre l'ennemi de vitesse. Dans les souterrains de la caverne se cache une banque de données qui permet aux rebelles d'espionner les vaisseaux de l'alliance. Cette banque de données est votre prochaine cible. Repérez l'entrée de cette caverne rapidement afin de ne pas laisser vos troupes s'épuiser trop vite. Inutile de vous préciser que l'ennemi veille en nombre et qu'il ne vous laissera pas si facilement atteindre leurs machines de cryptage. Lorsque l'exploit aura été réalisé, le QG vous informera d'une mauvaise nouvelle... Pendant que vous étiez occupés à repérer la machine, les rebelles ont investi et contrôlent à présent le premier hangar (celui dans lequel vous avez débuté). Revenez donc dans ce premier lieu et récupérez le poste de commandement pour remporter la victoire.

14) TANTIVE IV : RECUPERATION DES PLANS

Le seigneur Vador est convaincu que les plans se trouvent à bord du vaisseau consulaire qui se dirige vers Tatooine.

A l'abordage du vaisseau Tantive IV, la 501ème tente de récupérer les plans de l'étoile noire. Vous avez besoin d'un poste de commandement sur le vaisseau, et c'est donc en toute logique que votre premier objectif sera de conquérir celui vous étant indiqué. Dès votre arrivée, le comité d'accueil est là pour vous faire comprendre qu'ils ne se rendront pas sans opposition. Postez-vous rapidement aux alentours du premier virage dans les couloirs et tirez tous les rebelles sortant de l'issue de droite. Ne faites pas l'erreur de rentrer directement dans la pièce car celle-ci dispose d'un trop grand nombre de gardes pour le moment. Après quelques minutes de lutte sans merci, l'ennemi vous attaquera également de front, en passant par le conduit en face de vous. Essayez d'abattre vos cibles en prenant une bonne distance de sécurité car les grenades seront lancées à tout va durant cette session (vous remarquerez alors que vos coéquipiers commettent de nombreuses bourdes). Enfin, n'attendez tout de même pas que l'effectif des troupes

ennemies s'amenuise complètement avant de donner l'assaut final vers le PC adverse sinon vous viendriez à manquer d'hommes (lorsque vous serez positionné sur le PC, n'oubliez pas de vous soigner grâce aux nombreuses capsules bleu). Ce premier exploit accompli, Vador est déjà disponible. N'hésitez pas une seconde à prendre le contrôle de ce mythique et puissant personnage. Vous devez à présent détruire les terminaux de sécurité de la salle de contrôle pour que les troupes de la 501ème puissent accéder à la salle du réacteur. Laissez-vous guider par la flèche jaune et conservez Vador pour s'occuper de cette tâche. Il vous faut ensuite rejoindre la salle du réacteur et récupérer les codes d'accès qui s'y trouvent. Lorsque vous aurez trouvé l'endroit en question, vous remarquerez qu'une turbine bloque toute progression. Détruisez alors l'ordinateur juste à droite pour pouvoir continuer. La phase qui suit est à réaliser le plus rapidement possible. Ne vous préoccupez pas des ennemis et récupérez les plans au sommet de la passerelle. Fuyez ensuite le plus vite que vous pouvez car beaucoup de rebelles investiront les lieux dans le but de vous stopper. Rejoignez alors le terminal du pôle technique avec les précieux documents sur vous. Après cela, la mission touchera enfin à sa fin et il vous faudra capturer la princesse Leia pour la livrer ensuite au seigneur Vador. Tuez-la pour triompher. Vous la trouverez près du point de contrôle que vous aviez repris aux rebelles en début de partie, en passant le sas juste en face de la première porte. Le mieux est alors de conserver Vador jusqu'à ce dernier objectif. Sa puissance saura faire la différence dans la mêlée d'ennemis qui vous attendent.

15) YAVIN 4 : VADOR CONTRE-ATTAQUE

Les rebelles n'échapperont pas à notre châtiment. Soyez sans pitié.

Et une bataille spatiale de plus, une ! Les rebelles abandonnent Yavin 4, et vous devez détruire leurs transports avant qu'ils ne passent en vitesse lumière. Une véritable course contre la montre qui vous poussera à battre des records de vitesse ! Sautez donc dans un des bombardier TIE du hangar (le vaisseau qui dispose des bombes les plus puissantes), et prenez pour cible l'un des 5 bombardiers rebelles qu'il vous faut anéantir.
Le temps dont vous disposez est relativement court, il s'agira donc de ne pas traîner. Ce premier objectif rempli, on vous donnera l'ordre de vous occuper des frégates corelliennes. Ces deux vaisseaux disposent de tours défensives relativement efficaces mais vous devriez tout de même en venir à bout rapidement grâce à vos bombes. Il vous faut ensuite vous frotter aux chasseurs ennemis. Choisissez alors l'intercepteur TIE comme vaisseaux et détruisez 10 véhicules ennemis pour triompher. Vous disposez alors de moins de 10 minutes pour arriver à vos fins, ce qui devrait être largement réalisable. L'objectif suivant vous pousse à détruire les tourelles lourdes du vaisseau rebelle. De cette façon, les frégates de l'empire se frayeront plus facilement un chemin jusqu'à l'ennemi. Optez cette fois-ci pour le bombardier TIE à nouveau, et partez abattre vos cibles. Quatre tourelles sont à descendre, et un nouveau compte à rebours de 4 minutes est enclenché pour vous rappeler à l'ordre. Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à détruire les réacteurs du vaisseau mère rebelle. Passez donc dans le dos de l'ennemi et finissez le travail. Il vous faudra veiller également à ne pas perdre de vaisseau, car encore une fois, une limite de temps vous est imposée. Mourir au combat et repartir vers l'ennemi vous ferait perdre beaucoup trop de temps étant donné la distance qui vous sépare du point de résurrection aux réacteurs.

16) YAVIN 4 : LA REVANCHE DE L'EMPIRE

Leur base est désormais vulnérable. La destruction de l'Etoile Noire ne restera pas impunie.

L'heure est à présent à la vengeance. Votre premier objectif est de prendre la fontaine indiquée par le radar. Grimpez dans le TCI-T et commencez par faire le ménage autour de la place, en éliminant surtout les véhicules blindés de l'autre camp. Lorsque ce premier poste de commandement sera en votre possession, remontez dans un véhicule et prenez le chemin du viaduc. Cette seconde place est elle aussi remarquablement bien gardée et de nouveaux blindés ennemis ne tarderont pas de faire leur apparition. Une astuce existe si vous désirez prendre ce PC rapidement. Postez-vous alors derrière la plate-forme et collez-vous contre le mur pour empêcher les rebelles de vous prendre à revers. Patientez sans bouger jusqu'à ce que l'icône d'investissement se remplisse. Le bassin sera ensuite la troisième place à investir, et dès lors que vous y serez parvenu il vous faudra défendre la place durant deux bonnes minutes. Avant de contrôler le poste, veillez à détruire les trois tourelles de tirs et un maximum de chars, car ceux-ci vous poseraient de trop gros problèmes par la suite. Jetez ensuite un coup d'oeil à votre carte et allez chercher la bombe située au sommet d'une pyramide. La méthode pour y arriver et des plus simples : courez ! Ne perdez pas de temps, et contournez les zones de combats jusqu'à ce que vous atteigniez le bâtiment à faire sauter. Prenez garde aux nombreuses tourelles de défense sur place. Le dernier objectif, et non des moindres, consiste à éliminer les dirigeants Rebelles. Pénétrez à l'intérieur du bâtiment et

trouvez ces solides gaillards pour leur faire la peau. Vous trouverez malheureusement une énorme opposition entre ces murs. Et pour compliquer la tâche plusieurs dizaines de blindés viendront surveiller l'entrée de la pyramide. Au lieu de chercher directement à abattre vos cibles, prenez donc le contrôle d'un des véhicules à l'intérieur du hangar et détruisez les tourelles et quelques blindés au dehors. Revenez ensuite au coeur de la base rebelle et débusquez les dirigeants rebelles en tirant plusieurs missiles derrières les machines à l'étage. Cela aura pour effet de les faire sortir et de les mettre à découvert. Quoi qu'il arrive ne perdez pas patience lors de cette longue et fatigante mission. Effectuez-la plusieurs fois pour prendre vos repères et la victoire appartiendra aux plus courageux.

17) HOTH : NOTRE HEURE DE GLOIRE

L'avant-poste rebelle a été localisé et sera bientôt détruit. La galaxie va bientôt connaître la paix.

La base rebelle a été découverte, la fin de la rébellion est proche ! Prêt à vous lancer dans la dernière mission du jeu ? Vous devez détruire le générateur de bouclier pour permettre au Seigneur Vador d'atterrir sur les lieux. Tout d'abord, reprenez vos bonnes vieilles habitudes et lancez-vous à la capture du poste de commandement ennemi indiqué par la carte. Commencez alors par prendre le contrôle d'un des deux puissants TB-TT et dégommez tout ce qui est tours défensives et paraboles autour du PC.
Remettez ensuite pied à terre et allez finir de nettoyer la zone grâce à une unité blaster. Capturez cet avant-poste pour lancer la seconde partie de la mission. Vous devez ensuite prendre leur bunker avancé. Ici, la même technique doit être utilisée avant de tenter quoi que se soit. Utilisez donc à nouveau un des TB-TT pour affaiblir au maximum les troupes adverses tenant la place, mais surtout pour détruire les structures de défense. Grimpez ensuite de nouveau à bord d'un TB-TT et avancez vers le générateur de bouclier pour pouvoir le détruire dès qu'il rentrera dans votre champ de vision. Le bâtiment détruit, les ordres seront alors de prendre le hangar de la base Echo et d'empêcher les Rebelles de déployer leurs speeders des neiges. La base est à bonne distance et ses quartiers sont remarquablement bien gardés. Pensez, une fois encore, à bien déblayer le chemin pour l'infanterie grâce à la puissance de feu des TB-TT. A l'intérieur de la base, préférez une progression sur le côté gauche et servez-vous des droïdes médicaux dès que les choses se mettront à mal tourner. Pour accéder au fond du hangar de la base Echo, il vous faudra ensuite trouver et détruire la console du bouclier. Sélectionnez alors le seigneur Vador et tournez à droite dès la barrière verte rencontrée. Plus loin dans les dédales se trouve votre cible. Peu gardée, vous la détruirez aisément. Revenez ensuite sur vos pas et passez par le chemin jadis inutilisable à cause du champ généré par le bouclier. Un nouveau PC est à récupérer. Utilisez la puissance de Vador pour faire une percée dans les rangs des rebelles et luttez ensuite à armes égales pour concrétiser ce nouvel objectif. La mission touche à sa fin et il vous faut par la suite mettre la main sur une balise piégée située dans le fond du hangar, pour la placer sous le transport marqué sur la carte. L'objet est facilement récupérable, mais vous rencontrerez sûrement quelques difficultés à l'amener jusqu'au point de chute. Si vous êtes parvenu à conserver Vador, utilisez le sprint pour atteindre rapidement le véhicule. Sinon, feintez par les côtés avec l'infanterie. Dès lors que vous serez parvenu à placer la borne, il vous faudra défendre la balise et empêcher les rebelles de la détruire. Le temps que vous aurez à tenir est court, mais le nombre d'ennemis augmentera constamment. Ceux-ci chercheront essentiellement à détruire la balise. Tuez tout opposant et lancez des grenades dans les groupes.

OBTENTION DES MÉDAILLES ET RÉCOMPENSES

Voici les objectifs à remplir si vous désirez obtenir les médailles vous faisant bénéficier de bonus.

Précision : abattez 6 ennemis avec un pistolet en une vie pour obtenir le pistolet de précision.

Démolition : réussissez 4 tirs critiques contre un véhicule avec le lance-roquettes en une seule vie pour obtenir un lanceur de roquettes téléguidées.

Nettoyeur : abattez 8 ennemis avec un fusil de chasse pour obtenir un fusil à fléchettes.

Gardien : marquez 24 points en une vie pour obtenir un bonus de réduction de dommages.

Frénésie : abattez 12 ennemis avec un fusil blaster en une vie pour obtenir le fusil d'élite.

Expert : introduisez-vous dans un véhicule ennemi pour obtenir le bonus de véhicule réparé.

Tireur : abattez 6 ennemis d'une balle dans la tête en une seule vie pour obtenir le fusil à rayons.

Endurance : marquez 9 points en une vie pour obtenir un bonus d'énergie régénérée.

Héros : marquez 36 points en une vie pour obtenir un bonus d'augmentation des dommages.

Star Wars Episode III : La Revanche des Sith

© Activision / LucasArts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les codes suivants sont à entrer dans l'option "Code" du menu "Paramètres" :

NARSHADDAA	Débloquer toutes les missions
AAYLASECURA	Débloquer tous les artworks
TANTIVEIV	Débloquer toutes les arènes
ZABRAK	Débloquer tous les duelistes
JAINA All	Pouvoirs Jedi et attaques de la force
COMLINK	Toutes les cinématiques
BELSAVIS	Régénération rapide de la force et de la vie
KORRIBAN	Débloquer toutes les misionjs du mode histoire
SUPERSABERS	Mode "Super Sabre"
071779	Mode "Tiny droid"
KAIBURR	Force illimité
XUCPHRA	Santé illimitée

Starsky & Hutch

© Empire Interactive / Minds Eye Production 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **VADKRAM** en guise de nom de joueur pour tout débloquer.

State of Emergency

© VIS Entertainment / Rockstar Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Chinatown

Obtenez 25.000 points dans le niveau Capitol City Mall en mode Kaos.

East Side

Obtenez 50.000 points dans le niveau Chinatown en mode Kaos.

Corporation Central

Obtenez 100.000 points dans le niveau East Side en mode Kaos.

CHEAT MODES

Jouer avec Bull

Faites droite, droite, droite, droite, A en cours de jeu

Jouer avec Freak

Faites droite, droite, droite, droite, B en cours de jeu

Jouer avec Spanky

Faites droite, droite, droite, droite, Y en cours de jeu

Invincibilité

Faites blanc, L, noir, R, A en cours de jeu.

Passer une mission

Faites gauche, gauche, gauche, gauche, Y en cours de jeu

Temps illimité en mode Kaos

Faites blanc, L, noir, R, B en cours de jeu

Munitions illimitées

Faites blanc, L, noir, R, Y en cours de jeu

Toutes les armes

Faites blanc, blanc, R, R, A en cours de jeu

Pistolet

Faites gauche, droite, bas, blanc, Y en cours de jeu

Tazer

Faites gauche, droite, bas, blanc, B en cours de jeu

Spray au poivre

Faites gauche, droite, bas, blanc, X en cours de jeu

Gaz lacrymogène

Faites gauche, droite, bas, blanc, A en cours de jeu

Shotgun

Faites gauche, droite, bas, L, Y en cours de jeu

Minigun

Faites gauche, droite, bas, noir, Y en cours de jeu

Lance-flamme

Faites gauche, droite, bas, noir, B en cours de jeu

Lance-grenade

Faites gauche, droite, bas, noir, X en cours de jeu

Lance-roquette

Faites gauche, droite, bas, noir, A en cours de jeu

AK47

Faites gauche, droite, R, Y en cours de jeu

M16

Faites gauche, droite, R, B en cours de jeu

Grenade

Faites gauche, droite, R, X en cours de jeu

Cocktail Molotov

Faites gauche, droite, R, A en cours de jeu

Petit personnage

Faites noir, R, blanc, L, A en cours de jeu

Grand pesonnage

Faites noir, R, blanc, L, Y en cours de jeu

Personnage normal

Faites noir, R, blanc, L, B en cours de jeu

Coups de poings mortels

Faites blanc, L, noir, R, X en cours de jeu

Plus de pillage

Faites noir, blanc, R, L, Y en cours de jeu

Steel Battalion

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU MECH ET DU NIVEAU EN MODE LIBRE

Déplacez le tuner comme indiqué, en laissant un laps d'une seconde entre chaque position : 1, 9, 7, 9, 0, 9, 0, 6. Un son confirmera le code.

PS : le 0 est à gauche, le 4 en haut...

MODES DE JEU

Option Cinema

Terminez le jeu en mode Normal pour débloquer l'option "Movie Viewer" dans le menu de configuration.

Choix des voix

Terminez le jeu en mode Veteran pour débloquer l'option "Voice Selector" dans le menu de configuration.

Mode Desperado

Terminez le jeu en mode Veteran pour débloquer le niveau de difficulté Desperado.

Effacer le HUD

Accèdez au grade de lieutenant colonel. Appuyez sur Start et le bouton d'accélération pour faire dipsaraître le HUD.

Mode noir et blanc

Terminez la mission 23 en mode Veteran puis appuyez sur Start + Vision nocturne pendant l'écran de chargement

Still Life

© MC2 France 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Lors de cette aventure, vous incarnerez successivement l'agent Victoria McPherson qui mène une enquête sur une série de meurtres à Chicago (année 2005) et son grand-père et le détective privé Gustave McPherson qui mène une enquête sur une série de meurtres à Prague en 1929. Gus McPherson a déjà résolu une enquête occulte à Paris en 1920 dans un jeu précédant : Post Mortem.

Chapitre 1 : Chicago - La leçon d'anatomie

Le lieu du crime de la 5ème victime

Parlez à l'officier Tate. Il vous annonce que les agents Miller et Claire sont déjà sur place. Entrez dans l'immeuble et montez à l'étage. Retrouvez Miller et parlez-lui. Il vous remet un appareil photographique.
Entrez dans l'appartement et parcourez le couloir vers la salle de bains où Claire Ashby procède aux relevés de preuves. Parlez à Claire. Elle vous demande d'effectuer les relevés dans le reste de l'appartement.
Dans la pièce derrière vous, récupérez dans la mallette l'équipement de prélèvements (tampons médico-légaux, filtre de lumière noire, pince à épiler, pellicule photo, flacon de Luminol). Ouvrez votre inventaire et associez la pellicule et l'appareil photographique.
Commencez vos recherches dans l'entrée de l'appartement. Il y a une tache de sang par terre. Prenez une photographie, puis utilisez un tampon médico-légal pour prélever un échantillon de sang. Sur le mur il y a des traces qui ont été effacées ! Pour les révéler, placez le filtre à lumière noire sur le projecteur. Retournez face au mur et vaporisez du Luminol dessus. Le mot "SANCTUARY" (cimetière) apparaît. Prenez une photographie et récupérez le filtre du projecteur.
Entrez dans la pièce suivante où se trouve une tête de mort dessinée sur le mur. De la même façon, vous allez effectuer un échantillon de sang à partir de la trace qui se trouve au sol. Prenez une photographie, puis utilisez un tampon médico-légal pour prélever un échantillon de sang. Regardez de plus près le mur abîmé, il y a des traces qui ont été effacées ! Pour les révéler, placez le filtre à lumière noire sur le projecteur. Retournez face au mur et vaporisez du Luminol dessus. Le mot "DISTURBED" (dérangé) apparaît. Prenez une photographie et récupérez le filtre du projecteur.
Passez dans la chambre où sont suspendues deux poupées au plafond. Regardez de plus près le mur à côté de la porte. Il y a une patère avec des indices. Prenez une photographie, puis utilisez la pince à épiler pour prélever un échantillon de cheveux et de fibres. Les recherches sont terminées, vous pouvez déposer l'équipement dans la mallette.
Parlez de nouveau à Claire. Vous prenez les dernières photographies du cadavre. La fille s'appelle Cynthia Woods. Claire vous donne rendez-vous à la morgue du FBI. Vous pouvez regarder de plus près les plaies sur le thorax, le bras et le visage. Miller a déposé sa "galette" dans la cuvette des wc !
Rejoignez Miller pour quitter les lieux. Au moment d'emprunter l'escalier, il s'effondre mais Miller vous sauve d'une chute d'un étage. Au fond du couloir de l'immeuble il y a la porte de secours ; mais elle est condamnée par des planches clouées. Allez ramasser le tuyau du radiateur qui se trouve dans l'entrée de l'appartement. Utilisez-le sur les planches pour dégager la porte de secours. Une fois sur la passerelle de secours, déplacez l'échelle, mais elle s'effondre à son tour ! Sautez directement sur le bac à ordures qui se trouve dans la ruelle. Miller vous suit avec moins de chance.
Entrez dans votre 4*4 et choisissez la destination du bureau du FBI.

Le bureau du FBI

L'extincteur du parking souterrain n'est pas encore accessible. Utilisez l'ascenseur pour monter au 8ème étage. Entrez dans la salle de travail des agents et parlez à Miller. Il a besoin du rapport préliminaire de Claire et des photographies pour constituer son rapport. Avancez près de votre bureau et écoutez le message laissé sur le répondeur. C'est Todd, votre patron, qui réclame le rapport de mission. Récupérez le cadeau de Noël pour votre père et une carte de sécurité. Ouvrez votre inventaire et lisez les différents documents. Vous trouverez les rapports d'autopsie des quatre premières victimes et une notice pour votre nouvelle carte d'accès à la morgue. Regardez au dos de la carte de sécurité. Il y a le nouveau numéro de code : VODKA correspondant à 86352 sur un clavier numérique. Toujours sur votre bureau il y a un dossier avec les photographies des quatre premières victimes.
Allez dans le couloir et déposez l'appareil photos dans le "dépose-preuves". Empruntez l'ascenseur ; vous croisez l'officier Tate qui vous envoie vers Claire à la morgue. Descendez au niveau B2.
Approchez du digicode alpha numérique et appuyez sur la touche "flèche". Passez votre carte d'accès dans la fente à gauche du boîtier et composez le code d'accès "VODKA". Appuyez sur la touche "OK". Entrez dans la salle d'autopsie et parlez à Claire. Après une longue explication de la scène du meurtre, récupérez le rapport provisoire qui est sur la table centrale.
Il est maintenant disponible dans votre inventaire. Quittez la salle d'autopsie ; vous recevez un appel téléphonique de votre père. Il vous invite à la maison pour vous reposer.
Remontez dans votre bureau pour donner le dossier à Miller.

Chez Pat (Patrick, le père de Victoria)

Une fois à la maison, vous échangez vos cadeaux de Noël. Votre père vous offre un collier qu'il a retrouvé dans le coffre de grand-père. Ce coffre contient des informations sûrement très intéressantes concernant la vie de Gustave McPherson. C'est notamment à Prague qu'il a rencontré sa femme. Pat vous demande de lui faire des biscuits selon la recette de grand-mère.
Avant de monter à l'étage, récupérez le **parapluie** rouge qui se trouve sur le portemanteau dans l'entrée. Montez les escaliers et entrez dans la chambre où se trouve votre nounours. Entrez dans la penderie et utilisez le parapluie pour ouvrir la trappe d'accès au grenier.
Commencez par allumer l'ampoule qui se trouve juste au dessus de votre tête. Regardez de plus près le coffre de Grand-père Gustave McPherson. Un mécanisme à cinq cylindres protège son ouverture. En tournant l'un des cylindres, deux autres se mettent en rotation. La combinaison à afficher se trouve sur le collier que vous a donné Pat. Dans votre inventaire, regardez de près le collier pour découvrir l'ordre des symboles à afficher : carreau, carreau, pique, carreau et carreau. Le reste n'est que de la logique. En numérotant les cylindres de 1 à 5 en partant de la gauche il faut faire tourner 3 fois le deuxième, 1 fois le troisième, 3 fois le quatrième et 3 fois le cinquième cylindre.
Victoria se plonge dans la lecture des récits de Gustave...

Chapitre 2 : Prague - La persistance de la mémoire

Les berges : lieu du crime de la 5ème victime

Gustave fait connaissance avec l'inspecteur Skalnic. La cinquième victime a été trouvée sur les berges. La description du corps ressemble étrangement à celle de Cynthia en 2005 à Chicago. Pour en savoir plus sur les autres victimes, vous devez aller rencontrer le légiste dans la vieille chapelle. Marchez le long de la berge et parlez à l'agent Stasek. Plus loin, vous rencontrez vos "protégées". Parlez avec Ida. Elle vous apprend le nom de la dernière victime : Frantiska. Poursuivez la conversation avec Milena. Elle vous apprend qu'Apolina, une autre prostituée se trouve généralement près du parc. Montez les escaliers et parlez à nouveau avec Ida. Elle vous remet une carte avec l'emplacement de la vieille chapelle. Quittez les lieux. En passant dans la rue de la lingerie vous surprenez une conversation entre Otokar Kubina, le proxénète et son gorille. Rendez-vous à la chapelle.

La vieille chapelle

Entrez dans la chapelle. Il y a trois corps allongés sur des brancards. Rencontrez Korona en pleine séance d'autopsie. Vous pouvez regarder de plus près les plaies de la victime. Le dossier de la victime du Parc est dans le coffre de l'autel.

Il est fermé par un mécanisme à combinaison. Approchez des étagères où se trouvent des livres et une horloge. Remarquez les 4 symboles qui représentent les nombres 3, 6, 9 et 12. Ramassez une **carte** sur laquelle est inscrit le chiffre 74821536. Avancez près de l'autel. Sur la porte se trouvent 8 espaces libres et 8 plaquettes supportant une forme géométrique. Chaque forme représente un nombre. Vous connaissez déjà le 3 et le 6. A partir des quatre formes présentées sur la pendule vous constatez que le chiffre correspond au nombre d'angles obtus de la forme. Il vous reste à placer les huit plaquettes dans l'ordre 74821536. Une fois le coffre ouvert, vous récupérez une photographie du Parc et le dossier de la victime correspondante.

Le parc

A l'entrée du parc, vous rencontrez Apolina. Elle ne sait pas où se trouve Anezka qui n'a pas donné signe de vie depuis quelques temps. Passez sous le porche pour entrer dans le parc. Vous avez une vision macabre. Utilisez la photographie du parc pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est la présence d'une pierre au pied du monument. Cliquez dessus pour pouvoir lire un message sur le rebord du muret. Regardez de plus près la statue d'ange en haut du monument. Récupérez une bague, mais un corbeau vous la vole. Après une course poursuite, vous arrivez face à une ruine.

Le quartier incendié

Fracturez les planches pour entrer dans la grande demeure. Une fois à l'intérieur, dialoguez avec l'individu drapé d'une cape noire et d'un haut de forme. Finalement vous récupérez la **bague**. En sortant de la maison, vous rencontrez Ida qui vous apprend que Vladane, l'une des filles a échappé à son agresseur et se cache dans la décharge. Avant de quitter les lieux, passez dans la ruelle sur le côté. Vous avez une nouvelle vision macabre. Tout est calme, il y a seulement un petit bassin et une sortie d'égout. Rendez-vous à la décharge.

La décharge

Avancez dans la rue vers l'entrée de la décharge. Peter est là, devant la porte. Vous n'avez pas d'autre choix que de rebrousser chemin.

La lingerie

Profitez de l'absence du garde du corps de Kubina pour aller le rencontrer. Vous faites un marché : Peter ne vous importunera plus en échange de la libération de prison de son frère Roman.

Le commissariat

Entrez et parlez à l'agent Stasek. Il acceptera de libérer Roman à condition que vous lui rapportiez la médaille qu'il s'est fait voler chez une fille de joie.

Le parc

La discussion avec Apolina est tendue, mais vous finissez par récupérer la médaille de Stasek.
Profitez-en pour aborder Milena.

Le commissariat

Rendez la médaille à Stasek. Il libère Roman de prison.

La lingerie

Vous rencontrez Kubina qui tiendra sa parole. Il vous permet de rencontrer Vladanna et vous remet un **kit de crochetage**.

La décharge

Allez à la rencontre de Peter et Roman qui vous remercient. Après cet accueil chaleureux, vous échappez aux crocs d'un Doberman en vous réfugiant sur le toit d'un bâtiment. Entrez dans la salle de commande de la grue. Le pupitre ne fonctionne pas ! Sur le mur vous pouvez remarquer une affiche représentant la position de 6 boutons. Ressortez et faites le tour du local jusqu'au surplomb du mur.
Vous apercevez des conteneurs métalliques et une carcasse de wagon où se trouve probablement Vladanna. Pour y arriver sans se faire mordre par le chien, il faut disposer les conteneurs pour passer dessus et traverser la cour. Sur le mur de la salle de contrôle il y a un boîtier avec 6 boutons ou fusibles. Il faut les placer comme indiqué sur l'affiche qui se trouve dans le local de commande. Une fois l'énergie électrique rétablie, la grue peut fonctionner. Ramassez les cisailles qui traînent par terre et retournez face au pupitre de commande. Il y a quatre conteneurs. Deux sont superposés et retenus par des chaînes. Dans un premier temps il faut manoeuvrer la grue et déplacer les deux conteneurs isolés le long du mur pour accéder aux chaînes. Utilisez les cisailles pour couper les chaînes. Une fois les conteneurs désolidarisés, vous devez manoeuvrer la grue pour aligner les quatre conteneurs du mur au wagon. Traversez la cour en passant au dessus des conteneurs et entrez dans le wagon. Vous rencontrez Vladanna.

Chapitre 3 : Chicago - Ancien combattant avec haut-de-forme

Chez Pat

Un appel téléphonique sort Victoria de sa lecture. C'est Claire qui vous demande de la rejoindre à la morgue. Avant de la rejoindre vous pouvez demander à Patrick s'il a connaissance du contenu du journal de son père pendant son séjour à Prague.

Le bureau du FBI

Allez directement à la morgue. En franchissant la porte, le tueur se faufile derrière vous pour s'extraire du bâtiment. Il a touché au cadavre de la dernière victime. Allez dans la salle de contrôle pour regarder les moniteurs de contrôle. L'individu s'enfuit par le garage. Une course poursuite s'engage et se termine en haut d'un immeuble. Votre tueur s'est échappé mais vous a laissé la vie sauve.
De retour à la morgue vous racontez votre épopée. Pendant ce temps Claire a trouvé une photographie qui a été dissimulée dans le corps de la cinquième victime. Votre patron vous attend dans son bureau.
Allez au huitième étage. Sur le palier de l'ascenseur vous recevez un coup de fil de Richard, votre petit ami. Il souhaite vous présenter sa dernière exposition qu'il a montée avec des toiles d'un nouveau peintre : Mark Ackerman. Allez vers votre bureau. A ce moment Todd entre avec fracas. Il vous convoque immédiatement dans son bureau avec un café.
En passant, récupérez sur votre bureau une pochette avec les photographies du lieu de la 5ème victime. Allez au bout du couloir et entrez dans la salle d'entretien. Récupérez la **tasse** de Todd. Ressortez et déposez la tasse dans le distributeur de café. Appuyez sur le bouton pour remplir la tasse et récupérez la.
Entrez dans le bureau de Todd et approchez pour lui donner la tasse. Il vous retire la gestion de l'affaire !
Retournez parler à Miller de la situation. Il vous apprend qu'il y a un lien commun entre les deux derniers meurtres. C'est un étudiant de l'université nommé Vaclav Kolar. Rendez-vous à l'université.

Le campus

Montez à l'étage et frappez au n°11. Vaclav Kolar est un étudiant en criminologie. Il écrit une thèse sur les meurtres en série. Pendant qu'il s'absente, récupérez un objet pouvant contenir une de ses empreintes. Vous pouvez seulement ramasser une bouteille qui traîne au pied du fauteuil. Vaclav vous remet une copie de sa thèse. Lisez la thèse pour découvrir que Vaclav accuse Gustave McPherson dans les différentes séries de meurtres !
En quittant le campus, Miller vous passe un coup de fil.

Le bureau du FBI

Allez à la morgue pour donner la bouteille à Claire et faire analyser les empreintes. Mais avant il faut révéler celles-ci. Montez au 8ème étage à la place de Claire pour déposer la bouteille.
- Ouvrez le pot de poudre ;

- prenez le pinceau ;
- trempez le pinceau dans la poudre ;
- déposez la poudre sur la bouteille ;
- prenez un transfert ;
- faites tourner la bouteille pour mettre en évidence une belle empreinte ;
- déposez le transfert sur l'empreinte.

Retournez voir Claire pour qu'elle analyse les empreintes. Pendant ce temps il ne vous reste qu'à rentrer à la maison.

Chez Pat

Dès votre arrivée, les ingrédients culinaires vous attendent pour réaliser les biscuits selon la recette du bonhomme de pain d'épice de grand-mère.
Commencez par lire la recette dans le livre qui se trouve sur la table de cuisine :
"- 1 dose d'amour ;
- 1/2 dose de générosité ;
- 2 doses d'engagement ;
- 1 dose de douceur ;
- 1/2dose d'intégrité ;
- 1 cuillère à soupe de romantisme ;
- 1 cuillère à café de sensualité ;
- 1 bon sens.

Dans un bol, mélangez générosité, douceur et amour pour obtenir un coeur d'or.
Pour obtenir la fidélité, mariez engagement, sensualité et romantisme.
Mélangez ensuite la fidélité au coeur d'or.
Ajoutez enfin une touche d'intelligence : un mélange de bon sens et d'intégrité.
Et mélangez le tout pour obtenir le bonhomme parfait.
Mettez-le en forme puis placez-le dans le four. Mais n'oubliez pas de l'en retirer."
Sur la table il y a tous les ingrédients mais il faut les associer aux mots de la recette :
Amour = lait
Générosité = beurre
Engagement = farine
Douceur = cassonade
Intégrité = mélasse
Romantisme = gingembre
Sensualité = cannelle
Bon sens = oeuf
Cela conduit aux actions suivantes : Déposez 125g de beurre + 250g de cassonade + 250g de lait dans le mélangeur. Appuyez sur le bouton de mélange. Ajoutez 500g de farine + 1 cuillère à café de cannelle + 1 cuillère à soupe de gingembre. Appuyez sur le bouton de mélange. Ajoutez un oeuf + 125g de mélasse.
Appuyez sur le bouton de mélange. Déposez le résultat dans le four (cliquez sur l'icône du four). Si vous avez raté un élément, vous pouvez tout mettre à la poubelle et recommencer.
Une fois dans le four, vous pouvez reprendre votre lecture dans la chambre.

Chapitre 4 : Prague - La chambre de Jack l'éventreur

La décharge

Lors de votre entretien avec Vladanna, vous récupérez un croquis de l'agresseur. Vous apprenez l'existence de Marc, un artiste qui fait des peintures des filles du quartier. Sortez du wagon par la porte cette fois ci. Avant de quitter les lieux vous pouvez parler à Roman et Peter.

Chez Mark

En approchant de la porte de l'atelier vous avez une vision d'horreur. Parlez à Mark qui était en plein travail de peinture avec Apolina. Il vous apprend que l'inspecteur Skalnic l'accuse non officiellement des meurtres en série.

Le commissariat

Demandez à l'agent Stasek de vous laisser passer. Montez à l'étage et entrez dans le bureau de l'inspecteur. Parlez à Skalnic. Il ne vous laissera pas consulter le dossier de l'enquête. Skalnic quitte le commissariat et vous laisse à l'accueil. L'agent Stasek ne vous laissera pas accéder aux dossiers, mais vous indique l'existence d'un chantier à côté du commissariat. Sortez et faites le tour du bâtiment. Récupérez une **corde** sur l'échafaudage et ramassez un **bout de bois** par terre près des grilles. Associez la corde et le bout de bois pour obtenir un grappinn. Utilisez le grappin sur l'échafaudage pour accéder par la fenêtre au bureau de Skalnic. Récupérez sur le bureau un trousseau de **clés**. Utilisez les clés pour ouvrir le meuble à tiroirs. Vous récupérez un anneau métallique provenant des égouts du quartier incendié ; une photographie de la victime du quartier incendié et une photographie de la victime près du pont.

Le pont

Descendez sur le quai. A ce moment Ida arrive en calèche. Elle vous apprend qu'elle est enceinte. Cet heureux événement vous conduit à prendre l'engagement de retourner à New-York et de vous marier. Mais il faut auparavant stopper le tueur. Une fois parti, vous êtes sur le quai sans trouver le moindre indice. Utilisez la photographie du pont pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est le remplacement des bancs. Cliquez dessus et quittez les lieux.

La décharge

Parlez à Peter pour qu'il dégage les vieux bancs qui se trouvent derrière la tôle. Regardez de plus près les vieux bancs et récupérez un troisième **anneau métallique**.

Le quartier incendié

Avancez dans la ruelle en impasse et utilisez la photographie de la ruelle pour comparer les lieux entre le moment du crime et maintenant. La différence remarquable est que le bassin était vide. Cliquez dessus pour découvrir un message gravé : "la salope sait".

Le parc

Parlez à Milena. Elle vous indique que lors de son entretien sur les lieux où se trouvait la victime, Skalnic avait jeté un objet brillant dans les égouts.

Le quartier incendié

Retournez voir dans la ruelle et soulevez la plaque des égouts. En bas, ramassez un autre **anneau métallique**. Il vous est impossible de cheminer dans les égouts, car une serrure neuve a été placée sur la grille ! En quittant les lieux, Milena vous interpelle et s'inquiète de la disparition d'Apolina qui était chez Mark.

Chez Mark

La porte est close. Utilisez le kit de crochetage dont la notice se trouve dans votre inventaire. La serrure est composée de 9 targettes en haut et de 6 targettes en bas. Le mécanisme est divisé en trois parties : jaune, bleue et rouge. Il y a les deux crochets < et > que vous déplacerez pour repousser les targettes dans leur renfoncement. La serrure peut être représentée de la façon suivante, la position initiale des crochets est au 0 :

```
        Bleue       Jaune       Rouge
      1  2  3     4  5  6     7  8  9
0
        A  B        C  D        E  F
```

Cliquez sur les crochets dans l'ordre suivant :

Pour enfoncer les targettes bleues: <1, >A, <2, >3
Pour enfoncer les targettes jaunes: <4, >C, <5, >6
Pour enfoncer les targettes rouges: <C, >E, <7, >D, >D, <6, <6, <4, <0, >F, <4, >6, >6, >8, <9
Une fois entré dans l'atelier, regardez les différentes peintures et récupérez un **livre sur l'occultisme**. Au fond de l'atelier il reste des traces de sang sur le divan ! Récupérez un télégrammee sur l'étagère. Il précise que Mark va devoir retourner aux Etats-Unis.

Le parc

Allez donner les dernières nouvelles à Milena.

Le commissariat

En montant les escaliers vers le bureau de l'inspecteur, vous surprenez une conversation entre l'envoyé de l'Ambassadeur (père de Mark) et Skalnic. Le coupable idéal et arrangeant semble être tout désigné !

Chapitre 5 : Chicago - Le jardin des délices

Chez Pat

Miller débarque dans votre chambre pour vous avertir que les empreintes correspondent à celles de Kolar. Descendez dans la salle de jacuzzi et parlez à votre père qui répare une canalisation. Quittez les lieux.

Le campus

Miller vous attend au premier étage. Après une entrée fracassante, fouillez l'appartement. La chambre est remplie de photographies et d'articles sur des meurtres en série. En sortant vous croisez Mia sur le pallier. Elle vous remet la carte de visite de son lieu de travail. Tate arrive pour monter la garde.

Le Club de la Lanterne Rouge

Parlez à Miller. Il a maladroitement essayé d'entrer dans les appartements réservés aux filles. Montez à l'étage et parlez au videur. Il ne vous laissera pas passer sans la carte d'accès. Allez récupérer un passe chez Mia.

Le campus

Allez frapper à la porte de Mia. Elle vous ouvre mais doit s'absenter un court instant. Profitez-en pour fouiner dans son appartement. Vous remarquez qu'il y a une 1/2 pomme décorative en argent. Regardez les photographies qui sont dans l'album sur le lit. L'une d'elles représente le visage de la femme dont une autre photographie avait été retrouvée dans le corps de la victime à la morgue du FBI. C'est la prochaine victime ! A ce moment Mia revient ; vous n'avez pas le temps de lire le mot qui se trouve dans l'album sous la photo. Parlez à Mia qui reconnaît la fille. Elle doit se trouver dans son atelier qui est dans le même bâtiment que la galerie de Richard, votre petit ami.

La galerie de Richard

Entrez et rencontrez Richard qui vous emmène tout droit dans les ateliers attenants. Mais c'est trop tard, une nouvelle victime est à terre. Ramassez au pied de l'ascenseur la **carte de membre** de la Lanterne Rouge de Stéphanie. Une rose en argent est coincée sous la cage d'ascenseur. Avancez près de la porte coulissante et essayez de l'ouvrir. Ramassez la **chaîne** qui a cédé. Approchez de la victime et récupérez une **photographie de Mia** lors d'une soirée. Remontez dans l'ascenseur pour aller à la galerie supérieure. Fixez la chaîne sur le crochet pour redescendre et pouvoir récupérer la **rose en argentn. Todd et Claire sont arrivés sur les lieux du crime. Todd veut en savoir plus sur Vaclav.**

Le bureau du FBI

Miller a déjà convoqué Vaclav pour l'interrogatoire. Entrez dans la salle et faites parler Vaclav. Todd arrive avant la fin et abrège la discussion en relâchant le suspect. La dernière piste se trouve à la Lanterne Rouge. Tout le nécessaire pour confectionner une carte d'accès est sur le bureau de Claire. Il vous manque seulement une photographie de vous.

Chez Pat

Allez directement dans la salle à manger et récupérez la **photographie** du cadre qui se trouve sur le buffet (Alternative : une photo se trouve à côté de l'ordinateur de Richard à la galerie).

Le bureau du FBI

Retournez face au matériel de confection de carte sur le bureau de Claire. Déposez la carte de membre de Stéphanie sur le coupe-papier. Déposez votre photographie sur le coupe-papier. Associez dans votre inventaire la carte et la photo pour obtenir une fausse carte non plastifiée. Déposez la fausse carte dans l'appareil à plastifier qui se trouve à côté. Vous obtenez une carte de membre du club la Lanterne Rouge.

Le Club de la Lanterne Rouge

Présentez votre carte de membre au videur pour pouvoir entrer dans les appartements. Dans la pièce d'entrée il y a une lourde porte fermée par un mécanisme à 6 boutons. Il faut appuyer dans un ordre précis en rapport avec la phrase qui est inscrite sur le battant de porte :
"Dans mes mémoires, vous trouverez l'instrument de la souffrance avec lequel nous tenons nos promesses".
Dans la salle aux canapés il y a un tableau représentant un portrait "amour parfait". Un as de coeur et un 6 de pique y figurent (16). Un autre tableau représente une épée "pour le meilleur et pour le pire". Les chiffre romains III et V y figurent (35).
Dans la salle du grand bain se trouvent des couteaux dont l'un porte le numéro 36. Un tableau représente en cape et haut de forme "mariage noir". Les chiffres romains I et V y figurent (15). Récupérez un **masque en argent** et un **clou en argent**.
Dans la salle du petit bain se trouve un tableau représentant une femme avec une tête de mort "souvenir". Les chiffres romains IV et II y figurent (42).
En associant les mots "mémoire" à "souvenir", "instrument de souffrance" à "couteau" et "promesse" à "mariage" vous obtenez la combinaison suivante : 42 36 15.
Appuyez sur les boutons de la porte dans l'ordre 423615 pour l'ouvrir.
Dans cette nouvelle salle il y a 4 statues portant de droite à gauche les descriptions suivantes :
"Je suis la maîtresse de la souffrance" ;
"Je suis la reine des secrets" ;
"Je suis lady tentation" ;
"Je suis la baronne du sang".
Il faut déposer sur chaque statue un des objets en argent ayant un rapport avec la description. Mais dans quel ordre ? La solution se trouve chez Mia.

La galerie de Richard

Rencontrez Mia pour qu'elle vous remette la **clé de l'appartement**.

Le campus

Montez chez Mia et ouvrez la porte de l'appartement avec la clé. Récupérez dans la chambre une **1/2 pomme en argent**. Assemblez dans votre inventaire les deux 1/2 pommes pour obtenir une **pomme complète en argent**. Récupérez la **note de Mia** qui se trouve dans l'album photographique.

Le Club de la Lanterne Rouge

L'ordre pour déposer les objets est indiqué dans la note de Mia. Les mots sont rencontrés dans l'ordre suivant : secret, tentation, sang et souffrance. Déposez alors le masque des secrets sur le visage de la deuxième statue ; la pomme de la tentation dans la gueule du serpent de la troisième statue ; la rose de sang dans la bouche de la quatrième statue et enfin le clou de la souffrance dans la main de la première statue.
Au centre de la pièce, un escalier secret se dévoile. Descendez.
Avancez dans le salon où se trouve une statue de scorpion géant. Sur le rebord de la cheminée, récupérez une **pièce de puzzle** et un **embout de clé**. Remarquez le tableau qui est fixé au-dessus de la cheminée.
Allez dans la chambre de torture sadomasochiste. Au dessus de la cheminée il y a un cadre avec 8 pièces de puzzle à déplacer pour reconstituer la peinture. Déposez en dernier la neuvième pièce de puzzle. Une cachette secrète s'ouvre et vous récupérez une **poignée de clé**. Assemblez dans votre inventaire la poignée et l'embout de clé pour obtenir la clé de cheminée.
Retournez dans le salon et utilisez la clé sur la serrure de la cheminée. Un passage secret s'ouvre et vous avez accès au livre des disciples dont faisait partie Mark Ackerman en 1929.

Chapitre 6 : Prague - Le cri

Le commissariat

La conspiration étant démasquée, Gustave règle son compte à l'inspecteur Skalnic.
En sortant du commissariat vous croisez l'agent Stasek qui vous annonce qu'il y a eu un autre meurtre au lavoir. La passerelle est cassée, il faudra trouver un autre moyen pour s'y rendre.

Les berges

Allez jusqu'au bout de la berge et empruntez une barque. Une fois arrivé sur le ponton de la roue du lavoir, montez sur la grande roue qui s'est bloquée. Vous remarquez qu'il y a bien une trappe au fond du lavoir, mais il est rempli d'eau. Faites le tour pour apercevoir le corps de la nouvelle victime. Regardez de plus près et ramassez un **anneau métallique**.
A ce moment l'inspecteur Skalnic vous tire dessus au revolver. Vous vous réfugiez dans le bâtiment des pompes du lavoir. Descendez l'échelle et regardez la notice pour rétablir le courant. Il faut exactement 4 litres dans la cuve qui peut en contenir 5.
Remplissez la cuve en ouvrant la vanne du haut.
Déplacez le seau sous la purge de la cuve.
Ouvrez la vanne de purge pour remplir le seau.
Videz le seau dans l'évier.
Ouvrez la vanne de purge pour remplir le seau des 2 litres restant de la cuve.
Ouvrez la vanne de remplissage de la cuve.
Ouvrez la vanne de purge pour compléter le niveau dans le seau.
Il reste alors 4 litres dans la cuve. Appuyez sur le bouton rouge pour rétablir l'énergie et le bassin se vide.
Remontez à l'échelle et sortez le long du lavoir. Descendez dans le bassin pour arriver dans les égouts.

Les égouts

Engagez-vous dans le tunnel et parcourez le labyrinthe. Commencez par aller tout droit puis tournez à gauche. En empruntant ce chemin vous arriverez près d'un cadavre en putréfaction. Récupérez un sixième **anneau métallique**.
Revenez au point de départ et repartez en prenant le premier chemin à droite. Par cet embranchement vous arriverez jusqu'à une porte verrouillée par un mécanisme. Les six anneaux doivent être placés dans les six logements. Il n'y a qu'une seule combinaison possible. Repérez les anneaux de gauche vers la droite par les lettres A, B, C, D, E et F. Seul E peut entrer dans la case en bas à droite. Placez E. Seul D peut aller dans la case en haut à droite. Placez D. Seuls A et D peuvent aller dans la case en haut au milieu. Placez A. Seuls A, B et E peuvent aller dans la case en bas à gauche. Placez B. Seuls A, B, C et D peuvent aller dans la case en haut à gauche. Placez C. Enfin placez F dans la case en bas au milieu. Maintenant il faut faire remonter les trois parties de la clé en haut pour pouvoir l'enclencher dans la serrure.
Une fois la porte ouverte, vous êtes assommé par derrière. Vous vous retrouvez dans l'atelier de Mark qui va procéder

au meurtre d'Ida devant vos yeux.

Chapitre 7 : Chicago - Jusqu'à ce que la mort nous sépare

La galerie de Richard

Richard commente l'ensemble des toiles de l'exposition à Victoria et Mia. Les tableaux représentent les scènes de meurtre de 1929 et de 2005.
Parlez à Mia à propos du club de la Lanterne Rouge.
Parlez à Richard. Un livre est dédié à l'oeuvre d'Ackerman au centre de la salle d'exposition. Les messages révélés sur les lieux des crimes sont associés aux titres des peintures d'Ackerman !

Le bureau du FBI

Au niveau du parking, récupérez **l'extincteur** à poudre qui est fixé au mur à gauche de l'ascenseur. Dès votre arrivée au bureau, vous essayez de trouver des renseignements sur l'ordinateur de Claire. Elle vous surprend la main dans le sac ! Pour avoir accès aux fichiers de niveau 4 il faut prendre le mot de passe de Todd. La porte du bureau de Todd est fermée.
Parlez à l'homme de ménage. Il refuse de vous ouvrir. Il faut faire une diversion. Rendez-vous à la machine à café au fond du couloir et prenez une **serviette** en papier. Déposez-la sur l'emplacement des gobelets et versez un café. Tout se répand par terre. Allez prévenir l'homme de ménage du désastre pour qu'il sorte de la pièce. Profitez-en pour lui emprunter ses **clés** et un **tournevis** qui se trouvent sur le chariot de nettoyage.
Avec les clés, ouvrez la porte du bureau de Todd et essayez de vous connecter avec son ordinateur. Rien à faire, il faut un mot de passe. Une autre solution est d'aller directement au centre des archives. Le coffre-fort est verrouillé et il faut une empreinte digitale de Todd pour l'ouvrir. Récupérez la **tasse de Todd** qui est sur le bureau. Sur le meuble, récupérez un **taser** (briquet électrique).
Allez face au bureau de Claire pour révéler l'empreinte :
- Ouvrez le pot de poudre ;
- prenez le pinceau ;
- trempez le pinceau dans la poudre ;
- déposez la poudre sur la bouteille ;
- prenez un transfert ;
- faites tourner la tasse pour mettre en évidence une belle empreinte ;
- déposez le transfert sur l'empreinte.

Avec l'empreinte, ouvrez le coffre-fort de Todd et récupérez une **clé de sécurité** pour l'ascenseur. Utilisez la clé de sécurité dans l'ascenseur pour aller au niveau des archives B3.
La porte menant aux archives et celle menant à la salle des "démineurs" sont fermées. Il faut provoquer un court-circuit dans le coffret à droite de la porte pour la déverrouiller. Utilisez le tournevis pour ouvrir le boîtier et provoquez une étincelle avec le taser. Entrez dans la salle de contrôle. Commencez par dévisser la grille d'aération avec le tournevis. Allez face au pupitre de commande et appuyez sur le bouton rouge "release" pour activer un robot. Appuyez sur la zone des boutons de manoeuvre directionnelle pour envoyer le robot dans le sas d'accès aux archives.
Si vous envoyez le robot sur les dalles noires, il sera détruit par un rayon laser invisible ! Il faut dans un premier temps que vous puissiez entrer dans le sas. Le robot doit détruire le boîtier de commande de la porte d'entrée. Pour manoeuvrer le robot il y a une commande en bas à droite de l'écran. La flèche du haut fait avancer le robot (A) ; celle de droite le fait pivoter d'un quart de tour à droite (D) et celle de gauche d'un quart de tour à gauche (G). La flèche du bas lui fait taire un demi-tour.
Effectuez le premier parcours suivant : A A G A A (le robot grimpe sur la porte) A D A (le robot détruit le boîtier).
Allez dans le sas et utilisez votre extincteur pour faire apparaître les rayons laser. Retournez au pupitre de commande et envoyez un autre robot pour détruire le boîtier d'alimentation des rayons laser.
Le parcours est plus complexe car il nécessite de se faufiler rapidement entre les rayons laser.
Le parcours est le suivant : A A A D A G A D.
Passez entre les rayons : A A G A (le robot grimpe sur le mur).
Passez entre les rayons : A D A G A D.
Attendre le passage du premier rayon et suivez le second : A G A A (le robot passe au plafond) ; D A G A D A (le robot

passe sur le mur).
Pour contourner la porte : A G A A G A A (le robot passe au plafond) ; D.
Pour atteindre le coffret suivez le rayon laser : A A A A (le robot détruit le boîtier).
Franchissez le SAS et installez-vous à la console de contrôle des archives du FBI. Tous les fichiers concernant Ackerman et l'éventreur ont été effacés, sauf 1 qui a été volé par Gustave McPherson. Todd vous surprend et vous suspend de vos fonctions. Vous lui remettez votre démission et le menacez de chantage pour qu'il vous laisse tranquille.

Chez Pat

Montez à l'étage et entrez dans le bureau. Regardez de plus près le tableau de la tête de Baphomet peint par Gustave McPherson. Retournez-le pour faire apparaître une sur-épaisseur. Cliquez sur le bouton de description de l'inventaire (oeil) pour que vous vienne l'idée de découper la toile.
Allez dans la salle de jacuzzi et ramassez un **stylet** près de la boite à outils. Retournez dans le bureau et utilisez le stylet sur le tableau pour récupérer les notes de Gustave. La lecture des documents vous apprend que Gus et Milena se sont enfuis de Prague et qu'ils ont refait leur vie à New-York. L'ambassadeur Ackerman a acheté l'étouffement de l'affaire des meurtres en série de son fils qu'il a fait interner dans un asile psychiatrique.
En sortant de la pièce vous recevez un coup de fil de Claire qui vous prévient que Vaclav a appelé et qu'il a entendu des bruits suspects dans l'appartement de Mia.

Le campus

Dès votre arrivée, vous êtes sauvagement agressé par l'assassin au masque d'argent. Kolar ayant aperçu le visage du criminel a été égorgé. Mia qui sera sûrement la prochaine victime est portée disparue. Où se trouve-t-elle ? Après avoir récupéré le revolver de Mia, vous vous dirigez vers la galerie de peintures où se trouve probablement la clé de l'énigme.

La galerie de Richard

Chaque meurtre a été orchestré selon l'une des toiles. Examinez tous les tableaux pour chercher un indice. Cliquez sur les zones actives de certains tableaux pour faire apparaître une série de mots clés. Utilisez l'ordinateur de Richard pour effectuer une recherche sur les mots Prague et Chicago qui sont les lieux communs où se sont déroulés les meurtres, ainsi que le mot Pont qui est représenté sur l'une des toiles mais dont il n'y a pas encore eu de découverte macabre. Le résultat de la recherche donne un nouveau lieu : le Pont Tominova qui est une reproduction du pont Charles à Prague.

Le pont Tominova

Vous arrivez à temps pour sauver Mia du poignard de son agresseur. Le criminel a été atteint d'une balle mais il ne sera pas retrouvé dans le fleuve. Victoria n'a pas terminé sa mission !

Stolen

© Hip Interactive / Blue 52 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

99 ITEMS

Allez dans le menu équipement en cours de jeu et appuyez sur R, L, puis Droite sur la croix directionnelle.

Street Hoops

© Activision / Black Ops Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur l'écran des cheats.

Tous les terrains

X, X, L, Blanc, L, Y, Noir, Y

Block Party

R, Y, Noir, Blanc

Super interceptions

X, Blanc, X, R,Y, L, Y, Noir

Interceptions faciles

R, X, X, X, R, noir, Y, Blanc

Jeu puissant

Blanc, Y, Noir, Y

Chrono rapide

Y, Y, Y, X, X, X, L, Noir

Désactiver le compteur Momentum

X, Y, Y, X, L, Noir, Blanc, X

Paniers parfaits

Y, Y, Y, X, X, X, R, Blanc

Textes

L, L, R, R, Y, Y, X, X

Uniformes de Brick City

R, Noir, R, L, Y, X, R, L

Costumes de clown

X, L, X, Y

Tenues de cowboy

Y, Blanc, Blanc, R

Tenues d'ELvis

Y, Noir, Blanc, Noir, Noir, Blanc, L, Noir

Kimono de Kung Fu

Y, Y, X, L

Costumes de mac

R, x, Y, Noir

Costumes de père noël

Blanc, Noir, Blanc, Noir

Costards

Noir, Noir, Y, X

Ballon noir

Blanc, Blanc, Y, Noir

Ballon ABA

Y, Blanc, X, Blanc

Ballon normal

R, X, X, L

Ballon choix du terrain

Y, X, Y, L, Y, X, X

NOUVEAUX JOUEURS

Dennis Rodman

Jouer à Balla et obtenez au moins dix rebonds.

Half Man - Half Amazing

Lors du Championnat mondial, vous aurez à affronter les Urban Hitmen. Battez les pour débloquer Half Man - Half Amazing. Afin de jouer avec lui vous devrez avoir 10 000 dollars en poche.

Lil' Romeo et Master P

Achetez pour plusieurs centaines de dollars de chaussures de la marques P. Miller. Achetez aussi les plus chers pantalons, sweat shirt, chapeau et basket pour vos 5 équipiers. Une fois que vous aurez dépenser assez d'argent, Lil' Romeo et Master P apparaitront à l'extérieur du magasin.

Silk The Shocker

Remportez le titre de Lord of the Court dans le Shakespeare Park.

Xzibit

Terminez le mode Lord of the Court dans n'importe quel mode de difficulté ou à Venice Beach.

B Real, Muggs, Bobo et léquipe des London Knights

Remportez deux fois le championnat mondial.

Cypress Hill, DJ Muggz et BoBo

Remportez le championnat mondial dans le mode de difficulté "Greatest Of All Time".

NOUVELLES ÉQUIPES

San Juan Coquis

Remportez 1 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

London Knights

Remportez 2 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Athens Minotaurs

Remportez 3 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Kinshasha Warriors

Remportez 4 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

COMPILATION AUDIO

Volume 3

Remportez le mode Lord Of The Court au dome.

Volume 4

Remportez le mode Lord Of The Court dans le niveau Rucker.

Volume 5

Remportez le mode Lord of The Court dans le niveau West 4th Cage.

SÉQUENCES VIDÉO

Terminez les niveaux African Village et Greese pour débloquer des vidéo de making of du jeu.

CLIPS VIDÉO

Terminez le jeu 4 fois pour débloquer les clips de Cypress Hill Lowrider, Masta P Make Em Say Ugh & OOOHHWEE et Xzibit Front 2 Back.

CHANGER DE COSTUME

Vous pouvez changer la couleur de tenues en appuyant sur haut et bas lors de l'achat.

Street Racing Syndicate

© Codemasters / Eutechnyx 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le menu principal, faite haut, bas, gauche, droite. Vous vous retrouverez alors dans le menu "Entrez un code". Tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

FIXITUP	Une réparation gratuite (ne peux s'utiliser qu'une fois par profil)
GORETRO	Pac-Man
GOTPOPO	Voiture de police dans le mode arcade
IGOTGST	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T dans le mode arcade
LETMEGO	Avertissement de la police
MYTCGTS	2004 Toyota Celica GT-S Action Package dans le mode arcade
RENESIS	Mazda RX-8 dans le mode arcade
SICKGDB	Subaru S202 STi dans le mode arcade
SICKJZA	1996 Toyota Supra RZ dans le mode arcade

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

© THQ / Wideload 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SCÈNE INÉDITE

Obtenez un rang Parfait sur chaque phase de la scène de danse pour voir une séquence bonus.

COMMENTAIRE DES DÉVELOPPEURS

Récupérez toutes les têtes d'hippo cachées en mode "insane" pour débloquer le commentaire des développeurs en bonus sonore.

Sudeki

© Microsoft / Climax 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE

Lorsque vous êtes dans le monde des ombres, un ange de la mort échangera de l'or contre des orbes d'esprit. Une fois que vous aurez obtenu tous les armes pour chaque personnage, il vous échangera des orbes d'esprit contre des florins. Utilisez le point de sauvegarde situé après le pont, passez la porte et tuez tous les monstres. Ressortez, puis revenez à nouveau. Les ennemis auront réapparu. Vous pourrez ainsi collecter un maximum d'orbes et les revendre.

ENCHAÎNEMENT SPÉCIAL

Voici deux combos de six coups qui fonctionnent avec Tal ou Buki : X, X, A, puis A, A, A, et A, A, X, puis X, X, X. La dernière série de coups sera plus efficace que d'habitude.

VAINCRE LE DERNIER MAÎTRE

Ce boss étant particulièrement redoutable, munissez-vous d'un maximum d'objets permettant de régénérer vos HP et vos CP. Arrangez-vous pour donner le meilleur niveau possible à Tal et donnez-lui une très bonne épée. Vous pourrez alors vaincre le boss en enchaînant un maximum d'Attaque de Terre.

XP INFINIE

Dans le monde des ombres, parlez à Hexam pour qu'il vous soigne, puis prenez le chemin du bas pour affronter les esprits Shadani. En les battant, vous gagnerez beaucoup d'expérience. Remontez voir Hexam pour qu'il vous soigne à nouveau et répétez l'opération afin d'engranger un maximum d'XP.

ENCHAÎNEMENTS

Voici les enchaînements de coups que vous pourrez réaliser avec Tal et Buki. Pensez à attendre un court instant entre chaque bouton.
A, A, A
X, X, X
A, X, X
A, X, A
X, A, A

X, A, X
A, A, X + X, X, X
X, X, A + A, A, A

SOLUTION COMPLÈTE

Château d'Illumina

Vous commencez votre jeu en entraînement, vous devez apprendre les mouvements de base. Quand vous aurez fini, (cinématique) vous devrez vous rendre dans le bazar de Kamo pour prendre une carte. Sortez du magasin et dirigez-vous vers la gauche, il y a une porte avec un gros cadenas et à gauche un coffre avec 75 florins. Allez ensuite à la porte principale à gauche un peu plus loin. Il y a un point de sauvegarde un peu après la porte principale. Après la grande porte, prenez les escaliers de gauche et appuyez sur le bouton, vous devez en moins de dix secondes redescendre et aller dans la petite porte qui vient de s'ouvrir. Le coffre renferme un totem du loup. Prenez ensuite la porte centrale et traversez le pont-levis et au fond, allez à gauche pour défoncer tous les tonneaux et les caisses pour pouvoir récupérer les objets qui se cachent dedans.

Campagne d'Illumina.

Une fois hors du château, vous recevez deux hommes, avancez et vous allez rencontrer vos premiers ennemis. Une fois tués, allez au fond à droite. Plus loin vous rencontrerez votre premier gros monstre. Protégez-vous pas mal et tuez d'abord tous les petits soldats. Allez ensuite à droite et au bout du chemin il y aura deux hommes, et plus loin un cimetière avec pas mal de jarres. Passez ensuite par la porte en bas et tuez les soldats qui arrivent. Continuez votre chemin et vous arriverez au port de Brightwater, allez sur la plage et beaucoup de monstres vont débarquer. A la fin du combat, il vous apportera un coffre avec une arme pour Tal. Montez ensuite par les marches de droite. Plus loin vous allez rencontrer votre premier boss. Une fois que vous l'aurez tué, vous recevrez des pouvoirs divins et une armure.

New Brightwater

En continuant plus loin, vous allez arriver à la ville de New Brightwater, parlez à la première femme en rouge que vous verrez, elle vous dira que la princesse est dans la ville et vous remontera vos points de vie si cela est nécessaire. Entrez dans la maison de droite juste avant le phare, vous allez parler à une jeune femme et elle vous dira que la princesse se trouve au phare. (En cours de route, repérez les points jaunes qui brillent, ça cache de beaux trésors.) Retournez ensuite au château en compagnie de la princesse. Apres avoir passé une sorte de tunnel, vous aurez une période d'entraînement avec la princesse. Quand vous arriverez sur la plage, vous serez attaqué par quelques bêtes mais rien de bien méchant. La prochaine attaque sera plus sévère, elle se situe à la ferme. Et la dernière est devant le château avec une bonne difficulté. Servez-vous des deux personnages pour bien les tuer. Entrez ensuite dans le château. Vous allez être dans votre chambre, sortez et un garde vous parlera. Vous devez aller voir Alto qui se trouve dans la porte au fond à gauche. (La petite porte à coté d'une tour gardée.) Dirigez-vous vers les portes du palais, et à l'intérieur, allez dans la porte au bout du couloir. Vous reprendrez le jeu avec Ailish et vous devrez vous diriger en dehors du château. Une fois dehors, vous serez attaqué par une horde d'insectes volants. Après cette porte vous serez dans une ferme, vous serez attaqué par des épouvantails en fer et des insectes.

Sadami-Mo

Après la ferme, il y a un passage qui est libre à présent. Plus loin vous rencontrerez des poils longs. Si vous le pouvez, essayez de tous les rentrer dans l'enclos avant le temps donné. Si vous y arrivez, vous recevrez de l'expérience et un objet. Continuez ensuite votre route vous allez entrer dans la route des esprits et vous devrez affronter des loups. Prenez toujours les panneaux avec la patte de loup dessus. Peu de temps après, vous allez tomber dans une grosse embuscade et vous recevrez un pouvoir divin. Plus loin vous verrez des réfugiés et juste après il y aura l'entrée du village de Sadami-Mo. Dirigez-vous au fond là où se trouve un drapeau rouge avant et allez dans la hutte du chef, il

vous remettra une lance de chasse qui vous permettra de passer dans le temple. Le temple se trouve vers le forgeron, il est gardé par deux hommes. Vous allez plus loin retrouver vos camarades et vous allez rentrer dans le temple. Une fois dans le temple vous serez attaqué par des araignées. (Servez-vous de la magie) Faites ensuite apparaître le brûleur d'encens avec Ailish et avec Tal, poussez chaque brûleur d'encens sur sa couleur. La porte s'ouvrira et derrière un peu plus loin se trouvera une fontaine qui remet les PV à fond. Dans la prochaine salle, il y aura encore des araignées, et une fois que vous les aurez tuées, allez sur la montée dans le coin de la pièce. En haut, dissipez le mur avec Ailish et prenez une poignée de cendre bleue et une jaune puis allez la mettre dans le brûleur. Une porte s'ouvrira, allez-y, il y a juste deux araignées dedans et un totem de l'aigle. Faites ensuite brûler de l'encens rouge et bleu puis entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir.

Vous allez reprendre le jeu avec Buki et Elco, allez à droite et avec Buki, escaladez le mur puis tirez la poignée. La porte s'ouvrira, dirigez-vous vers celle-ci. Il y aura pas mal d'araignées, profitez pour découvrir les facultés de vos nouveaux personnages. Quand vous les aurez toutes tuées, plus loin vous rentrerez dans le sanctuaire de Mo, tuez les araignées et avec Elco rechargez vos fusées avec les cristaux. Passez dans les cercles blancs pour ouvrir la porte du dragon. Il va y avoir un point de sauvegarde pas très loin et après vous rentrerez dans une salle de guerrier. A droite de la salle se trouve une arme pour Buki. Entrez ensuite dans la pièce suivante, pour commencer, allez en bas et prenez tous les objets qui s'y trouvent, avec Elco, allez vous placer sur un des carrés sur le sol devant la porte. Avec Buki de l'autre côté se trouvent des tapisseries, vous pouvez grimper et atteindre le deuxième carré.

La porte s'ouvre et vous reprenez la partie avec Tal et Ailish. Vous allez entrer dans une salle pleine de guerriers et ensuite, vous devrez dissiper les blocs avec les statues aux yeux bleus. Ce n'est pas dur, il faut juste les placer sur les petites dalles rouge et jaune. Plus loin vous serez dans la salle du dragon et en bas vous devrez placer les statuettes sur les blocs qui brillent. Après ça, la porte s'ouvre vous pourrez sauvegarder et vous irez ensuite affronter la reine. Pour la tuer, il faudra vous placer devant les murets avec des taches vertes au sol. Elle va vous foncer dessus et si vous l'esquivez, elle se prendra le mur et restera bloquée un petit moment. Profitez-en pour faire des attaques magiques bien utiles.

Monde des Ténèbres.

Après ce combat, vous aurez droit à une belle cinématique et vous vous retrouverez dans le Monde des Ténèbres. Allez dans la montée et au bout du chemin il y aura un pont avec des crânes assez dangereux puis à la fin du pont, il y a un point de sauvegarde. Descendez, ouvrez la porte et vous allez être attaqué par des monstres. (Là, vous pouvez tester un pouvoir divin très efficace) Continuez ensuite de monter et au croisement en haut, allez à gauche et récupérez tout ce qui s'y trouve. Allez ensuite devant la grande porte et entrez pour affronter une horde de monstres très coriaces Un peu plus loin à gauche se trouve une montée avec au bout un point de sauvegarde. Allez ensuite dans la maison à côté et montez à l'étage, vous allez avoir un long discours et vous pourrez ensuite vous reposer chez cet oiseau. Redescendez et prenez la porte à gauche, vous allez arriver à un pont où cette fois les crânes vous restaureront vos points de vie, (ceci est dû à votre sphère de fantôme qui ne sert qu'une fois.) Sauvegardez et allez dans la grande porte. Vous allez traverser quelques ponts et au bout du trajet vous affronterez Farex lore et tous ses soldats. Utilisez beaucoup de magie, c'est très utile, ainsi que Elco avec son pistolet surpuissant qui traverse tout. Une fois que vous l'aurez tué, sortez ensuite de la pièce et dehors, récupérez l'arme d'Elco dans le coffre. Montez avec Buki le mur et en haut, passez par le chemin et vous aurez la pierre puis vous rencontrerez les dieux. Retournez ensuite voir Hexam pour vous reposer et sauvegarder. Après le pont, il y aura un personnage nommé Pitt qui vous parlera. Vous devez lui donner des sphères de l'esprit et lui vous rendra une arme pour chaque personnage. (Si vous le désirez, obtenez en 100 et vous aurez une arme assez puissante pour chaque personnage.) Allez ensuite au portail. Vous allez revenir à New Brightwater et vous devez aller prendre un bateau pour partir de cette ville.

Transentia

Commencez par aller voir l'homme à droite du port. Il vous demandera de récupérer les avirons. Avec Buki, allez à côté du point de sauvegarde et il y a un mur auquel vous pouvez descendre pour récupérer les avirons. Une fois fait, allez le voir et vous retournerez à Illumina. Allez au château et donnez le cristal au scientifique devant la porte du laboratoire. Après ça, dirigez-vous dans la salle de réunion pour voir la reine et une fois dehors, sortez du château et dirigez-vous vers le comte de Pharam. Prenez à gauche (à côté du portail) ensuite prenez encore à gauche et rejoignez la ville de

Transentia. Pour entrer, vous devez commencer par dissiper un bouton à droite et avec Buki, descendez à gauche il y a un mur pour elle. Il y a un bouton à activer et vous pourrez ensuite traverser le pont. Vous aurez à faire à des guerriers et à la fin vous recevrez un pouvoir divin. Prenez le chemin avec le portail et un peu plus loin vous arriverez dans la ville. Allez parler aux robots et ils vous amèneront à l'intérieur de la ville. Vous allez reprendre le jeu avec Tal et Elco, allez tout droit et vous serez déjà à l'entrée de la ville. Allez comme avec Buki et Ailish sur le quai et parlez aux robots pour pouvoir aller dans la ville. En arrivant, un homme vous demandera d'installer deux engrenages, allez sur l'échelle et montez pour placer les engrenages. Allez ensuite vers l'ascenseur. Une fois en haut, l'élévateur se trouve un peu plus bas, parlez au robot et prenez l'étage 3. Allez dans le laboratoire et montez les escaliers. Après une discussion vous serez devant une porte, entrez-y et un peu plus loin, utilisez l'ascenseur rouge. En bas un ordinateur fort poli menace de vous faire la peau, tuez ses soldats et allez dans la porte qui se sera ouverte. Au bout vous affronterez encore des soldats et ensuite vous devrez dissiper un tableau. Derrière se trouve un coffre. Vous devez mettre les chiffres 2 et 4 avec le levier en haut et 1 et 3 avec le levier en bas. Une porte s'ouvre, mais une autre se cache derrière, pour l'ouvrir, placez les leviers 1, 3 et 4 en haut puis le 2 en bas. Vous trouverez à l'intérieur un passe-partout, dirigez-vous à présent vers l'ascenseur rouge, vous pourrez pénétrer dans la porte rouge. Au bout du couloir vous aurez à faire à quelques robots. Une fois tués, vous devez partir chercher du minerai, passez par les escaliers. Vous allez arriver dans une salle avec un ascenseur qui n'est pas alimenté. Pour l'alimenter, avec Buki allez à gauche et traversez le trou pour activer l'ascenseur. Descendez au troisième étage et au bout du couloir vous devrez tuer six araignées pour recevoir les 6 minerais. Allez ensuite à l'élévateur puis montez à l'étage du transformateur. Dans la prochaine pièce, vous affronterez des guerriers robots et après ce combat, vous recevrez un coup divin avec Buki. Allez ensuite récupérer le minerai. Commencez par prendre Tal et retirez la grosse batterie qui se trouve à côté de la grille que Buki peut monter. La plate-forme descendra et Buki montera en escaladant. Allez ensuite au bout de la pièce et faites un passage à Buki avec les batteries pour que les plates-formes soient aux bons niveaux. Une fois fini, Buki récupérera le minerai et vous pourrez aller rejoindre Elco et Ailish. Vous allez avoir un combat et vous devez ensuite aller activer les deux interrupteurs. Prenez les escaliers, rechargez les fusées d'Elco et montez l'échelle. En haut, allez sur l'autre passerelle et montez encore l'échelle. Une fois en haut, allez activer les deux leviers. Après ça, Elco sera enfermé seul, avancez et prenez l'ascenseur. Vous allez vous retrouver face à un robot assez simple. Pour commencer, il faut lui tirer dans le rouge, évitez ses coups quand il s'approche de vous et quand il se met au centre pour faire son rayon, placez-vous à côté de lui derrière par exemple et attendez ou tirez-lui sur le rouge. A un moment, il va se recharger avec une longue canne, vous devez détruire les cannes qui apparaissent pour qu'il ne puisse plus se rétablir. Une fois au ¾ de sa vie le robot va devenir fou, vous n'allez pas tarder à l'achever. A la fin du combat, remontez ensuite voir Tal et les autres. Revenez à la première salle, prenez l'ascenseur rouge et sortez du laboratoire. Parlez au prof et allez le rejoindre au portail un peu plus loin à gauche.

Les récifs de corail.

Vous allez être téléporté dans le Monde des Ténèbres, et il y aura un portail qui vous mènera au récif de cristal. Commencez par vous rendre vers le forgeron et prenez la montée. En haut, allez à gauche et au fond se trouve une maison. Allez-y et parlez à l'homme puis dites-lui que vous allez l'aider. Allez ensuite à côté du point de sauvegarde et parlez à l'homme qui se trouve devant l'église. Il vous demandera de lui prouver votre honnêteté, et pour cela, allez sur le quai et parlez à l'homme en vert au port, il vous donnera une clé. La clé ouvre le hangar à l'entrée du quai. Entrez avec Tal et bougez les caisses pour prendre l'objet dans le coffre. Allez ensuite le ramener à l'homme devant l'église. Parlez au petit garçon et il vous dira de vous rendre dans un ascenseur. Allez à la maison du haut et parlez à l'homme, il vous activera l'ascenseur et vous pourrez descendre. En bas vous attaquerez des bêtes sortant d'une grotte et vous vous retrouverez à l'intérieur. Allez tout droit, vous allez arriver dans une salle avec des dessins, avancez et plus loin vous arriverez dans une grande pièce et un long combat démarrera. Allez ensuite vers la porte qui vient de s'ouvrir. Une fois au bout du couloir, vous aurez encore à faire à des crabes, après les crabes, prenez la porte. Traversez la prochaine porte et après avoir tué les monstres, placez-vous sur le rocher après avoir dissipé le crâne dessus. Allez sur la plaque du milieu et prenez la deuxième plaque. Elle vous amènera à un mur pour Buki, en haut se trouve un interrupteur qui vous donnera l'accès à une plate-forme menant au coffre. Le coffre renferme une clé marine, une fois prise, retournez dans la salle du bas et montez les escaliers puis ouvrez la porte qui brille. Vous allez arriver dans le haut d'une salle, activez l'interrupteur et vous entendrez une mélodie. Vous devez rejouer la mélodie sur les cinq icônes de gauche. (Pas facile, il faut avoir l'oreille quand vous vous mettez en face des cinq signes, allez sur celui du haut à gauche puis à droite au milieu et en bas à droite puis en haut au milieu et en bas à gauche.) Récupérez la sphère qui vient d'apparaître au bord de l'eau et sortez de cette pièce. A la sortie, prenez le passage avec le drapeau blanc. Enregistrez avant et rentrez dans la pièce. Faites-vous un chemin pour arriver devant le gros coquillage bleu. (Il faut

avoir le levier du haut vers le bas, celui du milieu en haut et le deuxième en bas pour que tous les passages soient disponibles. Placez-vous ensuite sur les deux ronds au sol et récupérez la sphère. Retournez dans la salle principale et montez les escaliers pour y placer les deux sphères. Vous devez à présent descendre et rentrez dans le coquillage d'où Tal et Elco sont partis au début. Allez ensuite au centre de la pièce et tuez la sirène. Il n'y a pas de technique spéciale à part esquiver et rentrer les plus gros coups. (Si vous possédez assez de « pcd » pour invoquer un pouvoir divin, ça lui fera bien mal.) Rejoignez ensuite la berge, vous vous ferez agresser puis enlever. Vous recevrez par la suite un coup divin et une armure. Montez par la porte en haut, disputez votre combat et prenez la porte de droite. Descendez ensuite les escaliers par la porte violette, vous allez arriver dans un labyrinthe, commencez à vous diriger vers la gauche et au bout d'un long couloir, vous devrez saisir un rocher et le déplacer. Vous arrivez dans la salle principale et vous pouvez à présent sortir de cet endroit par la porte avec les drapeaux violet et rose. Une fois dehors, revenez chez l'homme qui vous a activé l'ascenseur. Il vous donnera la clé d'un entrepôt, après l'entrepôt, retournez le voir, il vous dira où sont les filles et vous aurez une nouvelle quête. Allez en haut au portail et vous pourrez l'ouvrir.

Citadelle de Cyantine

Traversez ces chemins et vous arriverez dans des grottes, vous devez suivre les pancartes du canyon et par la suite, celle du château de Cyantine. (La première pancarte se trouve sur une grande place au fond.) Après, suivez les pancartes jusqu'à être arrivé au bois. Au bout, il y aura un portail et à gauche une grande porte, prenez la grande porte et au bout, vous arriverez dans le château. Une fois sur le pont-levis une cinématique apparaît et vous reprendrez la partie en plein combat. Traversez le pont et entrez dans le château et avec Tal, saisissez les blocs pour laisser le passage à Cristal pour que Elco recharge ses fusées. Rechargez les et allez à gauche, il y a une échelle et en haut, allez de l'autre côoté pour monter à l'échelle et activer l'interrupteur. La porte est maintenant ouverte, entrez. Il y aura un combat et ensuite allez à droite dans la grande porte. Traversez le pont et vous aurez une cinématique et à la fin vous recevrez un pouvoir divin pour Elco.

La forteresse Aklorienne.

Vous allez reprendre le jeu avec quatre personnages mais vous ne connaissez que Tal. Dirigez-vous vers la gauche et sortez de ce château. Au bout, vous devrez prendre le passage pour le château de Akloria. Le passage se situe sur une assez grande surface. Pour voir le chemin, au moment des combats regardez les flammes qui apparaissent. Allez tout le temps tout droit et rejoignez le château. Une fois dedans, prenez les escaliers de droite et une fois en haut, après avoir tué les akloriens, dirigez-vous tout droit et avec Tal prenez les deux blocs (le deuxième bloc est invisible, vous devez le dissiper, il se trouve juste à côté du premier.) Et placez-les dans les trous sur le mur de droite. Avec Nico, allez ensuite sur le mur un peu plus loin, grimpez et au bout allez tirer le levier. Vous avez ouvert la porte de gauche, dirigez-vous vers cet espace. Dans cet endroit, vous devez déplacer les blocs pour laisser le chemin à Nico. Faites la grimper et activez le levier. La porte de derrière s'ouvre. Allez vers cette porte et vous trouverez un soldat aklorien allié. Sortez de cet étage, descendez et allez à droite. Vous allez arriver dans une arène avec énormément de soldats. En tout, la cloche va retentir trois fois. Une porte s'ouvrira par la suite, elle vous mènera à la cour intérieure. Il y aura un combat pas trop dur. A la fin, la porte de gauche s'ouvrira, vous verrez un autre soldat, Carlos, il vous donnera une clé qui ouvrira la porte à droite. Il y a un point de sauvegarde dans cette pièce et dans la suivante vous vous battrez avec des loups. La prochaine est je trouve, une bonne salle, elle est remplie d'horreur (de monstres) donc si vous voulez gagner quelques niveaux, c'est le moment. Pour arrêter ces combats, vous devez détruire les six bornes bleues aux deux extrémités. Ca arrêtera les téléporteurs. Une fois le combat fini, prenez Tal et passez dans la porte, vous devrez déplacer les blocs petit à petit pour que Nico passe et ouvre le premier contrepoids. Allez ensuite retrouver Carlos, prenez l'autre porte qui se trouve dans cette pièce, vous arriverez dans des jardins qui vous redonneront les PV à 100%. Prenez ensuite l'autre porte et vous arriverez devant deux grosses brutes à éliminer. Dans cette pièce vous devrez avec Kazel placer les cubes pour avoir le passage. Commencez par vous faire un passage pour activer le levier dans l'angle en bas à droite. Allez ensuite vous faire le passage là où l'échelle est tombée. Montez la dernière échelle et tirez le bloc pour enlever le contrepoids. Vous reprenez la partie avec Tal et Alexine, vous devez commencer par vous rendre devant la porte. Avec Alexine, prenez l'échelle de droite et allez dissiper les engrenages. La porte sera enfin ouverte vous allez affronter un monstre extrêmement puissant. J'espère que vous possédez beaucoup de « pcd » ça vous fera avancer plus vite dans la destruction de ce monstre. Vous devez attaquer les yeux bleus qui éteindront les pouvoirs du monstre. C'est le moment de le tuer. Attention quand l'alarme retentira, allez vite vous mettre à l'abris, ça va faire mal. Après l'avoir tué, vous récupèrerez le vase et vous devez retourner à Cyantine. Une fois devant les portes, vous verrez une cinématique et vous reprendrez la partie avec Elco. Vous devez ramener le cristal à Illumina. Une fois

dans le château, vous aurez droit à une nouvelle cinématique. Vous reprendrez la partie avec Elco et vous devrez rejoindre Tilly dans les jardins. Pour y entrer, vous devez passer par l'échelle de gauche. Tilly se trouve à côté d'un arbre. Vous allez reprendre la partie avec Elco, sortez et dirigez-vous vers Brightwater. Sur la route vous recevrez un pouvoir divin. Une fois dans la ville, déposez Tilly dans la maison derrière le hangar.

Retour auprès de ses amis

Une fois déposée, vous devez retourner à Cyantine pour revoir vos amis. Dirigez-vous vers la grande salle pour avoir une grande discussion. Vous devez décider si vous partez affronter le boss final. Je vous conseille de bien vous préparer, d'avoir des runes sur vos armures et armes. Lorsque vous serez prêt, allez voir la princesse de Cyantine et demandez-lui de vous téléporter dans le néant pour affronter Heidou. Au début du combat vous allez pouvoir constater que ses points de vie diminuent très lentement mais en revanche les vôtres assez vite. Pendant le combat il fera plusieurs coups puissants. Ils se ressemblent tous, au final il n'est pas très fort mais surtout très résistant. (Pour le battre j'ai pris Tal avec la dernière arme et beaucoup de guérison de PC et PV, j'étais également niveau 30 le dernier, ce qui n'est pas dur à atteindre). Après l'avoir tué, vous aurez fini ce jeu.

Super Monkey Ball Deluxe

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ ULTIME

Terminez les niveaux de difficulté débutant, avancé et expert en mode Challenge pour débloquer l'option difficulté ultime.

VIDÉOS

Vidéo 1	Terminez le monde 1
Vidéo 2	Terminez le monde 2
Vidéo 3	Terminez le monde 3
Vidéo 4	Terminez le monde 4
Vidéo 5	Terminez le monde 5
Vidéo 6	Terminez le monde 6
Vidéo 7	Terminez le monde 7
Vidéo 8	Terminez le monde 8
Vidéo 9	Terminez le monde 9
Vidéo 10	Terminez le monde 10
Vidéo de fin	Terminez le mode Histoire

Superman : The Man of Steel

© Infogrames / Circus Freak 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause pendat le jeu et entrez les codes suivants.

Invulnérabilité

Noir, Blanc, Gachette Gauche, X, Gachette Gauche, Blanc

Tous les niveaux et bonus

Gachette Droite, Noir, Y, Noir, Gachette Gauche, Blanc

X-Ray

Gachette Gauche, Gachette Gauche, Gachette Droite, Gachette Gauche, Y, X, Blanc, Noir, Blanc, Noir

Freeze

Gachette Droite, Gachette Gauche, Noir, Blanc, Gachette Gauche, Y, Y, Noir, Gachette Droite, Blanc

Superman Returns

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause et vous rendre dans le menu Forteresse de solitude. Tapez-y un des codes suivants :

Invincibilité
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y

Tous les power-ups
Gauche, Y, Droite, X, Bas, Y, Haut, Bas, X, Y, X

Tout débloquer
Gauche, Haut, Droite, Bas, Y, X, Y, Haut, Droite, X

City health illimitée
Y, Droite, Y, Droite, Haut, Gauche, Droite, Y

Débloquer Bizarro en mode "Free Roam"
Haut, Droite, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut. Volez jusqu'au marqueur au sommet du bâtiment GUN pour prendre Bizarro. Pour reprendre Superman, volez jusqu'au marqueur de l'autre côté de Metropolis.

COSTUMES

Tenue "l'Age d'Or"

Terminer le dernier niveau.

Tenue "Pod"

Vaincre Bizzaro durant la dernière confrontation.

TOUS LES TROPHÉES

"Bizzaro Unchampion"

Réussir tous les mini-jeux Bizzaro.

"Globe Bowling"

Récupérer le globe du Daily Planet.

"Kitten Finder Extraordinaire"

Sauver les 100 chatons.

"Meteor Mayhem"

Terminer le premier niveau du jeu.

"Outstanding Valet"

Récupérer 500 voitures.

"Photo Finish"

Eliminer 500 ennemis.

SWAT : Global Strike Team

© Vivendi Universal Games / Argonaut 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Invincibilité
Mettez le jeu en pause puis faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Noir, Blanc à l'écran des options.

Munitions illimitées
Mettez le jeu en pause puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Blanc, Noir à l'écran des options.

Toutes les missions
Faites Haut, L, Bas, R, Gauche, L, Droite, R, Haut à l'écran de sélection des missions.

SX Superstar

© Acclaim / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES COPINE ET NOUVELLE PLACE

Gagnez trois courses différentes pour changer de copine, et terminez une saison pour changer de place.

OBTENEZ UNE PETITE AMIE ET DES ENDROITS DIFFÉRENTS

Pour obtenir une nouvelle petite amie, gagnez trois courses. Pour obtenir un nouvel endroit, gagnez une saison.

Syberia

© Microïds 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Valadilène, Alpes françaises

La Grande Rue

Dès votre arrivée dans la ville de Valadilène, vous assistez au passage d'un convoi funéraire avant de pouvoir entrer à l'hôtel.

L'hôtel

Sur le panneau d'affichage à droite en entrant, récupérez la "brochure de bienvenue".
Avancez jusqu'au comptoir et prenez la "clé de réception".
Avec la clé, remontez le mécanisme de sonnerie de la réception.
Appuyez sur le bouton rouge pour appeler le réceptionniste et parlez-lui.
Prenez votre valise et cherchez de l'aide pour la porter.
Traversez la salle et parlez au jeune garçon (Momo).
Demandez au réceptionniste de vous donner un coup de main.
Vous apprenez la mort d'Anna Voralberg, la propriétaire de l'usine d'automates.
Une fois dans la chambre, récupérez le "Fax 1" et notez le numéro de téléphone du cabinet Marson (12 458 902).
Prenez votre téléphone portable et appelez Marson; un deuxième Fax vous attend à la réception.
Descendez à la réception, récupérez ce Fax et parlez au réceptionniste.
Récupérez les 4 engrenages qu'a laissé Momo près de sa place et sur la table.
Sortez de l'hôtel et visitez la ville.

La Grande Rue

Vous pouvez parler à un promeneur assis sur un banc et au boulanger de la ville.
Récupérez sur un banc la "Gazette de Valadilène" du 17 avril 2002.
Trouvez l'étude notariale (il y a un automate à côté de la porte d'entrée).
Montez les escaliers et disposez le deuxième Fax dans la main de l'automate.
Manoeuvrez les deux leviers de l'automate et entrez dans la maison.

L'étude notariale

Traversez la pièce d'accueil et entrez dans le bureau du notaire.
Asseyez-vous dans le fauteuil et parlez au notaire.
Vous apprenez qu'il y a un héritier de l'usine : Hans, le frère soit disant disparu d'Anna.
Sortez du bureau et récupérez une "clé télescopique" sur le porte manteaux près de la porte d'entrée.
Sortez de l'étude et dirigez-vous vers la porte de l'usine Voralberg.

L'entrée de l'usine Voralberg

La porte se trouve dans le mur qui longe la Grande Rue. [coup de fil de Dan, votre mari]
Il y a un mécanisme qui ouvre la lourde porte de l'usine.

Déposez la clé télescopique dans les mains de l'automate en haut de la porte et remontez la clé mécanique de l'automate du bas.
Abaissez le levier qui se trouve au milieu de la porte.
Avancez jusqu'à la fontaine.
Il y a 5 directions. Vous arrivez de l'entrée de l'usine et vous trouvez de gauche à droite :
- la fabrication d'automates;
- l'entrepôt à piles;
- la gare;
- la maison des Voralberg.
Dirigez-vous vers la maison des Voralberg.

La maison des Voralberg

Faites le tour de la maison, toutes les portes sont fermées.
Il y a une grande échelle mécanique mais il manque une clé.
Allez dans le jardin derrière la maison. Vous pouvez parler à la jardinière.
Entrez dans le labyrinthe et récupérez la "clé Voralberg" cachée dans une fontaine.
Enclenchez cette clé dans le mécanisme de la grande échelle.
Montez jusqu'au toit. Vous entrez dans le grenier.
Dans un pupitre d'écolier, récupérez une "bouteille d'encre" et le "journal d'Anna".
Dans un recoin sombre du grenier, allumez l'ampoule au plafond. Cela provoque l'arrivée de Momo.
Parlez à Momo; il veut un dessin de Mammouth.
Il vous donne du "papier et crayon".
Retournez dans le recoin et appliquez la feuille de papier sur le graffiti de Mammouth sculpté dans une poutre de bois.
Vous obtenez un "décalque de Mammouth".
Donnez le dessin à Momo. Il vous emmène dans un endroit secret. Suivez-le.

La Grande Rue

Traversez la ville en passant devant la boulangerie et l'étude notariale.

Le parc

Momo vous ouvre la grille du parc. Traversez le pont puis les jardins et enfin la forêt. Poursuivez le chemin le long du cours d'eau. Passez devant une barque abandonnée.
Vous retrouvez Momo; Parlez-lui. Il vous apprend l'existence d'une grotte.
Montez les escaliers jusqu'au barrage et essayez de l'ouvrir.
Demandez un "coup de main" à Momo. Le bâton casse !
Récupérez le morceau de bois et dirigez-vous vers la barque abandonnée.
A l'aide du morceau de bois ,rapprocher la rame du rivage.
Demandez à Momo de récupérer la rame puis demandez lui d'ouvrir le barrage.
Momo ouvre le barrage et le niveau du cours d'eau baisse, laissant le passage sur un gué (près de l'endroit où se tenait Momo).
Traversez le gué et entrez dans la grotte aux Mammouths.
Récupérez une "poupée de Mammouth" qui traîne au fond de la grotte.
Quittez-le parc et retournez à l'usine Voralberg. [coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

L'entrepôt à piles

Actionnez le levier qui se trouve sur l'un des piliers.
Un bras mécanique vient prendre une des piles.

La fabrique d'automates

Entrez dans la fabrique. Avancez sur la gauche de Kate en contournant la chaîne de montage de fabrication des automates et jusqu'à la porte de la salle de production de l'énergie hydraulique.
Tissez sur la poignée au bout de la chaîne pour libérer un hamster automate. La grande roue à eau se plonge dans la rivière et se met à tourner.
Actionnez le levier de gauche pour connecter l'alimentation en énergie de l'usine.
Sortez de la pièce et traversez tout l'atelier. [coup de fil de votre mère]
Approchez-vous du chariot élévateur et remontez son mécanisme. Le chariot démarre et soulève la pile pour la placer sur la chaîne de montage.
Entrez dans la pièce du fond et tournez la manivelle pour faire descendre Oscar l'automate conducteur de locomotive.
Parlez-lui.
Vous devez terminer sa fabrication en lui apportant une paire de jambe d'un modèle bien précis.
Oscar vous donne une "carte perforée".
Empruntez les escaliers dans l'atelier de fabrication et entrez dans le bureau d'Anna juste en haut des marches.
Regardez tous les documents sur le bureau (factures, lettre à Hans et plan de la locomotive).
Regardez dans la bibliothèque et tirez sur un des livres. Une trappe secrète pivote et fait apparaître un phonographe à disques cylindriques. Récupérez le cylindre à musique.
Sortez du bureau et montez jusqu'au pupitre de commande de la chaîne de production.
Introduisez la carte perforée d'Oscar. Activez le voyant rouge tout à droite.
Avec le levier de gauche, sélectionnez la matière première en faisant défiler les couleurs jusqu'au beige (3 clics).
Activez le levier de droite pour lancer la production de la paire de jambe d'Oscar.
Récupérez la paire de jambes sur la chaîne de montage et donnez-la à Oscar. (si ce n'est pas la bonne il suffit de recommencer la fabrication en choisissant une autre matière première)
Oscar part rejoindre sa locomotive pour préparer la départ.
Suivez le jusqu'à la gare.

La gare

Montez dans le wagon du train et parlez à Oscar. Il faut récupérer un billet de transport.
Allez à l'office de la gare et récupérez un billet de voyage. Vous obtenez aussi une lettre d'héritage du notaire qui doit être signée pour autoriser la sortie du train.
Remontez dans le wagon et visitez l'intérieur. Il y a 4 emplacements pour des objets de valeur.
Déposez le cylindre à musique sur l'un des emplacements de l'étagère. Déposez la poupée Mammouth sur l'emplacement du guéridon.
Parlez à Oscar; il refuse votre billet de voyage sans l'autorisation de sortie dûment signée.
Quittez l'usine Voralberg pour vous enquérir du cachet du notaire.

L'étude notariale

Sur le premier bureau de l'étude il y a un mécanisme à cacheter. Déposez l'autorisation de sortie sur le sous-mains.
Soulevez le chapeau du mécanisme et remplissez-le avec la bouteille d'encre de votre inventaire. Appuyez sur le bouton rouge pour obtenir le coup de tampon "Approuvé" sur le document. Récupérez le document.
Sortez de l'étude et remontez toute la Grande Rue jusqu'à l'église. [Coup de fil de Marson, votre patron]

L'église

Faites le tour de l'église par la droite et allez vers le fond de la cours.
Entrez dans la sacristie. Avancez jusqu'à l'autel et déplacez la croix. Prenez la "clé".
Avec cette clé déverrouillez tous les tiroirs du buffet.
Récupérez 4 "cartes perforées" de couleurs différentes.
Ouvrez le tiroir du milieu et tournez la manivelle à droite qui débloque le double fond.
Prenez la lettre de confession de l'ancien curé et une longue "clé des Voralberg".
Sortez de la sacristie.
Approchez-vous d'un ascenseur extérieur qui monte le long du clocher.
Regardez le mécanisme de commande et déposez vos 4 engrenages à leur emplacement. Actionnez le levier de droite.
En haut du clocher, approchez-vous de l'automate joueur de carillon et introduisez la carte perforée "mauve" pour

provoquer la salutation du gardien du caveau de la famille Voralberg.
Quittez le clocher et allez au caveau familial. Introduisez la clé Voralberg dans le mécanisme du chapeau. Entrez dans le caveau et ouvrez le cercueil de Hans. Il n'y a pas de corps mais vous pouvez prendre un extrait de la "Gazette de Valadilène" et un autre cylindre à musique.
Retournez dans le bureau d'Anna à la fabrique d'automates.

La fabrique d'automates

Déposez le deuxième cylindre dans le phonographe. Vous assistez à la scène de l'accident de Hans.
Récupérez le cylindre et le plateau aux deux marionnettes.
Retournez dans le wagon à la gare.

La gare

Déposez les deux objets (cylindre et plateau à marionnettes) sur les emplacements réservés à cet effet.
Remettez l'autorisation de sortie du train à Oscar puis le billet de voyage.
Oscar vous indique qu'il faut remonter le ressort de la locomotive.
Descendez du wagon par votre gauche en sortant. Avancez le long de la locomotive et tournez le mécanisme à roue. Puis actionnez le levier. Le ressort de la locomotive est remonté. Rétractez le bras mécanique en tournant à nouveau la roue.
Allez présenter votre billet de voyage à Oscar. [coup de fil de Dan, votre mari]
Un long et beau voyage commence vers une destination encore inconnue.

La cité universitaire de Barrockstadt

La gare

Arrivée dans la gare de Barrockstadt, parlez à Oscar.
Il faut trouver un moyen de remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Descendez du wagon sur votre droite, longez la locomotive et poursuivez votre chemin le long des rives jusqu'à la Grande Muraille. Au passage vous remarquez l'existence d'un mécanisme pour remonter le ressort de la locomotive.
Retournez vers la gare, Oscar vous interpelle pour vous transmettre un message. Les recteurs de l'université vous convoquent pour un entretien.
Poursuivez l'exploration de la gare en partant de l'autre côté des quais. Parlez au chef de gare.
Vous apprenez l'existence d'un aigle mécanique perché en haut de la gare et qui ramasse les oeufs de Coucou d'Amerzone.
Ramassez le crochet qui traîne sur la plage.
Traversez le canal en empruntant le pont métallique.
Longez le canal jusqu'à la péniche et parlez aux mariniers.

La péniche

Vous acceptez un marché : pour tracter la locomotive avec la péniche vous devez lui faire franchir l'écluse et donner 100 dollars.

Le kiosque à musique

Dirigez-vous vers l'université. Vous passez devant un kiosque à musique. Faites le tour du kiosque. Il y a une porte bloquée par un mécanisme à bascule. Il faut trouver un oeuf pour le débloquer.
Entrez dans la grande université.

La salle du conseil

Allez à votre gauche au fond du couloir et entrez dans la salle du conseil des recteurs.

Parlez-leurs. Ils vous ordonnent de faire partir votre train. Vous acceptez un marché : ils vous donneront 100 dollars contre la réparation du kiosque à musique.
Quittez la salle du conseil et traversez tout le Grand Hall d'honneur.

Le Grand Hall

Vous rencontrez le Professeur de paléontologie Pons. Parlez-lui. Il connaît bien Hans. Ils ont la passion commune des Mammouths. Le professeur est à la recherche de la poupée Mammouth dont lui a parlé Hans.
Quittez le Professeur et passez par la bibliothèque.

La bibliothèque

Prenez sur une des tables le livre des "souvenirs d'une expédition en Amerzone".
Vous y apprenez que le Coucou rouge d'Amerzone aime les baies de "Sauvignon forestier".
Dans la galerie du haut, montez sur l'échelle et récupérez un livre sur les "plantes et champignons".
Vous y apprenez que le champignon Yangala-Cola a la faculté de décupler l'acuité visuelle.
Allez dans votre wagon récupérer la poupée Mammouth pour la donner au Professeur.
[coup de fil de Marson, votre patron]

Le Grand Hall

Donnez la poupée au Professeur. Il se retire dans son laboratoire pour l'étudier. Suivez le.

Le laboratoire

Prenez dans un placard un nouveau "cylindre" à musique.
Prenez sur une des paillasses une "pince à éprouvette" et une bouteille de "poudre de Yangala-Cola".
Parlez au Professeur du "Sauvignon". Il vous envoie en discuter avec le chef de gare.

La gare

Rencontrez à nouveau le chef de gare et parlez-lui du "Sauvignon". Il semble très embarrassé !

Le train

Montez dans votre wagon et écoutez le message contenu dans le troisième cylindre (pour écouter les cylindres, il faut les disposer dans le mécanisme sous le plateau aux marionnettes au centre du wagon).
En quittant la gare, reparlez du sujet "Sauvignon" au chef de gare. Il vous envoie en discuter avec le Professeur Pons.

Le laboratoire

Rencontrez le Professeur et parlez-lui à nouveau du sujet "Sauvignon".
Il vous envoie en discuter avec les recteurs.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "Sauvignon". Ils avouent qu'il existe un petit trafic de vin de Sauvignon forestier et donc l'existence d'un jardin pour cultiver la vigne.

La gare

Retournez à la gare parler au chef de gare à propos du sujet "Sauvignon".
Il avoue l'existence du petit trafic et vous conduit au jardin. Suivez-le.
Traversez la voie ferrée par le pont métallique et continuez le chemin qui s'engage dans la végétation.

Le jardin

Au fond du jardin, ramassez des "baies de Sauvignon".

La gare

De retour sur le quai de la gare, avancez vers l'avant de la locomotive sans traverser la voie ferrée.
Il y a une échelle qui monte vers la passerelle au sommet de la gare.
Des Coucous rouges d'Amerzone vous empêchent l'accès.
Donnez-leur les baies de Sauvignon à manger.
Montez à l'échelle jusqu'à l'aigle mécanique.
Avec la pince à éprouvette, attrapez "l'oeuf de Coucou".
Redescendez et allez au kiosque à musique. Le chef de gare, pour s'excuser, vous donne une bouteille de "vin de Sauvignon".

Le kiosque à musique

Avancez jusqu'au mécanisme de la porte.
Déposez l'oeuf de Coucou dans son emplacement et ouvrez la porte.
A l'intérieur du kiosque, descendez au sous-sol et manoeuvrez le levier.
Toute la mécanique se met en marche : le kiosque est réparé.
Allez voir les recteurs pour leur annoncer la bonne nouvelle.

La salle du conseil

Parlez aux recteurs du sujet "argent". Ils vous remettent 100 dollars.

La péniche

Allez donner les 100 dollars aux mariniers.
Ils vous jettent la clé du tableau de contrôle de l'écluse. Ramassez-la.
Il faut maintenant ouvrir l'écluse et faire passer la péniche.
Dirigez-vous vers le tableau de commande de l'écluse qui se trouve dans la gare le long du quai.
[coup de fil de votre mère]

L'écluse

Approchez-vous du poste de commande de l'écluse.
Ouvrez le panneau avec la clé. Les instructions de commande sont dans une langue incompréhensible. Regardez à droite du pupitre, il y a un panneau d'affichage. Notez le numéro de téléphone (2766 6742).
Composez ce numéro avec votre portable et notez bien la procédure :
Pour commencer, appuyer sur #;
Pour les écluses de Barrockstadt, appuyer sur 4;
Pour faire monter le niveau d'eau, appuyer sur 1;
Pour faire descendre le niveau d'eau, appuyer sur 2;
Pour confirmer, appuyer sur *.
Composez maintenant le code "42*" pour faire descendre le niveau de l'eau et ouvrir l'écluse.
Allez prévenir les mariniers.
Composez ensuite le code "41*" pour fermer l'écluse et faire monter le niveau de l'eau.
La péniche est passée de l'autre côté.

La gare

Allez sur les quais entre la locomotive et la péniche.

Parlez aux mariniers de "coup de main" pour accrocher le train.
Assemblez le crochet de votre inventaire avec la chaîne qu'a lancée le marinier.
La locomotive est tractée jusqu'au poste de remontage des ressorts.
Avancez sur les berges jusqu'au train. [coup de fil du Professeur Pons]
Vous êtes conviés à assister au cours de Paléontologie du Professeur dans l'amphithéâtre.

L'amphithéâtre

L'amphithéâtre se trouve à l'étage de l'université.
Suivez le cours magistral et allez au laboratoire.

Le laboratoire

Récupérez la poupée Mammouth et les polycopiés du cours.

La locomotive

Retournez à la station de remontage des ressorts de la locomotive.
Passez de l'autre côté du train et comme dans la gare de Valadilène, remontez le mécanisme à ressort de la locomotive.
[coup de fil de Dan, votre mari]
remontez dans le wagon et déposez la poupée Mammouth sur son socle.
Parlez à Oscar. Le train avance jusqu'à la Grande muraille.

Le guichet

Sortez du train et allez au guichet pour récupérer une autorisation de passage.
Contournez le guichet et montez en haut de la Grande Muraille.
[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]

Le poste de garde

Entrez dans le poste de garde et parlez au Capitaine Malatesta.
Il ne veut pas vous délivrer de visa de passage.
Regardez dans la longue vue. Effectuez la mise au point.
Vous constatez qu'il n'y a pas de cavalier à l'horizon.
Parlez à nouveau au Capitaine de l'arbre mort.
Regardez sur le bureau, il y a une paire de lunettes brisées et deux verres.
Remplissez les verres de vin de Sauvignon et ajoutez de la poudre de Yangala-Cola.
Parlez encore une fois au Capitaine.
Sa vision oculaire va être décuplée et il va reconnaître son erreur d'appréciation de situation.
Il vous accorde l'autorisation de franchissement de frontière.

Le guichet

Retournez au guichet et donnez le visa à Oscar.
Vous obtenez un billet de voyage.

La train

Retournez dans votre wagon et donnez le billet de voyage à Oscar.
Le voyage continue vers une destination toujours inconnue.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Le quai

Descendez du train et longez le quai vers la locomotive. Oscar vous interpelle. Il faut à nouveau remonter le mécanisme à ressort de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Avancez jusqu'au bout du quai vers le portique en forme de Géant.

Le portique

Montez dans la cabine du portique.
Récupérez sur une étagère : un "cylindre à musique", un "plan" du portique et une "manette".
Enclenchez la manette sur le pupitre de commande.
Faites avancer deux fois le portique vers la locomotive.
Appuyez sur le bouton rouge pour procéder au remontage du ressort de la locomotive.
Faites reculer deux fois le portique.
Descendez du portique; vous assistez à la fuite d'un inconnu qui était monté à bord du train.

Le train

Montez dans votre wagon.
Délivrez Oscar de ses liens; l'inconnu lui a volé ses mains.
Parlez à Oscar.
Ramassez le "ciseau à métaux" qui traîne au sol.
Ecoutez le message enregistré sur le quatrième cylindre.

Le portique

Retournez dans la cabine du portique et faites-le avancer une fois.
Quittez la cabine et sautez sur le rebord du bâtiment.
Avec le ciseau à métaux, découper la plaque métallique et entrez dans le local.
Sur une étagère, récupérez une "bougie automate".
Retournez dans la cabine du portique et faites-le reculer une fois.
Quittez le portique.

Le quai

Allez à l'autre bout du quai.
Actionnez le levier de l'ascenseur de la mine et montez dedans.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La mine

Approchez du boîtier de commande de l'éclairage.
Déposez la "bougie automate" dessus et actionnez la manette. La mine s'illumine.
Traversez la galerie et montez dans l'ascenseur.

Les hauts fourneaux

Ouvrez la grosse porte métallique à partir d'un boîtier se trouvant juste à gauche.
Montez les marches qui mènent à un orgue géant.
Avancez près de l'automate pianiste et prenez le "tournevis".
Faites le tour des canalisations.
Il y a une échelle qui est obstruée par une plaque métallique vissée dessus.
Utilisez votre tournevis pour la démonter.
Montez à l'échelle et entrez dans la salle de contrôle de l'usine.

La salle de contrôle

Vous rencontrez le directeur du complexe minier.
Il avoue avoir emprunté les mains d'Oscar pour permettre à son propre automate de jouer de l'orgue.
Parlez avec le directeur. Il veut faire venir la cantatrice Helena Romanski pour un récital dans son usine.
Allez dans le musée.

Le musée Romanski

Au fond du musée, dans un tiroir de table, récupérez un livre dédié à Helena ainsi qu'une pile de lettres envoyées par le directeur.
Téléphonez à votre mère pour en savoir plus sur Helena.
Rencontrez à nouveau le directeur.
[coup de fil de Dan, votre mari]

La salle de contrôle

Parlez au directeur du sujet "Aralbad" puis les autres sujets pour vous rendre dans la base spatiale.
Sortez de la salle de contrôle et emprunter le monorail qui se trouve juste en sortant.

La base spatiale

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Montez les marches vers la station. En haut à gauche du propulseur, un escalier monte vers la cage d'un aigle royal. A droite du propulseur se trouve la capsule du Commandant de la base. Entrez dans la capsule.

La capsule

Parlez au Commandant.
Ramassez la bouteille de vodka. Le Commandant quitte la capsule en titubant et va s'écrouler plus loin.
Fouillez la capsule et récupérez une "clé" et une "lettre de la direction générale des programmes". Elle indique que le programme Voralberg a été abandonné.
Sortez de la capsule et avancez vers le pupitre de commande du bras mécanique.

La base spatiale

Avec la clé, activer le pupitre de commande.
Faites translater vers la gauche le bras mécanique, puis vers le fond.
Descendez de la plate-forme. Sur le côté de celle-ci, tournez le volant d'alimentation en eau.
Remontez près du pupitre et actionnez la manette de versement de l'eau. Le Commandant se réveille de sa gueule de bois.
Parlez au Commandant de tous les sujets.

Le pas de lancement

Poursuivez l'exploration de la base vers le pas de lancement.
Sur la gauche, montez les marches jusqu'au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Sur le pupitre de commande, prenez la "clé" et enclenchez-la dans la serrure.
Ouvrez le couvercle et reconnectez les deux câbles.
Poussez le levier d'alimentation.
Aucun des boutons ne fonctionne sans analyse sanguine!
Retirez le boîtier d'analyse sanguine" à droite du pupitre.

Quittez le labo et traversez le pas de tir.

Le dirigeable

De l'autre côté se trouve un dirigeable au sommet d'un escalier métallique. Il est fermé à clé et de nombreux oiseaux en ont pris possession !
Retournez voir le Commandant.

La base spatiale

Parlez au Commandant du dirigeable. Il vous remet la "clé".

Le dirigeable

Montez dans le dirigeable et actionnez le levier. Rien ne se passe!

Le pas de lancement

Retrouvez le Commandant de l'autre côté du pas de lancement.
Vous faites un marché : le transport vers Aralbad contre la réparation de la fusée.
Présentez-lui l'analyseur sanguin.
Montez au labo de contrôle.

Le labo de contrôle

Déposez l'analyseur sanguin dans son emplacement sur le pupitre.
Appuyez successivement sur les boutons de gauche à droite.
L'analyse sanguine est positive et bloque le processus. Mettez votre doigt dans l'analyseur et poursuivez la séquence.
Après le décollage, allez récupérer la manivelle que le Commandant a jetée.
Montez jusqu'à la cage de l'aigle royal.

L'aigle royal

Enclenchez la manivelle dans l'orifice.
L'aigle royal part en chasse de tous les volatiles gênant le départ du dirigeable.
Allez dans le dirigeable.

Le dirigeable

Actionnez le levier.
Le voyage continue vers Aralbad.

Les thermes d'Aralbad

L'hôtel

Entrez dans l'hôtel.
[coup de fil de Marson, votre patron]
parlez au réceptionniste. Il refuse de vous aider à rencontrer Helena.
A côté des grilles qui mènent aux thermes, il y a un placard à balais. Récupérez un "bidon de lessive".
Allez verser la lessive dans la fontaine et revenez dans l'hôtel.
Ouvrez le rideau qui donne sur la cour extérieure.
Appelez le réceptionniste en appuyant sur la sonnette du comptoir.

Effrayé par ce qui se passe dans la fontaine, le réceptionniste quitte son poste.
Faites le tour du comptoir et regardez dans le registre des inscrits. Il y a le nom de Helena; et en face le numéro de pension 1270.
Prenez aussi le prospectus de l'hôtel Kronskey. A l'intérieur il y a le numéro de téléphone de l'hôtel Meurizt à Paris (46433643).
Appuyez sur le bouton rouge pour déverrouiller la grille qui donne dans les bassins des thermes.

Les thermes

Prenez à votre gauche et approchez-vous de James, l'automate infirmier. Il vous apprend qu'Helena est sur le ponton face à la mer.
Continuez votre chemin. Il y a une grille qui mène au ponton et un pupitre de commande permet son ouverture si l'on connaît le code à 4 chiffres. Essayez "1270" et abaissez le levier. Cela n'ouvre pas la grille mais la porte des vestiaires.
Avancez jusqu'au fond des thermes et récupérez une coupe de champagne en cristal.
Continuez le tour du bassin et entrez dans les vestiaires. Ramassez une carte d'accès portant le numéro 0968.
Retournez au pupitre de commande et entrez le code 0968. Abaissez le levier. La grille s'ouvre enfin. Entrez dans le sas et prenez le masque à gaz. Sortez sur le ponton.

Le ponton

Allez jusqu'au bout du ponton et parlez à Helena.
Elle vous demande d'appeler James.
Près du kiosque il y a une cloche. Prenez-la et retournez vers l'hôtel. Avant d'arriver à l'hôtel, il y a un support pour la cloche. Accrochez la cloche dessus et sonnez.

Les thermes

Entrez dans l'hôtel et parlez à James.
[coup de fil de votre mère]
Helena arrive au bar. Parlez-lui.
Elle vous apprend qu'elle n'a plus de voix pour chanter. Mais une fois à l'hôtel Meurizt, le barman lui a préparé une boisson miraculeuse qui lui a permis de retrouver sa voix.
Téléphonez à l'hôtel Meurizt au 46433643. et notez la recette du cocktail blue Helena.
Ouvrez le placard au bas du comptoir et récupérez un citron et une bouteille de miel cristallisé.
Faites le tour du bassin et tournez la vanne qui permet de faire chauffer le petit bassin.
Plonger la bouteille de miel dedans pour le rendre liquide.
Retournez au bar, face au distributeur mécanique.
Déposez dans leurs emplacements : le citron, la bouteille de Vodka et de miel.
Prenez le morceau de papier qui est coincé dans les tuyaux. Il indique la combinaison du clavier pour verser les divers ingrédients.
Pour faire le cocktail blue Helena :
Allumer la machine en appuyant sur le bouton tout à gauche;
Versez de la Vodka en positionnant le joystick sur la clé de "fa" et en appuyant sur la deuxième touche du clavier;
Versez du curaçao bleu en positionnant le joystick sur la clé de "sol" et en appuyant sur la troisième touche du clavier;
Versez du miel en appuyant sur le cinquième bouton;
Versez du citron en appuyant sur le quatrième bouton;
Versez de la glace en appuyant sur le deuxième bouton;
Et checker le tout en appuyant sur le bouton tout à droite.
Helena a retrouvé sa voix. Parlez-lui. Il faut encore faire un test.
Déposez le verre à champagne sur le comptoir et parlez à nouveau à Helena pour qu'elle chante.
Le verre casse. Helena accepte d'aller à Komkolzgrad.
Montez dans le dirigeable.

Le dirigeable

[coup de fil d'Olivia, votre copine de boulot]
Embarquement immédiat pour Komkolzgrad.

Le complexe industriel de Komkolzgrad

Les hauts fourneaux

Helena commence le récital mais le directeur la fait prisonnière dans une cage.
Montez vers la cage et utilisez le ciseau à métaux pour casser le cadenas.
Avec le tournevis, récupérez les mains d'Oscar.
Quittez la scène. Helena arrive à s'échapper.
Empruntez l'ascenseur vers la mine.

La mine

Traversez la mine vers l'autre ascenseur. Actionnez le levier, mais le directeur à tout piégé.
Utilisez la gaine de ventilation pour vous échapper.

Le quai

En sortant, vous remarquez qu'une des caisses est ouverte. Prenez l'explosif qui s'y trouve.
Allez jusqu'à la locomotive et parlez à Oscar.

Le train

Montez dans le wagon. Le portique se rapproche et bloque la passage.
[coup de fil de Dan, votre mari]
Parlez à Helena.

Le quai

Sortez et parlez à Oscar.
Avancez près du portique et déposez la bombe sur le pied.
Il s'en ait fallu de peu !

Les thermes d'Aralbad

La gare

Sortez du train et avancez jusqu'à la locomotive.
Remontez les ressorts de la locomotive.
Parlez à Oscar.
Le réceptionniste vous annonce l'arrivée d'un colis à l'hôtel.

L'hôtel

Allez prendre le colis à la réception de l'hôtel. Il s'agit d'un automate Mammouth.
[coup de fil de Marson, votre patron]
[coup de fil à la réception]
Helena vous demande au bar.

Les thermes

Parlez à Helena. Elle vous raconte son aventure avec Hans.
Allez rejoindre Hans sur le ponton.

Le ponton

Parlez à Hans. Il signe le contrat de vente de son usine à Valadilène.
[coup de fil de Marson, votre patron]
Scène finale...

Fin

Syberia II

© MC2 France / Microïds 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Romansbourg

Parlez à Hans qui se trouve dans sa chambre, au fond du train. Discutez de tous les sujets possibles avec lui.
Sortez du train après le coup de fil d'Oscar.
Ecoutez le colonel Emiliov Goupatchev.
Rejoignez Oscar à l'avant du train et parlez-lui du train.
Tournez le volant et tirez le levier pour remonter le ressort de la locomotive.
Parlez de nouveau à Oscar du train. Il vous demande de trouver du charbon.
Le long du quai, vous verrez une grande machine. C'est un distributeur de charbon. Tirez le levier. Malheureusement, la machine semble ne pas fonctionner.
Longez le quai jusqu'au bout et notez la grille qui vous empêche de descendre.
Entrez dans la boutique et parlez au colonel. Parlez-lui du charbon, de la clé et de la grille.
Examinez le distributeur de bonbons cassé à droite du comptoir.
Prenez la petite clé sur le comptoir.
Regardez maintenant les trois distributeurs à gauche du comptoir.
Ouvrez le tiroir de la troisième machine à l'aide de la petite clé.
Récupérez toute la monnaie à l'intérieur.
Utilisez la pièce canadienne (la 5ème pièce en partant de la gauche) dans la première machine et tournez le mécanisme. Prenez les friandises sucrées que vous venez d'acheter.
Utilisez la seconde pièce dans la seconde machine avant de tourner le mécanisme. Prenez les poissonnets qui tombent.
Sortez sur le quai.
Allez devant le distributeur de charbon et parlez à la petite fille en bas.
Demandez-lui la clé de la grille.
Elle accepte de vous la donner en échange de friandises.
Lancez-lui les bonbons que vous venez de trouver et vous aurez la clé pour descendre.
Descendez.
Terminez votre discussion avec Malka, la petite fille.
Elle vous parle de Cirkos et de deux frères Bourgoff peu aimés par les gens de la ville.
Continuez sous le quai jusqu'à la palissade des deux frères.
Sonnez la cloche et parlez au plus petit.
Demandez-lui s'il sait où trouver du charbon.
Rendez-vous au pied du distributeur à charbon.
Prenez le bidon rouge. Il est vide.
Retournez voir les deux frères pour leur demander un peu d'essence. Ils refusent naturellement.
Longez la palissade vers la gauche.
Arrachez la grande affiche et faufilez-vous à l'intérieur.
Ouvrez la grande caisse au centre de l'écran.
Pendant que le petit court à la poursuite de l'animal en fuite et que le grand dort sur le canapé, échangez votre bidon vide avec le bidon plein posé sur le baril.
Revenez au pied du distributeur de charbon.
Videz le bidon d'essence dans le réservoir puis mettez la machine en route grâce à l'interrupteur.
Montez sur le quai et tirez le levier du distributeur pour obtenir du charbon.
Oscar vient vous prévenir que Hans Voralberg a disparu.

Descendez et entrez chez Cirko (la porte près de Malka).
Vous retrouvez Hans ici, mais il commence à délirer. Il ne va pas très bien. Vous ne pourrez pas quitter Romansbourg tant qu'il sera dans cet état.
Parlez à Malka pour savoir qui pourrait s'occuper de soigner Hans. Elle mentionnera les moines du monastère.
Retournez au cabaret de Cirko et parlez de ces moines au propriétaire. Demandez-lui aussi pourquoi ils n'ont pas soigné la mère de Malka. Continuez la conversation jusqu'à ce qu'il vous explique comment les moines se servent de suaires pour juger de l'état de santé des malades.
Sortez et parlez à Malka des suaires. Elle vous remet une pièce pour le distributaire de suaires.
Retournez près de la palissade des deux frères.
Suivez le chemin vers la gauche jusqu'au distributeur de suaire. Entre temps, Kate se sera plainte du froid.
Glissez la pièce dans la fente et tirez le levier pour récupérer un suaire.
Revenez jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui de vous prêter des habits chauds.
Montez prendre le nécessaire dans son grenier et changez-vous dans la salle de bains du train.
Posez délicatement le suaire sur le visage de Hans qui est toujours couché sur son lit.
Voilà, Kate est désormais prête pour explorer les environs du monastère.
Suivez le chemin jusque là et tirez la corde. On vous refusera l'entrée.
Longez la paroi jusqu'à trouver le moine qui lave son linge.
Parlez-lui de tout. Pendant la conversation, vous apprendrez que ce moine est un passionné d'oiseau, et que l'accès au monastère est défendu aux femmes.
Rebroussez chemin jusqu'à la boutique du colonel et demandez-lui des appeaux.
Retournez voir le moine pour lui donner l'appeau argent. Il s'en ira.
Prenez une soutane sur le rocher et changez-vous.
Descendez au niveau de la corde du monastère et sonnez. Ainsi vêtu, vous monterez sans problème.

Le monastère de Romansbourg

Trouvez la cathédrale et dirigez-vous au fond.
Insistez auprès du Patriarche pour qu'il accepte de s'occuper de Hans. Il cèdera lorsqu'il verra le suaire que vous lui avez apporté.
Le lendemain, le Patriarche vous apprend que Hans est mourrant. Insistez pour le voir, il se trouve dans la chambre du couloir.
Hans vous parle d'un moine nommé Alexei. Il vous demande de le trouver pour qu'il puisse le guérir.
Sortez de la chambre et parlez au moine qui écoutait à la porte.
Il vous remet un parchemin et un vitrail de mammouth.
Vous pouvez lire le parchemin dans votre inventaire.
Revenez dans la cour et prenez la brosse qui traîne près du sceau.
Quittez la cour et continuez droit devant-vous pour retrouver la cathédrale. Entrez et questionnez le Patriarche au sujet d'Alexei.
Apparemment, l'homme que vous cherchez est mort.
Toujours dans la cathédrale, regardez la peinture sur le mur de gauche.
Utilisez la brosse sur le livre que tient le moine. Un symbole apparaît alors. Notez bien ce symbole et la disposition des points blancs par rapport à la croix.
Allez à la bibliothèque (l'autre porte qui donne sur la cour) et descendez au dernier niveau.
Utilisez le long bâton posé contre le mur pour allumer les bougies. Basez-vous à la croix au sol pour allumer les bougies correspondantes aux points blancs du schéma découvert plus tôt.
Une trappe s'ouvre au dernier étage.
Montez l'examiner. Vous pouvez regarder par l'ouverture pour avoir une magnifique vue sur Romansbourg. Déposez y le vitrail de mammouth.
Appuyez dans l'ordre sur les panneaux : Sud, Ouest, Nord, Est (bas, gauche, haut, droite si vous préférez).
La trappe se referme légèrement et laisse apparaître la silhouette d'un mammouth sur le mur en face.
Allez inspecter son oeil. Appuyez sur le bouton, une cache secrète se découvre.
Vous trouverez ici les notes d'Alexei sur le fascinant peuple Youkol. Prenez-les ainsi que la relique juste derrière.
Lisez les notes d'Alexei. L'une des pages parle d'une méthode curative utilisée par les chamans Youkols.
Retournez vers l'ascenseur qui vous a amené au monastère.
Arrêtez-vous à la brouette et prenez les cisailles posées dessus.

Revenez dans la cour puis allez au cimetière.
Le nom d'Alexei est gravé sur l'une des tombes, mais des mauvaises herbes vous empêchent de lire toute l'épitaphe.
Nettoyez la tombe avec les cisailles.
Ramassez les herbes et les ronces que vous venez de couper.
Retournez de nouveau vers l'ascenseur.
Regardez la machine près de l'ascenseur. Elle sert à fabriquer des bougies.
Jetez les herbes et les ronces dans la cuve de cire.
Ouvrez le réceptacle sous le petit entonnoir.
Prenez une mèche sur la gauche et fermez le réceptacle.
Tirez la manette à gauche pour chauffer la cire puis faites la couler en utilisant la petite vanne.
Ouvrez le réceptacle, votre bougie est prête, vous pouvez la prendre.
N'oubliez pas de récupérer les allumettes aussi.
Vous avez maintenant tout ce qu'il faut pour soigner Hans.
Retournez dans sa chambre.
Posez la relique Youkol sur la table.
Fixez la bougie à l'intérieur et allumez-la.
Hans est maintenant guéri.
Le Patriarche vous attend devant l'ascenseur. Il vous prévient qu'il ne laissera pas Hans quitter le monastère.
Rendez-vous dans l'église et allez dans la sacristie. Récupérez une clé. Ouvrez la grille qui se trouve à l'entrée de l'église et tirez la corde des cloches.
Allez au cimetière.
Le moine qui creusait depuis tout à l'heure, n'est plus là. Prenez sa pelle. Kate cassera alors toute seule le mur fragile juste à côté.
Tirez maintenant le cercueil, il fera un très bon traîneau.
Il ne vous reste plus qu'à chercher Hans pour quitter le monastère.

Retour à Romansbourg

Vous voilà de retour dans le train.
Parlez à Hans. Il vous demande d'apporter à Cirkos la pièce qu'il vient de réparer pour ses chevaux mécaniques.
Prenez la pièce et allez au cabaret.
Cirkos est en pleine séance de dressage avec un Youki.
Parlez au bonhomme puis posez le coeur mécanique sur l'emplacement prévu à cet effet devant les chevaux sur la scène.
Regardez de plus près la pièce. Faites pivoter le cœur pour amener l'aiguille supportant un petit cheval sur la position extrême de droite. La pièce est divisée en quatre quarts. Chaque partie possède trois trous. Vous devez cliquer sur les trous adéquats pour fixer la tuyauterie et réparer la machine.
Pour le quart en haut à droite, cliquez sur le trou le plus à gauche.
Pour le quart en bas à droite, cliquez sur le trou le plus à droite.
Pour le quart en bas à gauche, cliquez sur le trou central.
Pour le quart en haut à gauche, cliquez sur le trou le plus à droite.
Poussez le bouton en centre de la pièce. Les chevaux se mettent en mouvement et le spectacle commence.
L'émerveillement est de courte durée, puisque des secousses vous font craindre le pire. En remontant à la gare, vous constatez que quelqu'un a volé le train.
Entrez dans la boutique pour parler au colonel.
Il vous indique la présence d'une vieille draisine sous les rails. Elle est à vous si vous le souhaitez.
Tirez le levier sur le quai (celui près des escaliers).
La draisine apparaît devant vous.
Montez sur elle. Malheureusement, elle ne fonctionne pas très bien, et elle s'arrête au bout du quai.
Descendez sous le quai et allez fouiller le repère des deux frères qui ne sont bien sûr plus là.
Vous recevez un coup de fil de Oscar qui confirme ce que vous redoutiez, les deux frères ont effectivement volé le train.
Lisez le journal posé sur leur table puis donnez des poissonnets au youki couché par là. L'animal vous suivra jusqu'au quai.
Montez encore sur la draisine, grâce à la puissance du youki, vous pouvez enfin partir.

Mésaventures sous la neige

Après la cinématique, vous voilà obligé de laisser le traîneau et de continuer à pied.
Suivez le sentier dans la neige.
Vous passerez devant un tas de pierres, mais vous ne pourrez rien en faire pour le moment.
Continuez jusqu'à ce que le youki s'en prenne à un castor.
Laissez l'animal et enfoncez-vous dans la forêt pour récupérer un peu de bois sec.
Revenez jusqu'au tas de pierres. Disposez le bois sous les cailloux et allumez un feu avec les allumettes. Cela permet de faire fondre la glace.
Soulevez la pierre du dessus et ramassez l'offrande.
Allez voir le youki. Attirez-le avec l'offrande afin qu'il laisse le castor tranquille quelques instants. Lorsque vous reviendrez à côté de la rivière, l'animal aura fait tomber un arbre et vous pourrez traverser.
Le chemin se sépare de nouveau. A droite, c'est un cul-de-sac, prenez donc à gauche.
Vous arrivez dans un refuge abandonné. Sur la cheminée, prenez la poupée russe, la hachette cachée derrière et lisez le guide du pêcheur pour en apprendre plus sur les saumons orange.
Fouillez le coin cuisine, vous trouverez également un vivier à poissons.
Vous ne pourrez pas quitter le refuge car un ours rôde désormais devant la porte d'entrée.
Sortez par derrière. Il y a un petit ponton avec du matériel de pêche.
Prenez la canne à pêche (Kate déposera le vivier devant le youki, sans vivier, l'animal mangera chaque prise) puis choisissez un appât dans la petite boîte. Décidez-vous pour celui en haut à droite.
Kate peut lancer la ligne à trois endroits différents. Lancez la vers la droite, dans le coin sombre. Vous attraperez alors un saumon orange.
Posez la canne et revenez dans le refuge. Par la fenêtre, lancez le poisson à l'ours qui vous laissera alors tranquille. (Si par hasard, vous n'aviez pas pêché de saumon orange, lancez tout de même la prise à l'ours et retournez pêcher un autre poisson jusqu'à obtenir le saumon de la bonne couleur).
Sortez de la maison et allez vers le pont cassé.
A l'aide de la hachette, coupez un bout de corde.
Lancez cette corde sur la branche de l'arbre à côté, vous pourrez alors traverser le ravin.
Continuez dans la neige.
Le youki flairera quelque chose et vous laissera derrière.
Lorsque vous l'aurez rejoint, les deux frères tenteront de vous arrêter mais un évènement totalement inattendu - le crash d'un avion - vous donnera un petit répit.
Plantez ensuite la hachette dans la paroi glacée pour commencer votre ascension.
Allez 3 fois vers le haut, 2 fois à droite, 4 fois vers le haut, 4 fois à gauche, 2 fois vers le haut, deux fois à droite, 2 fois vers le haut, 2 fois à droite et 4 fois vers le haut.
Vous voilà en haut de la falaise.
Avancez jusqu'à trouver l'avion en piteux état. Heureusement, son pilote n'a rien mais il dort, suspendu à un arbre par son parachute. A cause de son casque vissé sur ses oreilles, vous n'arrivez pas à le réveiller en lui parlant.
Examinez le cockpit de l'appareil.
Vous ne pourrez pas rallumer la radio mais il y a quand même un petit truc à faire ici.
Mettez le jus avec le bouton en haut à gauche.
Relevez le petit interrupteur sous le bouton rouge (en bas à droite).
Baissez l'interrupteur A.
Vous pouvez alors lire 28 sur le cadran. Il manque cela dit les deux premiers chiffres.
Pour les connaître, relevez le bouton A et baissez le B.
Relevez aussi le bouton Jaune en bas à droite et baissez le vert.
Voilà, vous avez la combinaison entière maintenant. Il s'agit de 0328.
Revenez un peu sur vos pas et prenez un chemin vers le bas de l'écran.
Les deux frères manqueront presque de vous écraser en motoneige. Ils regagnent le train avec Hans.
Remontez les traces de motoneige jusqu'à la petite station radio.
Trafiquez le matériel pour indiquer la fréquence 0328 puis parlez au micro. Voilà qui devrait réveiller Boris, le pilote de l'avion.
En lui parlant, vous apprenez qu'il est possible d'atteindre le train en se servant du siège éjectable du copilote, mais il vous faut les coordonnées exactes avant d'essayer.
Retournez à la station radio.

Montez au radar et orientez-le vers le nord (la flèche sur le c).
Descendez et regardez le matériel dans la cabane.
Allumez l'écran. Vous remarquerez alors un petit point lumineux représentant le train. Ses coordonnées sont environ (80,20).
Retournez voir Boris. Parlez-lui et trafiquez le cockpit.
Entrez les coordonnées (80,20) sur le tableau de gauche puis appuyez sur le bouton pour déclencher le siège éjectable.
Vous atterrissez devant le train. Le youki vous accueille.
Déterrez le pauvre Oscar sous la neige et parlez-lui.
Montez dans le train.
Prenez le plan par terre ainsi que l'huile dans le compartiment de Hans.
Sortez et donnez l'huile à Oscar qui en a bien besoin.
Allez lui parler encore une fois. Il vous demande de rejoindre votre compartiment.
Ecoutez-le.
Le train ne part toujours pas. Retournez une troisième fois voir Oscar. Ce coup-ci, il dit qu'il faut détacher et abandonner le wagon.
Allez dans le compartiment détruit, et appelez par téléphone Oscar pour qu'il ouvre le panneau.
Il y a 5 boutons sur lesquels vous pouvez agir. Chacun commande un ou plusieurs mécanismes de détachement du wagon. En partant du bas, utilisez dans l'ordre, les boutons 1, 3 et 5. Le wagon se détache, le voyage reprend.

La fin des rails

Oscar est obligé d'arrêter le train puisque les rails s'arrêtent subitement devant une colline glacée.
Le youki s'enfuit, probablement attiré par une quelconque odeur.
Faites le tour du train et allez retrouver Igor qui dit avoir peur des esprits qu'il entend hurler.
Retournez vers le train puis à la motoneige.
Fouillez la sacoche et prenez la couverture.
Observez l'idole. Obstruez la bouche en enfonçant la couverture. Cela stoppe les bruits que Igor entendait.
Retournez lui parler. Cela devrait le décider à partir.
En s'en allant, il laisse derrière lui des crampons qui vous permettront alors d'avancer sur le chemin glacé.
En haut, vous êtes attaqué par Ivan qui vous menace avec une défense de mammouth.
Demandez un peu d'aide à Oscar par téléphone. Il fera siffler le train.
Profitez alors du fait qu'Ivan ait le dos tourné pour examiner le tas d'ivoire sur le traîneau.
Prenez le couteau sous les défenses et coupez la corde qui retient le traîneau.
Le sol commencera à se dérober sous vos pieds et après une chute vertigineuse puis un long somme, vous vous réveillez bien au chaud, dans une chambre d'apparence Youkol.

Le village Youkol

Sortez de la chambre et parlez au chef Youkol.
Examinez les poteries à côté de la porte.
Prenez un bois de cerf.
Le village est assez grand, on peut facilement s'y perdre (mais qui s'en plaindrait vu la beauté des décors). Je vais ici vous expliquer comment aller droit au but, sans détour.
A partir de votre chambre, allez à droite. Vous pouvez voir les tambours au fond et un oiseau perché au premier plan.
Regardez l'oiseau avant de continuer vers le bas de l'écran.
Près des peaux qui sèchent, vous trouverez une lanière en cuir. Kate l'associera de suite avec le bois pour fabriquer une fronde.
Rebroussez chemin et allez devant les tambours.
Visez le stalactite au dessus du cours d'eau. Le mécanisme se bloque et Kate peut passer et entrer chez la shaman.
Parlez à la Shaman. Elle vous indique que le seul moyen de retrouver Hans serait de mettre la main sur des fruits de l'arbre rieur.
Fouillez la partie gauche de la cabane. Prenez le moulin sacré puis revenez au village.
Allez tout droit, passez devant les peaux séchées et arrêtez-vous près de la machine qui ressemble à un puits.
Ramassez le bouchon de liège devant elle puis la gourde vide qui y est accrochée.
Fixez la gourde au crochet en haut de la machine. Tournez devant la manivelle afin de plonger la gourde dans l'eau

glacée et la remplir. Récupérez la gourde.
Avancez vers le bas de l'écran.
Vous arrivez derrière un enclos de Youkis. Récupérez l'arête juste devant la porte de l'enclos.
Continuez à droite, passez sous les rails et rendez-vous à la grotte au fond à droite.
A l'entrée de la grotte, vous pouvez choisir d'aller soit à gauche, soit à droite. Prenez à gauche.
Examinez le mur congelé au fond de la grotte. Il y a un petit rongeur par là.
Placez le bouchon de liège sur le trou en bas à droite.
Regardez maintenant le perchoir derrière vous.
Fixez le moulin sacré et faites le tourner pour appeler l'oiseau.
Retournez vers le mur.
Avec l'oiseau tout proche, le rongeur apeuré se réfugie dans la galerie du mur.
Récupérez le bouchon et placez-le maintenant dans le trou juste devant l'animal pour lui permettre d'avancer.
Lorsqu'il sera passé, bouchez alors le trou qui se trouve derrière lui.
Videz la gourde dans le trou en haut à gauche. Le rongeur poursuit son chemin.
Faites glisser l'arête par le trou en haut, au milieu.
Il ne vous reste alors plus qu'à récupérer les fruits collectés par l'animal pendant son parcours.
Retournez voir la shaman (sortez de la grotte, passez sous les rails, continuez toujours à droite).
Parlez à la shaman qui vous fera alors partir dans un étrange voyage…

Le rêve de Hans
Vous arrivez dans un endroit que les joueurs de Syberia 1 connaissent bien puisqu'il s'agit de la grotte près de Valadilène.
Prenez la poupée mammouth au fond de la grotte puis sortez.
Suivez le chemin qui descend à travers la forêt.
Parlez à la petite fille. Il s'agit de Anna Voralberg.
Après la conversation, poursuivez votre route jusqu'à la ville.
Longez la rue principale pour arriver à la propriété Voralberg (un peu plus loin sur la droite).
Devant la fontaine, prenez le chemin de droite et entrez dans l'imposante demeure.
Vous trouverez monsieur Voralberg dans le salon. Parlez-lui. Il vous refusera l'accès au grenier.
En retournant parler à Anna, vous apprendrez que son père quitte la maison à 19h15 pour aller à l'usine.
Revenez donc à l'horloge.
Tout semble coincé, mais il y a une manière pour la remettre en marche.
En observant le cadran, on peut voir que les aiguilles sont bloquées sur la position 2h45.
Sur la partie basse, vous pouvez voir deux boutons. Utilisez celui de droite pour afficher 2h30 (entre le 2 et le 3, donc), puis celui de gauche pour arriver à 2h45.
Remontez les deux automates et poussez le pendule. Voilà, ça fonctionne de nouveau.
Maintenant, affichez 7h avec le bouton de droite puis 7h15 en touchant une fois à celui de gauche. Tirez le poids de droite et faites sonner l'horloge.
Monsieur Voralberg quittera le salon en laissant la clé sur une petite table.
Prenez cette clé et montez au grenier.
Ouvrez la porte.
Tendez la poupée à Hans et suivez la conversation qui s'en suit.
Examinez les outils. Ouvrez le coeur d'automate. Vous serez ramené au village Youkol.

Retour au village Youkol

De retour dans la maison du Shaman, prenez le masque accroché sur le mur de droite.
Avant de sortir, touchez l'attrapeur de rêves devant la porte, il vous rappellera une partie du rêve de Hans.
Sortez et allez à l'enclos.
Suivez les rails vers la gauche de l'écran.
Montez l'échelle et continuez à longer le chemin de fer.
Vous verrez deux Youkols à la sortie de la grotte. Parlez-leur. Ils sont apparemment effrayés par l'homme de métal, Oscar.
Devant le train, essayez de soulever le crochet. Il est beaucoup trop lourd pour Kate. Les deux Youkols ne vous aideront pas à cause de la présence d'Oscar.

Allez parler à Oscar dans la locomotive. Convainquez-le de porter le masque.
Les Youkols pourront alors s'approcher et fixer le crochet à l'avant du train.
Passez sur le côté droit de la locomotive et regardez de plus près le crochet. Actionnez-le afin de tendre le câble.
Retournez dans la grotte.
Montez aux escaliers que vous trouverez et tirez le levier de droite.
Le train pourra ainsi entrer dans le village Youkol.
Descendez jusqu'au train et parlez à Oscar. Ce dernier ira voir Hans pour le sauver.
Suivez-le dans la maison de la Shaman.
Observez le coeur de Oscar.
Vous pouvez y voir 12 boutons, comme le cadran d'une horloge. Appuyez sur les boutons 7 et 3 (comme 7h15 sur l'horloge des souvenirs de Hans). Une partie s'ouvre. Appuyez maintenant sur 12 et 6, puis sur 3 et 9.
Récupérez la clé de la locomotive dans le coeur.
Retournez au train.
Insérez la clé juste au dessus du volant central.
Tirez le levier en haut à gauche. Vous verrez comme un serpent de métal sortir sous la locomotive. Poussez le bouton à droite du volant central pour le faire remonter.
Baissez le levier en haut à droite puis celui en haut à gauche. Cette fois, le serpent apparaît au dessus de la locomotive.
Poussez le second bouton à droite du volant central pour le faire revenir.
Vous devriez maintenant voir deux des trois cadrans alimentés.
Pour le dernier, tournez le petit volant à gauche du volant central puis appuyez sur le bouton, lui aussi à gauche.
Tournez enfin le gros volant tout à fait à gauche et vous ferez fondre la glace emprisonnant le gros bateau dont parle Alexei dans ses écrits.
Allez voir ce bateau.
Parlez au chef Youkol qui vous attend devant.
Vous ne pourrez partir qu'après avoir été chercher le youki dans son enclos.
Le bateau, vous emmène toujours plus loin au nord.

La banquise

Votre voyage se poursuit sur une banquise remplie de pingouins.
Descendez du bateau et partez explorer la banquise.
Près d'une carcasse de baleine, vous trouverez une corne de nerval. Prenez-la.
Continuez à gauche. Vous comprendrez alors pourquoi le bateau n'avance plus, l'ancre est prise dans la glace.
Libérez-la avec la corne de Nerval.
Partez encore sur la gauche.
Ce maudit Ivan Bourgoff refait parler de lui. Il est sur le bateau et vous empêche de remonter.
Allez tout au bout de la banquise, là où il y a un petit attroupement de pingouins et où vous pouvez regarder le bateau.
Repartez sur la gauche, puis au fond à gauche.
Vous serez alors devant un nid.
Déposez la poupée russe à côté des deux autres oeufs. Les pingouins viendront voir.
Retournez au bout de la banquise.
La glace commence à craquer. Brisez-la entièrement avec la corne et vous flotterez jusqu'au bateau.
Prenez le crochet d'ivoire dans un coin de la cale.
Faites rouler le tonneau puis montez dessus.
Fixez le crochet au dispositif de la voile, puis faites passer le noeud de la corde autour du crochet.
Redescendez.
Tirez le levier pour faire monter la voile.
Le bateau continue sa route, laissant Ivan avec les pingouins.

Syberia

Vous voilà enfin à Syberia.
Descendez du bateau et montez à l'échelle à droite.
Poussez l'homme. Il s'effondre. Ramassez son pendentif et redescendez.
Partez vers la gauche de l'écran jusqu'aux marches que vous devrez descendre.

Ouvrez le coffre au bout du ponton. Il contient trois plaques de pierre. Prenez-les.
Tournez-vous et poursuivez au fond de l'écran.
Cueillez une fleur de Syberia et prenez la plaque cachée dans les herbes.
Continuez votre chemin.
Hans est assis plus loin. La route est bloquée par une grande porte.
Revenez au bateau et descendez dans la cale.
Réveillez le Youki en lui présentant la fleur de Syberia.
Puisque vous êtes là, ouvrez la porte au fond de la cale et allez examiner la peinture à droite de l'ossement.
Notez les symboles dessinés à côté du mammouth puis ressortez et revenez à la grande porte.
Actionnez le levier sous la cage. Celle-ci descend et le Youki se précipite à l'intérieur.
Vous pouvez avancez.
Montez les escaliers et allez voir la machine de plus près.
Regardez la dalle circulaire en dessous.
Ramassez la cinquième plaque de pierre puis disposez toutes les plaques à leurs positions respectives.
Tournez la manivelle de la machine.
Du sable tombe sur la dalle et vous pouvez voir qu'une dalle s'enfonce. Notez le symbole de cette dalle et regardez le médaillon de l'homme que vous avez dans votre inventaire. Il sert à faire la correspondance entre les symboles blancs (ceux de la dalle de la machine) et les rouges. Le symbole qui vous intéresse est à gauche de la cordelette. Il est un peu caché… Essayez de noter tant bien que mal ce symbole rouge.
Prenez la clé apparut au centre de la dalle.
Montez les escaliers.
Hans est assis là, attendant impatiemment l'arrivée des mammouths. Avant qu'il puisse enfin vivre son rêve, vous allez devoir appelez les animaux.
Pour cela, continuez à gauche.
Examinez le panneau de la machine.
Ouvrez ce panneau à l'aide de la clé.
Plusieurs symboles rouges apparaissent devant vos yeux.
Reprenez la clé et placez-la sur le symbole correspondant à celui que vous avez trouvé sur le médaillon. Il s'agit du deuxième symbole sur la ligne du bas.
Tournez maintenant la manivelle de la machine afin de positionner le « haut-parleur » dans la bonne direction.
Intéressez-vous finalement aux tuyaux.
Vous pouvez voir six trous que vous pouvez ouvrir, fermer ou laisser à demi ouvert.
Souvenez-vous de la peinture aperçue dans le bateau et des symboles affichés.
Il indiquent la bonne position que doit avoir chaque trou.
Sur la ligne du haut, vous devez avoir : ouvert, à demi ouvert, ouvert
Sur la ligne du bas, vous devez avoir : à demi ouvert, fermé, ouvert
Actionnez le levier à droite des tuyaux.
Ca y est. Les mammouths arrivent.
Je vous laisse découvrir la fin de cette formidable aventure.

Taito Legends 2

© KOCH Media / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM

CRÉDITS AU MAX

Lorsque vous lancez un jeu, vous devez appuyer sur une première touche pour faire comme si vous insériez une pièce, puis presser une seconde touche pour lancer la partie. A cet instant, vous pouvez appuyer autant de fois que vous voulez sur cette première touche pour mettre les crédits au maximum.

Tak 2 : Le Sceptre des Reves

© THQ / Avalanche Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LES CHARGEMENTS

Pendant les chargements, bougez le stick analogique droit vers le haut ou vers le bas pour agrandir ou diminuer la tête de Tak. Vous pouvez également maintenir les touches Gauche ou Droite + A pour ralentir sa course.

Tak et le Pouvoir de Juju

© THQ / Avalanche Software 2004

+ D'INFOS FORUM

ARTWORKS ET STORYBOARDS

Artworks
Collectez 12 plantes à bobo magiques pour débloquer les "Artworks" dans le menu "extras".

Storyboards
Collectez 200 Yorbels pour débloquer les "Storyboards" dans le menu "extras".

UN TRUC TOTALEMENT INUTILE MAIS MARRANT

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez le stick analogique pour faire gonfler ou rétrécir les pieds et la tête de Tak.

Tao Feng : Fist of the Lotus

© Microsoft / Studio Gigante 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC ZHAO YEN

Terminez le mode quête avec tous les personnages (Lotus Blanc et Manthe Noire) pour débloquer Zhao Yen.

LES PLAINES DE L'IMMORTALITÉ

Terminez l'entraînement avancé avec n'importe quel personnage pour débloquer le niveau des Plaines de l'immortalité.

Taz Wanted

© Infogrames / Blitz Games 2003

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES MINI-JEUX

Entrez le code ?BN pour débloquer tous les mini-jeux.

TD Overdrive

© Infogrames / Pitbull Syndicate 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE BONUS

Une fois que vous aurez débloqué toutes les voitures, sélectionnez la course San Francisco Drag Race et utilisez la Dodge Concept Viper. Etablissez un nouveau record et entrez **SOUNDMAX** en guise de nom.

CONDUIRE LA G4 TV

Selectionnez la course San Francisco Drag Race et établissez un nouveau record. Entrez alors le nom suivant à l'écran des high scores **KQXYKGVY**.

VOITURES BONUS

Obtenez un nouveau record sur la course Drag de San Fransisco avec la voiture Dodge Concept Viper. Entrez le nom "SOUNDMAX" dans le High Score.

VOITURE G4 TV

Obtenez un nouveau record sur la course Drag de San Fransisco avec la voiture de votre choix. Entrez ensuite le nom "KQXYKGVY" dans le High Score.

BONUS DE FIN DE COURSE

Gagnez toutes les courses du mode Story pour débloquer les pistes de San Francisco en mode Solo et Cop Chase, ainsi que les voitures Chevrolet Corvette L-88, Jaguar XK-R, Lotus Espirit V8 et Lotus Elise.

Teenage Mutant Ninja Turtles

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

Nouveau costume de Michaelangelo

Entrez le code DLDSM puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Michaelangelo.

Nouveau costume de Donatello

Entrez le code SRSMM puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Donatello.

Nouveau costume de Leonardo

Entrez le code RMMLL puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Leonardo.

Nouveau costume de Raphael

Entrez le code LMSDD puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Raphael.

CHEAT CODES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

DRLDS	Pouvoirs de Donatello
LLMSR	Splinter en mode histoire
LLSMR	Petit bandana et double défense pour Donatello
LMLSD	Pouvoirs de Leonardo
LSDRM	Playmates Toy Database
LSLSS	Nouveaux bruitages

LSMDR	Petit bandana et double défense pour Raphael
MLLSR	Petit bandana et double défense pour Leonardo
MRLLD	Petit bandana et double défense pour Michaelangelo
MRRSL	Shurikens explosifs illimités pour Michaelangelo
MSRMM	Pouvoirs de Michaelangelo
MSSRD	Shurikens illimités pour Leonardo
RDSRL	Pouvoirs de Raphael
SLDDS	Grand bandana et double attaque pour Leonardo
SMLLR	Grand bandana et double attaque Donatello
SMRDL	Grand bandana et double attaque pour Michaelangelo
SRRLR	Grand bandana et double attaque pour Raphael

MODE CHALLENGE

Terminez le mode histoire avec les quatre tortues pour débloquer le mode challenge.

NOUVEAUX PERSONNAGES EN MODE VERSUS

Casey Jones

Terminez le premier niveau avec Raphael pour débloquer Casey Jones.

Hun

Terminez le sixième niveau avec Michaelangelo pour débloquer Hun.

Evil Turtlebot

Terminez le troisième niveau avec l'une des tortues pour débloquer Evil Turtlebot.

Oroku Saki

Battez Saki avec l'une des tortues pour débloquer Oroku Saki.

Shredder

Battez Shredder avec l'une des tortues pour le débloquer.

Splinter

Terminez le Niveau Dojo 3 avec Leonardo pour débloquer Splinter.

Yoshi Hamato

Terminez le mode challenge avec l'une des tortues pour débloquer Yoshi Hamato

COSTUMES DE FÊTES

En réglant le système de votre console à la date du 25 décembre ou du 31 octobre, vous pourrez voir les tortues porter des costumes de noël ou d'halloween.

SECRET DE GEMBU

Terminez le troisième stage du Dojo avec les quatre tortues pour apprendre le mouvements secret de Dembu. Cette attaque vous permet de tout détruire à l'écran.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes n'ont pas d'effet en mode tournoi.
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

DRMSRLR	Regagner lentement de la vie
DRSLLSR	Votre perso perd peu à peu de la vie
DSRDMRM	Avoir toujours la barre de santé à fond
LDRMRLM	Votre défense est doublée
LRSRDRD	Les ennemis peuvent vous tuer en un coup
LSDRRDR	Invincibilité
MLDSRDM	Sons alternatifs
MRLMRMR	Les items de santé sont tous remplacés par des pizzas 100% santé
MRMDRMD	La restauration de stamina n'est plus disponible
RDSRMRL	Vos ennemis ont une défense doublée
RLMRDSL	Ne plus avoir de Shuriken
RSRLRSM	Shuriken infinis
SDLSRLL	Vos attaques sont deux fois plus puissantes
SDSDRLD	Vous perdez toute votre santé après une chute
SLSDRDL	Vos ennemis ont des attaques deux fois plus puissantes
SRMLDDR	Amis débloqués en bonus
SSSMRDD	Son étrange lorsque votre personnage marche

DSLRDRM	Nouvel équipement pour Donatello
LMRMDRD	Nouvel équipement pour Leonardo
MLMRDRM	Nouvel équipement pour Michelangelo
RMSRMDR	Nouvel équipement pour Raphael

PERSONNAGES CACHÉS

Casey Jones

Terminez le tournoi Open Brawl et Casey Jones remplacera Raphaël.

Karai

Terminez le Foot Fight du mode Tournoi.

Slashuur

Terminez le tournoi Battle Nexus du mode Tournoi.

Splinter

Terminez le jeu pour que Splinter remplace Donatello.

JEU ARCADE DES TORTUES NINJA

Commencez par récupérer l'Antique caché du niveau 9-1. Pour cela, descendez l'une des allées et sautez sur les caisses pour atteindre le bus. De là, sautez sur le bâtiment afin de récupérer la pizza et l'Antique contenus dans les deux caisses. Ensuite, terminez le niveau et battez tous les dragons violets, les hommes du Foot Clan et les gangsters. Rendez-vous au "2nd Time Around". Si vous regardez les objets qui se trouvent dans la section NY, vous apercevrez une borne d'arcade. En la sélectionnant, vous aurez accès à des informations la concernant. En sortant, un message vous informera que vous avez débloqué le mode Arcade. Vous pourrez y accéder depuis le menu principal.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare

© Konami 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu des cheats (qui se trouve dans les options) pour entrer ces codes :

DMLDMRLD	Aucune trousse de soin sur la carte
LDMSLRDD	Mort en un coup
LLMSRDMS	Perte des Shuriken
LMDRRMSR	Shuriken illimités
MDLDSSLR	Invincibilité
MSRLSMML	La puissance d'attaque des ennemis est doublée
RMLDDSML	Débloquer une vidéo de Casey et April
RRDMLSDL	Ougi illimité
SLLMRSLD	Sushi Party
SLRMLSSM	La défense des ennemis est doublée

L : Leonardo
M : Michaelangelo
D : Donatello
R : Raphael
S : Shredder

Tenchu : Le Retour des Ténèbres

© Activision / From Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Afficher le score

Faites Start puis droite, droite, droite, gauche.

Augmenter le score

Faites Start puis maintenez blanc + noir et faites droite, droite, droite, gauche

Augmentez l'attaque

Appuyez sur start puis maintenez R + blanc and press haut, bas, haut, bas. Relâchez R + blanc et faites X, X, X

Augmentez le Kuji

Faites Start puis maintenez gauche, gauche, gauche, droite, X

Kuji au max

Faites Start puis maintenez L + R et faites gauche, gauche, gauche, droite, X.

Restaurer la santé

Appuyez sur Start puis faites haut, bas, haut, bas, X, X, X

Tous les personnages

Maintenez blanc + noir et faite haut, droite, gauche, bas a l'écran Start, relâchez blanc + noir puis appuyez sur L + R.

Tous les modes histoires

Faites blanc, blanc, L, R, droite, X, click gauche, click droit à l'écran de selection des missions

Tous les objets ninjas

Maintenez L + R and faites haut, bas, haut, bas, X, X, X, gauche, droite, gauche, droite, X, X, X à l'écran de choix des objets

Transporter plus d'objets

Maintenez L + R et faites haut, gauche, bas, droite, X, X, X à l'écran de choix des objets

Mission bonus

Faites blanc, haut, noir, bas, L, R, gauche à l'écran titre pour débloquer la mission bonus de Rikimaru

Mouvement spécial

Faites Start puis maintenez R + noir et faites haut, haut, bas, bas. Relâchez R + noir, faites X, X, L, R.

Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines

© Atari / Black Ops Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Les manipulations suivantes sont à faire dans l'écran "Code" :

Munitions illimitées

X, A, Y, Y, Y, A, X, B

Toutes les armes du futur

A, A, A, X, B, X, B, B

Invincibilité

Y, X, B, B, A, A, B, X

Continues illimités

B, B, B, X, B, A, Y, A

50% de santé en moins dans le combat avec TX

B, B, X, X, X, B, A, Y

Toutes les cinématiques

B, B, B, A, X, Y, X, Y

Débloquer tous les niveaux

X, Y, Y, X, B, A, A, B

MINI-JEUX

Missile Command

Dans le bureau du vétérinaire au niveau 13, il y a un petit bureau dans lequel se trouve un ordinateur. Appuyez sur X pour jouer à Missile Command. Puis, finissez le niveau pour débloquer ce jeu dans le menu "Atari Games". Autre possibilité, faites A, B, B, B, X, Y, A, B dans l'écran "Code".

Centipede

Finissez le jeu pour ouvrir le mini-jeu Centipede qui se trouve dans le menu "Atari Games". Autre possibilité, faites A, B, B, B, X, Y, B, A dans l'écran code.

Terminator 3 : The Redemption

© Atari / Paradigm Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Finissez le jeu pour débloquer les bonus suivants :

- 3 concept arts
- 1 vidéo
- Ralenti
- Tous les upgrades
- Scanvision illimitée
- Mort instantanée
- Invincibilité
- Tuer automatiquement toutes les cibles

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Credits Movie" sur le menu principal et faites les manipulations suivantes tout en regardant la vidéo pour activer les cheats.

Choix du niveau	B + Noir + Y
Invincibilité	B + Noir + R
Tous les upgrades	B + Y + L

Test Drive : Eve of Destruction

© Atari 2004

+ D'INFOS FORUM

TITRES

Titre AI Vengeance	: Obtenez le meilleur rang en mode Carrière.
Titre Buh-Kwawk	: Remplissez 15 fois votre jauge de Hit en mode Carrière Event.
Titre Chicken Fight	: Détruisez votre véhicule en moins de 55 secondes en mode Action.
Titre Fast Forward	: Gagnez une Jump Race figure-8 sans subir de dommages.
Titre Hardcore mode	: Accrochez un véhicule en moins de 9 secondes.
Titre Old Time Racing	: Obtenez 100 kills en mode Carrière
Titre Turbo Boost	: Complétez tous les défis en mode Challenge.

VÉHICULES SUPPLÉMENTAIRES

Hearse	: Obtenez 500 points de réputation.
Hastings	: Obtenez 2 500 points de réputation.
Bulldog	: Obtenez 5 000 points de réputation.
Cannon	: Obtenez 10 000 points de réputation.
Dundas	: Obtenez 15 000 points de réputation.
Empire	: Obtenez 20 000 points de réputation.
Postal	: Obtenez 25 000 points de réputation.
Kenyon	: Obtenez 30 000 points de réputation.
Outlaw	: Obtenez 35 000 points de réputation.
Ambulance	: Obtenez 40 000 points de réputation.
Baxter	: Obtenez 45 000 points de réputation.
Orbital	: Obtenez 50 000 points de réputation.
Mankato	: Obtenez 55 000 points de réputation.
Taxi	: Obtenez 60 000 points de réputation.
Rocket	: Obtenez 65 000 points de réputation.
Welch	: Obtenez 70 000 points de réputation.

Test Drive Off-Road Wide Open

© Infogrames / Angel Studios 2001

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAMIONS PRO CLASS

Terminez les 9 premières courses du mode solo.

CAMIONS UNLIMITED CLASS

Terminez les 27 premières courses du mode solo.

MONSTER TRUCKS

Terminez les 36 premières courses du mode solo en difficile.

HUMVEE

Terminez premier aux trois premières saisons du mode carrière et cela dans toutes les catégories.

SHELBY DODGE DURANGO

Terminez premier à la quatrième saison du mode carrière en catégorie vitesse.

DODGE T-REX

Terminez premier à la quatrième saison du mode carrière dans la catégorie puissance.

ROD HALL HUMMER

Terminez à la première place dans toutes les catégories du mode carrière.

MAÎTRISER LES ATTERRISSAGES

Maintenez R1 pendant un saut et utilisez le stick analogique gauche pour contrôler.

The Bard's Tale

© Ubisoft / inXile Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité
Maintenez L + R et faites droite, gauche, droite, gauche, haut, bas, haut, bas

Immunité aux attaques
Maintenez L + R et faites gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas

Mana et santé à fond
Maintenez L + R et faites gauche, gauche, droite, droite, haut, bas, haut, bas

Dommages supplémentaires
Maintenez L + R et faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite

Argent supplémentaires et Adderstones
Maintenez L + R et faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite

Tous les niveaux
Maintenez L + R et faites Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas

BONUS

Faites don de 100 silver aux prêtres qui se trouvent dans les villages et en extérieur pour débloquer divers bonus, tels que des vidéos, des artworks et des chansons.

LE CHIEN

Dès que vous avez éliminé le rat géant au début du jeu, allez voir le petit chien au centre du village et parlez-lui gentiment pour qu'il vous suive. Il vous sera très utile pour faire diversion en combat.

BONUS DIVERS

Le jeu comporte un grand nombre de bonus que vous pourrez débloquer uniquement en donnant de l'argent aux prêtres que vous croiserez durant votre périple.

The Chronicles of Riddick : Escape from Butcher Bay

© Vivendi Universal Games / Starbreeze Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Liste des cigarettes :
Trouver Space Cowboy sur la plate-forme d'atterrissage.

Vidéo N°1 :
Trouver Desert Air dans le rêve.

BA du film et Riddick First jouable :
Trouver Sensai dans les quartiers de restauration.

Prototype 1 et Combo Trailer :
Trouver Hogdahl's Finest dans le rêve.

Prototype 3 et Vidéo N°2 :
Trouver le bar de Gronko dans le quartier des guardes.

SOLUTION COMPLÈTE

Evasion de Butcher Bay

Tout d'abord le jeu se déroule à la première personne. Après un long périple dans un avion, vous voici dans la prison de Butcher Bay. Avancez vers Johns et appuyez sur X et dites-lui de se calmer. Allez derrière Johns, appuyez sur la gâchette de gauche, puis appuyez rapidement sur X, vous briserez la nuque à Johns. Faites vite, derrière-vous se trouve une trappe allez-y. Sautez les objets jonchant le sol en appuyant sur A puis descendez l'échelle en pressant le bouton X. Une fois en bas vous verrez un technicien travailler, tuez-le et récupérez-la clé de sécurité. Allez sur le terminal qui se trouve devant une porte, appuyez sur X pour qu'il reconnaisse la carte d'accès. Une fois la porte ouverte, un garde avec un fusil à laser patrouille dans le couloir, glissez-vous derrière-lui discrètement et tuez-le. Cachez le corps, ensuite allez sur votre droite dans le couloir et sur votre gauche, vous trouverez des caisses. Laissez enfoncer X et attendez que Riddick monte sur la caisse, ensuite faites de même sur les 2 caisses devant vous. Un rail se trouve au-dessus de vous, appuyez sur X et il s'accrochera sur celle-ci, allez tout droit et vous arriverez devant une grille d'aération, appuyez sur X pour l'ouvrir. Une fois à l'intérieur du conduit, prenez sur votre gauche puis sur votre droite, arrivez au bout et ouvrez la grille. Ramassez la cartouche de NanoMED et mettez-la dans le distributeur. Rechargez votre énergie, ensuite prenez sur votre gauche et passez la porte. En face de vous se trouve un garde avec un fusil à pompe, pour cela allez discrètement derrière-lui et brisez-lui la nuque. Récupérez son fusil, et devant vous se trouvent des caisses, montez sur la première puis sur celle à votre droite. Ensuite accrochez-vous à la barrière et allez sur votre droite tout en étant accroché à celle-ci. A un moment donné, le grillage n'y sera plus, montez-le et prenez la porte sur votre droite. Vous voici dans un couloir au bout, de celui-ci se trouve un ascenseur, prenez-le, pour le déclencher appuyez sur X. Une fois en bas prenez la porte et vous verrez un garde en face de vous. Tuez-le en appuyant sur votre gâchette de droite pour lui envoyer une balle. Une fois mort, récupérez les munitions et descendez par l'échelle sur votre droite. Une fois descendu allez tout droit et sur votre droite, se trouve un égout avec un cadenas, explosez-le grâce à votre fusil. Appuyez sur votre Joystick de gauche et Riddick se baissera, entrez dans le conduit, appuyez sur la

petite touche blanche et la torche de votre fusil s'allumera. Une fois dedans, vous trouverez 1 garde, tirez-lui dessus vous n'aurez pas de mal pour l'anéantir. Ensuite prenez sur votre droite et vous aurez un autre garde qui se cache dans un renforcement, tuez-le également. Ensuite un autre arrivera en courant, tuez-le puis sur votre gauche un autre et enfin pour finir un dernier sur votre droite. Au bout du conduit vous verrez une lumière intense, la mission est terminée.

Trouver le point faible de Butcher Bay

Sortez de votre cellule et parlez à Barber. Il vous signalera qu'un certain Mattsson veut vous parler, il se trouve dans la cour, passez sur votre droite et arrivé à l'intersection prenez sur votre droite et vous verrez 2 types parler au fond. Allez-y et prenez sur votre gauche, les escaliers vous mèneront dans la cour de la prison. Mattsson se trouve sur votre gauche contre le mur, allez-lui parler, il vous dira d'allez dans sa cellule et de prendre le Shiv sous son lit. Allez-y, le numéro de sa cellule et le A-40. Mais ceci était un piège, deux hommes viendront dans la cellule pour vous tuer. Appuyez sur la gâchette de droite pour donner des coups de poing, pour en finir avec eux. Retournez voir Mattsson dans la cour pour avoir de plus amples informations. Il vous dira d'aller voir un certain Haley, celui-ci se trouvant sur votre droite dans la cour allez le voir pour parler. Il vous proposera une mission de tuez Rust.
Retournez dans votre cellule puis Mattsson viendra vous rendre visite pour emmener votre Shiv, mais ceci tournera mal, Rust fera son apparition ainsi qu'un garde, Mattsson sera grièvement blessé. Parlez à Barber, il se trouve devant vous et il vous fera part que Rust vous attend sur le terrain des Aquilla et qui serait préférable d'y aller avec une arme. Donc allez dans la cellule A37 et parlez à Waman, il vous demandera une faveur, tuer le prisonnier Molina. Celui-ci se trouve dans la cellule A38, tuez-le et récupérez le point américain, retournez voir Waman il vous donnera un paquet de cigarettes. Ensuite allez voir Shabby, il se trouve près de l'infirmerie, il vous donnera son code d'accès sur un bout de papier. Allez dans la cour, puis dans le bloc A 11-30 où se trouvent les Aquilas. Une fois dans leur bloc prenez sur votre droite et ensuite votre gauche Vous aurez un détenu qui viendra se battre contre vous, tuez-le et un autre détenu se trouve dans le couloir qui vous attend les bras croisés. Tuez-le puis prenez sur votre gauche, 2 autres détenus s'y trouvent, un avec un Shiv, allez au combat au corps-à-corps, en lui donnant des coups de poing. Une fois mort, récupérez son Shiv, puis appuyez sur la touche Y pour vous en équiper, prenez le couloir qui se trouve sur votre droite, vous aurez 2 autres détenus avec des Shiv, tuez-les. Puis dans le dernier couloir vous aurez Rust qui fonce sur vous, utilisez votre Shiv il n'aura pas le temps de vous donner des coups qu'il sera déjà mort. Rangez vite votre arme en appuyant sur Y pour que les gardes ne vous frappent pas car le Shiv est interdit dans la prison. Retournez dans la cour et allez parler à Haley. Il vous dira d'aller dans l'infirmerie, pour cela retournez dans vos quartiers et allez parler à Bulder, il vous ouvrira le passage prenez la porte sur votre gauche vous voici dans l'infirmerie, 2 gardes s'y trouvent. Le premier qui viendra vous voir sera armé d'un fusil, sortez votre shiv et tuez-le, le 2e sera plus simple il ne possède pas d'arme, tuez-le également. Récupérez la clé de sécurité sur l'un des 2 gardes et ouvrez la porte qui se trouve sur votre gauche. Un autre garde se trouvera devant vous tuez-le, puis prenez sur votre droite une échelle s'y trouve, montez-y. Ouvrez-la porte qui se trouve devant vous puis, attention un autre garde se trouve en face de vous, cachez-vous derrière la caisse, et au moment voulu tuez-le. Allez par la porte là où il est passé, puis ouvrez l'écoutille qui se trouve sur votre droite. Baissez-vous en appuyant sur le Joystick gauche et rentrez dans celui-ci vous verrez 2 gardes sur votre gauche, n'y faites pas attention et continuez tout droit. Montez l'échelle et sur votre gauche se trouve la sortie, ouvrez cette écoutille puis vous verrez un garde. Passez discrètement derrière-lui et appuyez sur le joystick de gauche puis sur X plusieurs fois vous lui briserez la nuque, un autre garde se trouve sur votre droite tuez-le. Ensuite vous verrez un coin sombre sur votre droite allez-y vous trouverez une porte ouverte, un garde se trouve devant-vous brisez-lui la nuque et récupérez sa clé de sécurité. Allez sur votre gauche un générateur s'y trouve, tapez le code en appuyant sur X puis la porte s'ouvrira. Tuez le garde qui se trouve sur votre gauche puis vous verrez une porte sur le côté gauche à nouveau. Vous aurez droit à un Checkpoint, vous voici sur un balcon. Sautez en contrebas et tuez le technicien. Ensuite allez sur l'ordinateur et appuyez sur X votre ADN sera pris en compte et vous pourrez désormais utiliser les fusils d'assauts des gardes.
Ensuite vous tomberez dans une embuscade, pas moins de 4 gardes viendront avec leurs fusils pour vous faire la peau, tirez dans le tas avec votre nouvelle arme. Une fois tués, vous aurez un garde qui vous envoie une grenade, cachez-vous cela créera une brèche dans le mur. Appuyez sur X pour faire tomber les débris sur votre droite un garde vous attend tuez-le, puis vous verrez un panneau de contrôle. Appuyez sur X, puis vous verrez les hélices du conduit d'aération qui s'arrête. Montez sur les caisses, sur votre droite, et ensuite atteignez les hélices. Vous vous trouverez dans un conduit d'aération cassez les grilles. En tombant en contrebas 2 gardes s'y trouvent tuez-les. Prenez sur votre droite, et 2 gardes se trouvent en hauteur tuez-les. Ensuite prenez sur votre gauche, un garde se trouve dans le noir, allumez votre torche et tuez-le. Prenez l'écoutille de service, appuyez sur X pour l'ouvrir ensuite une fois dans le conduit allez à droite, tournez la valve puis continuez vous tomberez dans une embuscade, le mur sur votre droite éclatera et

créera une brèche pour passer. Auparavant vous aurez tué les 2 gardes. Une fois passé par le trou, avancez lentement un garde arrive, tuez-le puis un autre arrivera en courant tuez-le également. Ensuite prenez sur votre gauche et vous tomberez dans une embuscade, vous aurez 5 gardes à abattre. Et pour couronner le tout, vous aurez un robot muni de 2 mitrailleuses qui viendra vous rendre la tâche plus difficile. Pour le tuer, essayez d'être derrière-lui et de lui tirer sur le système qui se trouve sur son dos. Une fois tué, prenez l'ascenseur. Arrivé en haut, vous verrez sur votre droite une porte allez-y, un Checkpoint viendra se mettre en route, puis prenez sur votre gauche, descendez les escaliers et vous revoici revenu dans la prison. En face de vous se trouvent 2 gardes armés d'une mitraillette tuez-les. Ensuite prenez sur votre droite, et dans le recoin de gauche vous aurez 3 autres gardes tuez-les. Ensuite vous aurez sur votre droite un petit couloir allez-y tuez le garde et sur votre gauche se trouve la porte qui mène à la cour mais celle-ci est fermée. Vous devrez trouver une radio, celle-ci se trouve sur un des gardes ramassez-la et Riddick dira que le travail est fini. Par conséquent ils vous ouvriront la porte, une fois franchie allez dans la cour. La mission sera terminée.

Sortez de la Fosse

Prenez le chemin qui se trouve derrière, puis sur votre gauche, ensuite vous verrez un homme dénudé courir, prenez sur votre droite à la première intersection puis sur votre gauche, tuez les hommes qui sont dénudés puis descendez. Prenez sur votre droite, puis sur votre gauche, et récupérez la valve qui jonche le sol. Revenez sur vos pas et passez par la porte où les hommes dénudés arrivent. Vous verrez une porte qui nécessite l'utilisation de cette valve. Après avoir ouvert cette porte, suivez le chemin, et vous arriverez devant une torche, un checkpoint se mettra en route. Ensuite suivez Pope Joe à l'ascenseur, il vous emmènera dans sa planque. Mais Pope Joie croit que vous êtes un imposteur, vous devrez lui ramener sa boîte vocale bénie. Commencez par vous équiper de fusées sur votre droite, prenez-en le maximum. Reprenez l'ascenseur, et prenez sur votre gauche une fois en bas, utilisez les torches pour vous éclairer. Ensuite prenez sur votre droite, tuez les personnes qui viennent à vous puis vous trouverez sa boîte vocale sur un recoin dans le noir à droite. Récupérez-la et retournez voir Pope Joe, prenez l'ascenseur. Petite astuce, des bidons de fioul s'y trouvent tirez dessus pour tuer des ennemis au passage. Pope Joe, vous opèrera cela vous permettra de voir dans le noir. La mission est terminée.

La fosse

Vous devrez trouver la sortie qui mène à Pigsville le quartier des gardes. Pour cela vous vous trouvez dans le conduit, sortez de celui-ci et prenez sur votre droite. Tuez-les 3 ennemis, puis continuez tout droit, à la prochaine intersection prenez sur votre gauche. Continuez à nouveau tout droit et sur votre droite vous verrez une échelle, allez-y. Vous sortirez de cette fosse. La mission est terminée.

Allez au hangar de Astroport

Retournez-vous et prenez tout droit, vous verrez sur votre gauche une cellule d'isolement, ouvrez-la en appuyant sur l'interrupteur. Faites attention le garde qui s'y trouve dedans est armé, tuez-le puis continuez votre chemin puis à l'intersection prenez sur votre droite, vous vous retrouverez dans le vestiaire des gardes. Sur votre droite, se trouvent des casiers, dedans vous trouverez une tenue de civil et de l'argent UD. Ensuite montez les petits escaliers et passez sur votre droite. L'alerte est donnée, vous aurez 2 gardes à abattre sur votre gauche et 2 autres à droite. Une fois tués, revitalisez-vous en utilisant le nanoMED. Ensuite revenez sur vos pas et partez du côté opposé du nanoMED. Vous verrez un garde en hauteur sur un balcon et l'autre qui patrouille, passez tranquillement grâce à votre nouvelle tenue ils ne vous diront rien. Ensuite prenez sur votre droite, vous aurez 3 autres gardes, passez aussi tranquillement. Ensuite vous verrez une autre embouchure devant vous allez-y, vous serez dans un couloir, continuez toujours tout droit. A un moment donné sur votre droite, vous verrez une porte en fer qui nécessite un scanner rétinien et tout droit un autre chemin. Tuez les 2 personnes pour donner l'alerte et allez tout droit ensuite, sur votre droite vous trouverez une porte, allez-y passez la suivante puis vous vous trouverez dans les quartiers des gardes. Allez vers le guichet et demandez à Yu si il sait où trouver Abbot. Il vous remettra un paquet que vous devrez donner à Abbot. Allez tout droit, et prenez l'ascenseur. Celui-ci vous montera à l'étage, vous verrez devant vous, 2 gardes prenez sur votre gauche. Vous verrez un gardien inutile laissez-le et descendez les escaliers prenez sur votre gauche puis franchissez la porte. Vous vous trouverez sur le balcon, allez tout droit, passez à nouveau la porte puis vous verrez un immense couloir, arrivé au bout, prenez sur votre gauche, vous verrez 2 gardes au loin. Prenez sur votre droite, puis sur votre gauche (Décidément un vrai labyrinthe) vous vous trouverez dans une cour avec 2 gardes. La sonnette de Abbot se trouve à gauche c'est inscrit au dessus de la porte. Sonnez et dites-lui que vous avez un paquet, il vous ouvrira la porte. Vous aurez un Checkpoint,

passez la suivante à peine la porte ouverte Abbot vous tire dessus. Videz-lui vos chargeurs de fusil à pompe pour le tuer. Mais vous vous ferez arrêter, par la sécurité. La mission sera terminée.

Descendez dans les mines

Vous voici dans un container. Prenez sur votre droite, vous vous trouverez dans un couloir, puis montez dans l'ascenseur qui se trouve sur votre gauche, vous aurez droit à un Chekpoint. Sortez de celui-ci et parlez à Rael. Prenez la porte sur votre gauche, descendez les escaliers, une fois arrivé dans la cour parlez à Dogbone il se trouve sur votre gauche. Il vous dira d'aller voir Centurion pour vous battre contre Bam. Vous devrez vous battre sur le ring, contre Harman ou Bluesking au choix. Le premier combat sera contre Harman, vous ne devrez pas sortir du ring et votre seul objectif est de le tuer ou de le mettre hors ring. Mettez-lui quelques droites, il comprendra très vite. Ensuite retournez voir Centurion et pour 5 Uds il vous proposera le prochain combat. Ca sera contre Baasim il se trouve dans la zone de loisirs allez-y. Une fois le contact pris avec Bassim, retournez voir Centurion pour qu'il organise le combat. Faites comme précédemment, tuez-le ou sortez-le du ring. Ensuite ça sera au tour de Sowetooth, il sera armé prenez votre shiv pour le tuer. Ensuite au tour de Cusa, vous le tuerez sans problème et le meilleur pour la fin Bam, vous n'aurez plus qu'à le tuer. Ensuite Abbot viendra vous chercher. Vous devrez vous battre contre lui, utilisez votre Shiv pour le tuer, une fois mort, ça sera une vraie marée de sang, récupérez la carte qu'il a sur lui. Ensuite sortez d'ici et allez dans la cour D. Prenez le passage qui est marqué de « Obey All Orders » puis de Work Pass. Allez sur votre droite et ouvrez la pièce, vous aurez 2 gardes et un technicien. Soyez discret et prenez sur votre gauche et ouvrez la grille. Une fois à l'intérieur, prenez l'échelle qui se trouve sur votre gauche et une fois en haut, allez au bout du conduit d'aération. Avancez-vous un peu vers l'ascenseur. Vous aurez un Checkpoint et la mission sera terminée.

Trouver Jagger

Descendez dans l'ascenseur, puis sautez sur les 2 gardes pour les tuer, donnez-leur des coups de gourdin. Ensuite sortez de l'ascenseur, longez le pont puis arrivé au bout prenez sur votre droite dans la petite grotte. Vous trouverez un garde tuez-le, ensuite prenez la porte, puis la suivante, vous vous trouverez avec un garde devant vous et un robot équipé de 2 mitrailleuses. Pour cela sautez sur le mur sur votre droite, longez-le vous vous ferez repérer, prenez la porte qui se trouve sur la droite. Une fois franchie utilisez le NanoMED et descendez les escaliers. Prenez la porte sur votre gauche puis vous aurez droit à un nouveau Checkpoint avant de franchir une nouvelle porte. Longez le petit muret sur votre droite pour éviter de vous faire repérer par le garde du haut sur le balcon. Ensuite prenez sur votre droite au tournant et en face de vous se trouvent 2 gardes. Un avec une mitraillette l'autre avec un outil, tuez d'abord celui avec l'arme et l'autre ensuite. Prenez l'échelle sur votre gauche arrivé en haut, un garde s'y trouve tuez-le. Ensuite récupérez sa carte de sécurité et passez la porte devant vous, à droite se trouve un garde, glissez-vous derrière-lui discrètement et brisez-lui la nuque. Insérez la carte de sécurité dans le terminal et passez la porte, puis la suivante, vous aurez un Checkpoint. Montez sur une croix en face de vous et descendez en bas. Vous verrez un ouvrier fumer, achetez-lui le pistolet tranquillisant pour 50 Uds. Prenez la porte et allez à la porte suivante qui est munie d'un terminal. Montez les escaliers et tuez le garde. Sautez la barrière puis tuez le technicien avec le tournevis et le garde. Prenez sur votre gauche, tirez sur le robot pour l'immobiliser, ensuite vous aurez 2 gardes tuez-les puis continuez tout droit. Prenez sur votre droite et derrière les containers vous trouverez Jagger Valence allez lui parler. Vous devrez lui ramener un paquet. Pour cela allez dans la zone où se trouve le concasseur et prenez la porte sur votre droite. Tuez les 2 gardes et allez au terminal, Riddick tapera le code et vous voici dans la pièce où se trouve du gaz rouge. Prenez tout droit en étant baissé, puis sur votre gauche, ensuite vous verrez un trou dans le mur sur votre gauche, au loin se trouve le paquet de Jagger Valence une fois récupéré ramenez-le lui. La mission sera terminée.

Obtenez une bombe

Pour cela, retournez à l'entrée des mines et utilisez le code que Jagger vous a donné pour activer l'ascenseur. Sortez de l'ascenseur et prenez sur votre gauche, montez sur la caisse vous serez sur un petit muret. Sur votre gauche en regardant en l'air vous trouverez une échelle utilisez-la pour atteindre l'autre muret. Une fois passé prenez sur votre gauche et allez à la porte qui se trouve sur votre gauche. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite, tapez le code et passez dans la grille d'aération. Montez à l'échelle et allez tout droit puis sur la droite. Vous aurez un Checkpoint, prenez sur votre droite, et sur vos pieds vous aurez une grille d'aération, allez-y. Pour ne pas vous faire tuer, utilisez votre pistolet et cassez les lumières. Pour être dans le noir, prenez sur votre droite et dans le renforcement de gauche vous verrez un garde, tuez-le. Sur votre droite se trouve une porte allez-y, descendez les escaliers et sur votre gauche

vous verrez un garde tuez-le. Ensuite prenez sur votre droite et vous verrez de la lumière au loin. Une fois sur place, sur votre droite, vous trouverez 2 gardes tuez-les. Et rentrez dans la grille d'aération que vous trouverez. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite et gauche et vous verrez de marqué Tower 19. Descendez en contrebas au passage vous aurez tué un garde dans votre chute. Récupérez la clé blanche qu'il a sur lui. Montez les escaliers et prenez sur votre gauche, vous trouverez un terminal. Une fois la porte ouverte, vous verrez un détenu venir vers vous c'est Jupiter. Il vous remettra la bombe. La mission sera terminée.

Poser la bombe

Après qu'il vous ait remis la bombe, un garde arrivera dans son dos et le tuera, prenez votre pistolet et tuez-le. Vous verrez dans le vide que des containers descendent en contrebas sautez sur l'un d'eux, ça sera votre seul moyen pour retourner dans les mines. Une fois sur le train, vous aurez une panne mécanique en quelques sortes. Les gardes auront coupé le courant. Pour cela vous devrez le réactiver. Descendez de la locomotive et tuez-les 2 gardes, en dessous le container, vous trouverez une échelle. Une fois en bas prenez sur votre droite et tuez le garde. Allez à l'échelle d'en face, une fois en haut tuez le garde. Et montez grâce à l'échelle sur le mur de gauche. Une fois en haut prenez sur votre gauche et vous aurez une grille de ventilation. Une fois à l'intérieur, Riddick cassera une autre grille mais si vous descendez, un garde se trouve derrière vous et vous causera des dégâts. Pour cela munissez-vous de votre Shiv et descendez, soyez rapide et tuez-le. Prenez sur votre gauche et vous verrez une échelle montez-y. Une fois en haut passez par la grille, dans le conduit rejoignez l'autre grille en sortant vous aurez un garde tuez-le. Continuez tout droit et allez vous ressourcer à la station de nanoMED. Tuez le garde sur votre droite récupérez la carte sécurité rouge. Allez à l'ordinateur et vous verrez que la locomotive repart, mais celle-ci ira s'encastrer dans la porte elle sera hors d'usage. Revenez sur vos pas et vous verrez un terminal, utilisez-le et montez sur l'ascenseur. Une fois en bas allez à la porte qui est munie d'un terminal, la porte sera ouverte, faites-le aussi pour la suivante. Vous aurez un garde sur votre droite, et l'autre dans le renforcement de gauche. Une fois tué, prenez sur votre gauche et vous verrez un autre garde près d'une porte tuez-le prenez les escaliers sur votre gauche et tuez le technicien au loin. Utilisez l'ordinateur mais il vous signalera que vous devez activer les générateurs de secours pour alimenter les rails. Revenez sur vos pas et allez au terminal où vous venez de tuer le garde il y a quelques secondes en arrière. Allez tout droit, tuez les 2 gardes que vous verrez et ressourcez-vous sur la station nanoMED. Allez à la porte, une fois ouverte, vous aurez 2 gardes tuez-les. Allez tout droit et vous trouverez une échelle descendez-la. Et sur le sol vous trouverez une autre échelle, une fois en bas activez l'interrupteur. Revenez sur vos pas et revenez à l'ordinateur pour alimenter les rails. Cette fois-ci tout sera bon. Retournez où vous avez activé l'interrupteur, vous n'aurez plus qu'à sauter sur un container et descendre dans les mines. Mais un nouveau problème surviendra, descendez du container et rentrez dans la grille d'aération, une fois arrivé sautez en contrebas. Prenez sur votre droite et passez à droite où se trouvent les containers vous trouverez un certain Graham. Il vous dira que vous devrez déposer la bombe dans la grotte. Pour cela retournez dans la pièce où celle-ci et remplie de gaz et déposez-la les bêtes sèmeront le chaos. Sortez d'ici, la mission sera terminée.

Vous serez embarqué par des gardes, mais la secousse les aura assommé. L'un d'entre eux restera avec vous. Foncez sur lui et dès qu'il va pour vous tirer dessus appuyez sur la gâchette de droite cela contrera son attaque et au lieu de tirer sur vous, il s'explosera la boîte crânienne. Sortez d'ici et prenez sur votre droite. Vous verrez un monstre qui aura tué auparavant un garde, pour cela descendez dans le trou vous aurez un Checkpoint.

Trouvez les hangars de l'astroport

Continuez tout droit, ramassez les grenades et le fusil à pompe qui se trouvent sur le sol. Tuez le monstre qui vient à vous en lui déposant une grenade au sol. Une fois tué, prenez sur votre droite et allez dans l'embouchure de la grotte. Vous verrez des petits monstres tuez-les. Montez la pente et prenez sur votre droite, Vous verrez sur le côté gauche une mini-pente allez-y. Montez le muret et prenez sur votre gauche, montez les caisses puis sur votre droite vous aurez une ouverture allez-y. Ensuite, prenez sur votre droite et descendez la pente pour atteindre un mur explosé sur votre droite. Vous verrez un outil pour ouvrir les grilles sur une caisse récupérez-le et placez-vous sous la grille. Il l'ouvrira et une fois à l'intérieur, rejoignez l'autre grille. Une fois sorti d'ici allez actionner le panneau de contrôle et passez par l'ouverture. Vous verrez sur votre gauche une foreuse, mais pour l'activer il vous faut une source d'énergie, passez sur le côté droit du mur vous verrez une ouverture. Récupérez la clé de l'atelier que le garde a laissé. Vous verrez un câble au-dessus de votre tête utilisez-le pour passer le pont coupé. Ensuite refaites la même marche à suivre pour atteindre les caisses qui donnent sur l'ouverture. Une fois ici vous verrez une porte avec un vieux cadenas tirez dessus et ramassez les grenades au sol. Sur votre gauche se trouve une ouverture, allez-y activez le panneau de service et

passez par la porte. Rejoignez la porte au bout du couloir et vous trouverez une pièce remplie de munitions ou autre récupérez tout et la cellule d'énergie. Revenez sur vos pas et cette fois-ci retournez à la grille d'aération que vous avez emprunté pour rejoindre la foreuse. Ensuite utilisez la foreuse, celle-ci vous créera une brèche dans le mur. Passez le second rideau de fer. Et prenez le conduit d'aération sur votre gauche. Une fois arrivé au bout, vous verrez une échelle au dessous de votre tête prenez-la et allez du côté gauche. Une fois sorti de ce nouveau conduit, vous verrez un garde tirer sur les monstres, tuez-le. Prenez la porte sur votre droite, tuez les monstres et prenez la grille d'aération. Appuyez sur les composants de l'ascenseur celui-ci vous descendra. Une fois en bas prenez la porte et vous verrez un robot et un monstre qui combattent. Laissez-les faire place nette. Prenez sur la gauche vous verrez une porte, franchissez-la et vous trouverez une station NanoMED et plus loin un robot muni de mitraillettes. Passez derrière très discrètement et rejoignez l'autre porte. Vous aurez un Checkpoint, ensuite une fois dans cette pièce prenez sur votre gauche, vous trouverez une porte, tuez les 2 gardes puis utilisez l'ascenseur. Une fois arrivé vous aurez 2 gardes à abattre. Prenez la porte sur votre gauche, atteignez celle du fond et vous verrez un garde devant l'ascenseur tuez-le. Ensuite prenez l'ascenseur, une fois arrivé empruntez la porte et vous aurez 2 gardes devant vous et 1 autre sur votre droite. Une fois la pièce nettoyée, prenez sur votre droite, vous verrez un ascenseur prenez-le. Arrivé en haut, vous trouverez un robot tuez-le et un garde. Prenez sur votre gauche, vous trouverez une porte, 2 gardes vous attendent au loin tuez-les. Prenez sur votre gauche et vous verrez 3 gardes sur le côté droit, envoyez une grenade pour les tuer. Ensuite continuez tout droit, et prenez la porte. Vous serez dans une pièce où des containers s'y trouvent et 3 gardes vous attendent. Une fois nettoyée, prenez l'ascenseur sur votre gauche. Arrivez en haut, tuez le robot puis passez par la porte que vous trouverez dans le renforcement de gauche. Passez la suivante et vous trouverez une autre porte, tuez le garde. Et allez dans son repère, aux 2 extrémités vous trouverez 2 boutons actionnez-les ça ouvrira les portes, sur le côté droit vous aurez un robot tuez-le. Ensuite prenez le chemin qui était en face du robot. Une fois la porte franchie, vous aurez devant-vous un monstre d'acier muni d'un mini-gun. Au dessus de lui vous verrez des câbles avec des mini-bombes dessus dès qu'une bombe est au-dessus de lui, tirez dessus pour que celle-ci tombe sur lui et lui cause le maximum de dégâts. Une fois détruites, vous aurez ouvert la grande porte, continuez tout droit, vous aurez à nouveau une porte marquée de Hangar. Dernière ligne droite, tuez les 2 robots, puis prenez sur votre gauche vous verrez le vaisseau. Tout d'abord tuez les gardes qui arrivent vers vous. Montez dans le vaisseau. La mission sera terminée. Mais votre coéquipier Johns vous trahira vous serez blessé… Vous serez envoyé en cryogénie.

Evasion de Butcher Bay

Vous aurez 2 minutes pour vous évader, montez dans la boîte cryogénie. Pour partir de ce lieu, vous serez muni d'un gourdin, vous devrez fuir cet endroit. Allez tout droit et passez la grande porte, puis la suivante. Une fois ceci de fait prenez sur votre droite, vous serez pris au piège descendez l'échelle et tuez les mini-robots qui viennent à vous. Rejoignez l'autre échelle et montez-y. Tuez le garde qui se trouve devant vous, puis récupérez son pistolet. Prenez sur votre gauche, descendez l'échelle, une fois dans le conduit tuez les robots. Une fois sorti de là, prenez les escaliers, tuez le garde qui se trouve sur votre gauche et l'autre qui se trouve dans la pièce sur la droite. Allez sur l'ordinateur et appuyez sur X vous débloquerez toutes les portes. Ensuite vous aurez 2 gardes qui arriveront par derrière tuez-les. Après avoir débloqué ceci, revenez sur vos pas et cette fois-ci vous pourrez passer tranquillement les portes qui étaient bloquées auparavant. En passant évitez les robots, ensuite prenez sur votre gauche puis sur votre droite, vous serez dans une pièce avec pas moins de 8 robots munis de mini-gun. Courez vite vers le robot que vous allez utiliser. Une fois dedans le joystick de gauche vous sert à avancer et l'autre à diriger le canon. Tuez les robots qui se trouvent dans cette pièce. Prenez sur votre droite ensuite et vous verrez une grande porte passez-la et vous trouverez un robot similaire au votre, tuez-le. Ensuite frayez-vous un chemin parmi les bureaux, avancez tout au long vous tuerez des gardes et des robots. Arrivé devant une grande porte allez-y. Vous serez à nouveau dans un ascenseur. Prenez sur votre gauche tuez les gardes. A ce moment là vous sortirez de l'écoutille du robot, appuyez sur le bouton de la porte. Courez tout droit et vous verrez un vaisseau. Riddick sautera dessus. Mais avant de partir Riddick voudra rendre une petite visite à Hoxie. Vous serez attaqué par 2 robots, munissez-vous du mini-gun se trouvant au sol. Et détruisez-les, une fois ceci fait, l'heure de Hoxie a sonné. Mais en faisant diversion Riddick aura dissimulé son habit sur Hoxie, les gardes ne se doutant de rien, feront feu sur lui et le tueront.Tandis que Riddick ce sera déguisé en garde et emmènera Johns au passage pour votre évasion. Vous prendrez la fuite avec Johns dans un vaisseau. Après tant d'acharnement sur votre personnalité, vous serez arrivé à vous évader de cette prison.

The Elder Scrolls III : Morrowind

© Ubisoft / Bethesda Softworks 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER LE NIVEAU DE SANTÉ

Appuyez sur B en cours de partie pour ouvrir les options. Faites ensuite R ou L pour atteindre l'écran des statistiques. Mettez la barre de santé en surbrillance et faites Noir, Blanc, Noir, Noir, Noir puis maintenez A pour ajuster votre nouveau niveau de santé.

CHANGER LE NIVEAU DE MAGIE

Appuyez sur B en cours de partie pour ouvrir les options. Faites ensuite R ou L pour atteindre l'écran des statistiques. Mettez la barre de magie en surbrillance et faites Noir, Blanc, Blanc, Noir, Blanc puis maintenez A pour ajuster votre nouveau niveau de Magie

CHANGER LE NIVEAU DE FATIGUE

Appuyez sur B en cours de partie pour ouvrir les options. Faites ensuite R ou L pour atteindre l'écran des statistiques. Mettez la barre de magie en surbrillance et faites Noir, Noir, Blanc, Blanc, Noir puis maintenez A pour ajuster votre nouveau niveau de Fatigue.

UN BON ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Lorsque vos creez votre personnage, choisissez Ombre comme signe astrologique. allez remettre votre lettre de libération et rendez-vous invisible. Prennez alors la clé qui se trouve sur l'étagère pour aller ouvrir l'entrepot. Vous y trouverez un équipement de départ conséquent.

DES RICHESSES PLEIN LES POCHES

Allez à Balmora et trouvez un sort d'ouverture Ondusi (à la guilde des Mages). Rendez-vous ensuite au Manoir au nord-ouest et entrez en utilisant le sort d'Ondusi. A l'étage, localisez une Aldmer à qui vous parlerez de Ralen Hlallo. Après qu'elle vous en ait donné la description, allez au club du conseil près de l'échassier des marais. Tuez l'Elfe Noir et rendez visite à Nileno Davarayn au manoir Hlaalu pour discuter de Ralen Hlallo. a chaque fois que vous en parlez, vous gagnez 1000 pièces d'or.

MÉGA GEMME

Pour obtenir une gemme qui vous permettra de capturer toutes les âmes et ce creer des objets magiques, rendez-vous au temple d'Azura près de Vvardenfell pour parler à al statue. Accomlissez la mission qu'elle vous confie et rapportez lui la preuve de vos actes (la bague de la Sainte Dorée).

ARMURE ORC GRATUITE

Rendez-vous à la Caldéra et entrez dans le manoir Ghorak, montez et fouillez les caisses pour trouver une armure d'Orc.

BEAUCOUP D'OR FACILEMENT

Allez chez Nacalia Havreblanc l'Ichimiste à Balmora. Achetez des écailles et de la bave de Kwama (stock illimité), faites en des potions et vendez-les.

ARMURE DWEMER COMPLETE

Pour avoir une armure dwemer complete, allez au pestarium de Tel Fyr et cherchez le dernier nain vivant. Tuez-le, vous trouverez en le fouillant une clé qui ouvre l'armoire sur votre droite. Vous-y trouverez des livres rares et une armure dwemer complete.

ARME DAEDRIQUE GRATUITE

Avec le sort Appel de Drémora, invoquez seigneur Drémora et tuez-le. Fouillez ses restes pour trouver des armes.

MONTS ÉCARLATES

Voici un moyen alternatif d'accéder à ce lieu. Rendez-vous à la place forte dwemer nommée Falasmaryon, puis allez vers l'est jusqu'à trouver une place forte du nom de Kagoruhn. Trouvez ensuite, dans ces divers tunnels, une caverne du nom de "Kagoruhn, le souffle de charma". Une de ses sorties mène aux monts écarlates.

The House of the Dead III

© Infogrames / Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU LIBRE

Terminez le jeu avec un rank A. Allez dans les options et choisissez House of the Dead 3". Faites défiler les crédits jusqu'à voir apparaître Free Play.

HOUSE OF THE DEAD 2

Terminez le jeu pour débloquer le jeu House Of The Dead 2.

NOUVEAUX ITEMS

Débloquez House Of The Dead 2 en terminant le jeu, vous allez prendre un ascenceur qui vous y conduira. La porte s'ouvrira plusieurs fois, tuez le plus d'ennemis possible en étant précis pour gagner de nouveaux items utilisables dans le jeu original.

AFFICHER LE SCORE PENDANT LES PARTIES

Allez sur l'écran du menu (là où vous devez choisir entre le mode Survival, Time Attack...) et faites la manipulation suivante avec la croix : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche. Vous entendrez un son si vous avez réussi.

The Incredible Hulk : Ultimate Destruction

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu dédié (dans les extras). Attention, ils ne fonctrionnent qu'une fois qu'ils ont été débloqué dans le jeu.

AMERICA	Short américain
AUSSIE	Short australien
BANDERA	Short espagnol
BRINGIT	Double la valeur des bonus de vie
CABBIES	Tous les véhicules deviennent des taxis
CHZGUN	Missiles vaches
CLASSIC	Débloquer Gray Hulk
DESTROY	Double les dommages que cause Hulk
DEUTSCH	Short allemand
DRAPEAU	Short français
FROGGIE	Traffic sauvage
FSHNCHP	Short britannique
FURAGGU	Short japonais
HISTORY	Mode sépia
KINGKNG	Des gorilles partout
MUTANDA	Short italien
OCANADA	Pantalons canadiens
PILLOWS	Débloquer le mode gravité basse
RETRO	Graphismes en noir et blanc
SMASH10	10 000 Smash Points
SMASH15	15 000 Smash Points
SMASH5	5 000 Smash Points
SUITFIT	Débloquer la skin Joe Fixit
TRANSIT	Débloquer le mode Mass Transit
VILLAIN	Débloquer abomination

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Difficile. Vous pourrez aussi recommencer une partie en conservant tous les mouvements que vous aviez obtenu précédemment.

The King of Fighters 2002

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Geese
Passez le niveau 40 en Time Attack, puis maintenez R tout en choisissant Billy sur l'écran de sélection des personnages.

Goenitz
Passez le niveau 30 en Time Attack, puis maintenez R tout en choisissant Rugal sur l'écran de sélection des personnages.

King
Terminez le Single Attack.

Kusanagi
Maintenez R tout en choisissant Kyo sur l'écran de sélection des personnages.

Orochi Chris
Maintenez R tout en choisissant Chris sur l'écran de sélection des personnages.

Orochi Iori
Passez le niveau 20 en Time Attack, puis maintenez R tout en choisissant Iori sur l'écran de sélection des personnages.

Orochi Shermie
Maintenez R tout en choisissant Shermie sur l'écran de sélection des personnages.

Orochi Yashiro
Maintenez R tout en choisissant Yashiro sur l'écran de sélection des personnages.

Shingo
Terminez le Team Attack.

CHOIX DU PERSONNAGE ALÉATOIRE

Maintenez la touche Noire sur l'écran de sélection des personnages.

The King of Fighters : Neowave

© SNK

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Kim : Maintenez R pendant que vous choisissez Jhun Hoon
Orochi Chris : Maintenez R pendant que vous choisissez Chris
Orochi Shermie : Maintenez R pendant que vous choisissez Shermie
Orochi Yashiro : Maintenez R pendant que vous choisissez Yashiro
Ramon : Maintenez R pendant que vous choisissez Maxima
Vanessa : Maintenez R pendant que vous choisissez Whip
Young Geese Howard : Maintenez R pendant que vous choisissez K'

TOUTES LES IMAGES ET TOUS LES PERSO

Pour débloquer tous les personnages et toutes les images de la gallerie, il faut gagner 47 matches dans le mode sans fin (Endless).

The Legend of Spyro : A New Beginning

© Vivendi Universal Games / Krome Studios 2006

+ D'INFOS FORUM

INTERVIEW D'ELIJAH WOOD

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Extras où vous aurez accès à cette interview.

NEW GAME +

Sauvegardez votre partie une fois le jeu terminé, puis rechargez-la pour pouvoir recommencer l'aventure avec tout ce que vous aviez déjà acquis.

CHEAT CODES

Souffle infini

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Blanc, Noir, Blanc, Noir.

Vie infinie

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, LT, LT, RT, RT, Start.

The Matrix : Path Of Neo

© Atari / Shiny Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES TRICHES

Terminez le jeu une fois dans les modes de difficulté indiqués pour débloquer les modes de triche suivant :

- Santé de Vampire (Normal)
- Toutes les Armes (Facile)
- Munitions illimitées (Normal)
- Armes de corps à corps indestructibles (Facile)
- Arrêt des balles (The One)
- God Mode (The One)

The Punisher

© THQ / Volition 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer (bonus, cheat modes, niveaux, armes...) entrez **V PIRATE** en guise de nom de profil.

NOUVEAUX COSTUMES

Allez dans le menu des cheats, puis dans la rubrique costumes et tapez l'un des codes suivants dans la boîte de dialogue (ou en guise de nom de profil selon la version du jeu) :

`NAILGUN`	Costume des années 1980
`WOODCHIPPER`	Costume des années 1990
`CEILINGFAN`	Costume des années 2000

The Simpsons : Hit & Run

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les véhicules explosent

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, Y, X, X

Véhicules rapides

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites X, X, X, X

Véhicules très rapides

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, Y, Y, Y

Tous les véhicules bonus

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites A, B, A, B, après avoir terminé le jeu.

Voiture Red Brick

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites B, B, Y, X

Invincibilité

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, A, Y, A

Super sauts

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites X, X, X, Y

Nouvelles vues

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites B, B, B, A

Vue psychédélique

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, B, Y, B

Nouveaux crédits audios

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites A, X, X, Y

JOYEUSES FÊTES !

Changez la date de votre console et réglez là sur le 1er janvier, le 25 décembre ou le 31 octobre pour voir certains éléments du jeu être remplacer par d'autres liés aux fêtes qui correspondent à ces dates.

VÉHICULES BONUS

Niveau 1
Mettez-vous face à la maison de Monsieur Burns et dirigez-vous vers la pompe à escence (pas du côté centrale nucléaire). Un peu avant, vous trouvez une fusée garée devant une maison dans "l'allée".

Niveau 4
Allez dans le camping (tout près de la centrale nucléaire) et vers la fin du camping entre deux caravanes vous trouverez un quad.

Niveau 5
A côté de l'entrée stade vous verrez une fontaine, si vous allez dans la fontaine vous serez projeté en l'air et vous verrez un gros 4X4.

Niveau7
Allez au Krusty Burger où se trouve les camions de pompiers. Montez sur le toit du Krusty Burger et vous trouverez une petite voiture téléguidée.

EMPLACEMENT DES GAGS (NIVEAU 1)

1- La balançoire derrière la maison des Simpsons.
2- Le barbecue derrière la maison des Simpsons.
3- Le totem derrière la maison des Simpsons.
4- Le bunker derrière la maison des Flanders.
5- Gaspar dans le congélateur du Kwik-E-Mart.
6- L'alarme du Kwik-E-Mart.
7- La machine à slush du Kwik-E-Mart.
8- Le jeux vidéo du Kwik-E-Mart.
9- La machine à sous du Kwik-E-Mart.
10- L'alarme de l'école primaire.
11- L'extincteur de l'école primaire.
12- L'accident nucléaire au bureau d'Homère.
13- Le gros silo dans le stationnement de la centrale.
14- Regarder la télévision chez les Simpsons.
15- La balançoire du parc à deux maisons de celle des Simpsons.

LES CARTES DE COLLECTION

1- Derrière la maison des Simpsons.
2- Dans l'usine nucléaire près du bureau d'Homer (en hauteur, utilisez les pales des ventilateurs).
3- Sur le toit du Kwik-E-Mart.
4- Sur le sentier des roulottes.
5- Dans le couloir en allant vers l'usine nucléaire.
6- Après le rond-point de l'arbre.
7- Sur la remise, derrière la maison des Wiggum.

The Simpsons : Road Rage

© Electronic Arts / Radical Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE POUR HOMER

Terminez les 10 missions pour remportez une voiture construite spécialement pour Homer.

C'EST LA FÊTE !

En réglant votre console à des dates de fêtes, vous pourrez jouer avec des personnages spéciaux. Ils apparaitront en bas à droite de la liste.

Halloween

31 Octobre - Bart en Frankenstein.

Nouvel an

1 Janvier - Krusty en costard

Thanksgiving

3ème jeudi de l'année - Marge en pélerin.

Noël

25 Décembre - Apu en Père Noël

CHEAT MODE

Dans le menu des options, maintenez L + R enfoncés et appuyez sur les touches correspondantes. Vous devrez activez les codes avant chaque partie. Sachez que vous ne pourrez pas gagnez de sous si vous les utilisez.

Ecran partagé horizontalement

Y, Y, Y, Y

Vues supplémentaires

B, B, B, B

Courses nocturnes

A, A, A, A

Personnages plats

X, X, X, X

Afficher les lignes de collision

B, B, A, A

Cacher le plan

Y, B, B, X

Voiture rouge brique

B, B, Y, X

Conduire la limousine de Mr Burns

B, B, Y, Y

Conduire un bus de Mr Burns

B, B, Y, A

Manoeuvres spéciales

A, B, B, A. Pendant le jeu et lors d'un saut, maintenez l'accélérateur, le frein et le frein à main tout en braquant pour effectuer une accrobatie. Pour effectuer un super démarrage, maintenez l'accélérateur et le frein à main puis relâchez le frein pour partir en trombe.

Contre la montre

X, B, Y, A

Mode ralenti

A, X, B, Y

Mode Halloween

B, B, X, A

Mode Nouvel An

B, B, X, Y

Mode Thanksgiving

B, B, X, X

Mode Noël

B, B, X, B

Désactiver tous les codes

Start, Start, Start, Start

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Détruisez les arrêts de bus et les cabines téléphoniques avec le portrait de Burns pour gagner 2 secondes supplémentaires.

PASSER LES MISSIONS

Faites exprès de perdre cinq fois la même mission et le jeu vous proposera de passer à la suivante. Cela ne marche bien éfidemment pas lors de la 10ème et dernière mission !

MISSION 10

Cette mission est plus facile en passant en vue pare-chocs. Pour cela, mettez la pause et réglez la caméra comme il faut.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Dans le menu des mots de passe, tapez : **Maggie, Willy, Bart, Sherif, Apu, Moe, Krusty & Barney** pour débloquer tous les personnages.

The Suffering

© Midway / Surreal Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu faites un des codes suivants, un messages confirmera la réussite de l'opération.

Le plein de santé

Maintenez L1 + R1 + X et faites bas, bas, bas, A, haut, haut, bas, haut, A

Bouteille Xombium pleine

Maintenez L1 + R1 + X et faites droite, droite, haut, haut, A, gauche, droite, A, droite, haut, droite, A

Recharger les munitions pour l'arme courante

Maintenez L1 + R1 + X et faites droite, droite, bas, haut, gauche, droite, gauche, gauche, A

Munitions

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, gauche, haut, bas, droite, gauche, droite, droite, A

Le shotgun avec le plein de munitions

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, gauche, gauche, bas, bas, bas

Tous les items et armes excepté pour Gonzo Gun

Maintenez L1 + R1 + X et faites bas, haut, bas, gauche, droite, gauche, A, haut, gauche, bas, droite, haut, droite, bas, gauche, A, bas, bas, bas, A, A

Gonzo Gun

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, A, A, A, droite, gauche, droite, gauche, haut, A, A, A, bas, haut, bas, haut, A

Grenades

Maintenez L1 + R1 + X et faites droite, droite, droite, gauche, gauche, gauche

Cocktails Molotov

Maintenez L1 + R1 + X et faites bas, bas, bas, haut, haut, haut

Augmenter le karma negatif

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, gauche, bas, haut, A

Surmonter la folie

Maintenez L1 + R1 + X et faites droite, droite, droite, A, gauche, gauche, droite, gauche, A

Cohautle sanglant

Maintenez L1 + R1 + X et faites haut, bas, gauche, droite

Nettoyage

Maintenez L1 + R1 + X et faites bas, haut, droite, gauche

Mode vieux film

Maintenez L1 + R1 + X et faites haut, A, gauche, A, bas, A, droite, A

Mode psychedelique

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, gauche, A, droite, droite, A, haut, haut, A, bas, bas, A

Nouvelle image de la famille

Maintenez L1 + R1 + X et faites haut, droite, haut, droite, haut, droite, A

Image de famille froissée

Maintenez L1 + R1 + X et faites haut, haut, droite, haut

Image de famille sale

Maintenez L1 + R1 + X et faites gauche, bas, gauche, bas, gauche, bas, A

Suicide

Maintenez L1 + R1 + X et faites bas, bas, bas, bas

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Dès le début, et après une attaque de monstres étranges, votre cellule s'ouvre. Sortez. Avancez vers la grille principale, près du poste des gardiens, et une scène se déclenche. Puis une autre porte tombe derrière vous. Allez-y. Vous entrez dans une cellule d'un homme mort. Prenez le surin (arme métallique), plantée dans son corps, et sortez par la nouvelle porte qui vient de voler en éclat. Entrez dans le bureau des gardes, et prenez les piles de torches dans le placard. Allez ensuite tout droit, et ouvrez la porte avec la lumière rouge. Ensuite allez sur la droite et appuyez sur croix près de la première grille à droite. Continuez sur la droite et dès que la porte d'un nouveau bureau tombe, entrez-y. Une fois à l'intérieur, ramassez les objets, puis appuyez sur l'interrupteur rouge pour ouvrir la grille. Passez par cette dernière. Une fois au bout allez à droite, et entrez dans le couloir suivant, avancez et vous aurez à livrer un petit combat. Une fois le Pourfendeur défait, continuez droit devant vous. Puis au premier carrefour, tournez à droite. Entrez dans la salle au bout du couloir et prenez-y la lampe sur la table. Revenez ensuite sur vos pas, et vous rencontrez un gardien. Suivez-le. Au bout d'un moment, vous entrez dans un petit bureau. Prenez des munitions pour revolver, et continuez à suivre votre ami. Puis, une fois dans une grande salle, un combat se déclenche contre deux monstres. Après ce pugilat, le garde s'en va et vous dit de ne pas le suivre. Écoutez-le, car il meurt dramatiquement dans les secondes qui suivent. Avant

d'aller voir le cadavre, rentrez dans la petite pièce éclairée, et prenez-y ce qui s'y trouve (1 bouteille de trombium (rendre de la vie)). Puis entrez dans la pièce où le policier est mort. Prenez son arme. Puis dirigez-vous vers le panneau électrique à droite, et coupez le courant.
Puis revenez sur vos pas et repérez la grille encombrée de caisses et de chaises sur la droite. Prenez votre surin, et brisez-les. Avancez, prenez les objets sur les cadavres, et poussez la machine à boisson vers vous pour dégager la porte. Une fois dans le couloir, avancez tout droit, et vous aboutissez dans une immense pièce. Au fond de la salle, vous voyez une grille. Mais avant d'y aller, ouvrez chaque porte (qui peut l'être bien sûr), afin de trouver des objets vous redonnant de la vie, ainsi que des piles pour la torche. Cependant, l'une des portes apparemment bloquée, sur le même mur que la grille, cache un Pourfendeur qui vous attaque. Tuez-le, puis occupez-vous du deuxième qui surgit du plafond. Attention car ils sont vifs, et grimpent au mur pour vous tomber dessus. Ensuite, rendez-vous à la grille. Une statue se trouve enfoncée à l'intérieur. Tirez-la vers vous jusqu'à la hauteur du milieu de la seconde case blanche par terre, en partant de la grille du fond. Puis rentrez dans la salle adjacente, d'où l'ennemi est sorti, et enclenchez le bouton rouge. La statue bloque alors la première porte, permettant l'ouverture de la seconde. Allez-y. Puis dans le couloir allez sur la droite (la première porte). Prenez les munitions sur l'étagère, puis ressortez et allez au fond du couloir. Prenez les munitions et les bouteilles de médicament dans la dernière salle, et revenez sur vos pas en faisant attention au pourfendeur. Puis, prenez la deuxième porte à gauche. Une fois dans le couloir, tuez les deux ennemis, et prenez la porte de droite. Une scène se déclenche. Attendez ensuite que le gaz s'échappe, sans rester près de la porte bien sûr, car de toute façon vous ne pouvez rien faire. Alors que vous vous croyez perdu, un pourfendeur brise la vitre en face de vous. Sortez, sans le tuer, par le trou. Prenez la porte, et continuez. Tuez l'ennemi, descendez l'escalier, et une fois en bas allez voir sous ce dernier pour trouver des petites choses intéressantes. Poursuivez.

Une fois dans ce second chapitre, vous aboutissez dans une salle aux chaudes couleurs orangées et surtout rouges. Vous allez devoir tuer les dizaines de Pourfendeur qui vous pourchassent jusqu'à avoir votre jauge de démence pleine. Une fois celle-ci emplie, déversez votre haine sur les pauvres bêtes tout en prenant garde de redevenir humain avant que votre jauge jaune ne se vide complètement. Puis descendez les escaliers si vous étiez en haut, et passez la porte. A noter des objets utiles derrière l'escalier, sur la gauche. Vous arrivez dans une pièce pleine d'eau. Avancez et un ennemi ouvre un tuyau de vapeur. Fermez l'arrivée avec la manivelle sur la droite. Avancez, tuez les deux pourfendeurs, sans oublier de fouiller les étagères, puis, une fois dans un cul de sac, hissez-vous sur les armoires (R2), pour enfin monter à l'étage supérieur. Ouvrez la porte et suivez le gros monstre qui vient d'apparaître.
Tuez-le en bougeant tout le temps autour de lui afin qu'il ne vous bloque pas dans son rayon de tir. Une fois cet adversaire anéanti, fouillez les placards alentour, et vous trouverez des grenades aveuglantes. Rechargez votre colt avec les munitions près du cadavre du garde, et continuez, tout droit. Une fois devant les grilles , pressez le bouton rouge, qui vous ouvrira le passage en face. Tuez les deux ennemis qui en ont profité pour passer et poursuivez. Après la pièce où sont entreposés des cercueils, allez à droite et tuez le Tireur. Puis continuez sur la droite toujours. Une fois dans la pièce, vous remarquez au fond une porte verrouillée. Éloignez-vous, et tirez dans les bidons explosifs afin de l'ouvrir. Entrez, fouillez l'étagère, et continuez. Avancez dans le couloir, et tirez la caisse vers vous. Ouvrez la porte et massacrez tous les ennemis présents dans la pièce en vous méfiant du Tireur. Puis une fois au calme, entrez dans le trou qu'un pourfendeur a fait dans le mur près de l'entrée. Actionnez alors la manivelle qui s'y trouve. A ce moment-là, votre vision se pose sur la pièce d'en face. Vous faites en réalité défile les salles de l'autre côté. Tournez alors le mécanisme, jusqu'à qu'une ouverture apparaisse en face de vous. Engouffrez vous-y. Vous allez au bout d'un moment arriver à un escalier d'où des rats descendent. Montez-le. Vous trouvez une mitraillette. Une fois à l' étage, vous verrez une échelle à gauche. Empruntez-la. Mais si vous voulez quelques objets intéressants avant, vous pouvez aller au niveau inférieur, grâce à un autre escalier.

Une fois en haut, allez à droite jusqu'à une pièce (sur la gauche) muni d'un rétroprojecteur. Une fois à l'intérieur, les issues se condamnent, et vous êtes pris au piège. Il suffit en fait d'allumer la télé sur la gauche de la pièce, et de regarder le documentaire très instructif. Ensuite, sortez. Vous rencontrez un détenu. Ne le tuez surtout pas, et suivez-le. Une fois la porte "exit" passée, vous vous retrouvez à l'extérieur. Il vous faut dorénavant protéger Dallas. Je vous conseille de rester plutôt près de lui, car il ne sait vraiment pas se défendre et comme les vagues d'ennemis déferlent à toute vitesse, vous seriez bientôt submergé. Attendez que les pourfendeurs soient assez proches pour faire un carton avec votre mitraillette, mais par contre occupez-vous en priorité des tireurs qui peuvent toucher votre ami de loin. Une fois ce carnage perpétré, continuez à le suivre et à le défendre jusqu'à un bloc vous permettant de sortir selon ses dires.

Une fois dans le bâtiment, vous tombez nez à nez avec une porte de prison bouchée avec divers ustensiles. Utilisez le surin, et ouvrez un passage. Puis tirez la caisse, et entrez. Avancez et prenez la première porte à droite. Ramassez les

munitions, et les bouteilles de Xombium, puis ouvrez la porte du fond. Observez la scène, puis appuyez sur le bouton rouge. Sortez et avancez jusqu'à parvenir à un hall d'escalier. Descendez d'un étage. Après une seconde scène, vous êtes attaqué par une nouvelle race de mutant. Ces êtres putrides vous lancent des seringues afin de vous faire perdre vos repères, et lorsqu'ils meurent, dégagent un gaz qu'il vaut mieux éviter durant un petit moment. Ils peuvent également vous sauter dessus et vous empoisonner. Une fois l'assaut terminé, continuez droit devant, jusqu'à une grille brisée, libérant une porte sur la droite. Entrez-y. Vous apercevez un escalier. Descendez, après avoir bien pris tout ce qui se trouvait dans les placards. Tuez le pourfendeur, puis allez ouvrir la porte devant vous. Après une scène, remontez, et allez rejoindre votre ami. Prenez alors la direction du hall, et passez sous l'escalier, pour ouvrir la porte au fond de la pièce. Une fois à l'intérieur, actionnez le levier, puis le gros bouton rouge ouvrant la grille juste à côté. Prenez d'ailleurs ce chemin. Puis empruntez la première à droite, et approchez-vous de la girelle du fond. Vous observez une scène scénaristique puis trois pourfendeurs vous tombent dessus. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le double colt), revenez sur vos pas et prenez la porte que vous n'aviez pas encore emprunté, sur la droite.
Vous finissez par arriver dans les douches. Il est ici impératif de fermer l'eau dès que vous arrivez, afin d'éviter que les monstres toxicos ne sortent du liquide. Le meilleur moyen est de passer à droite directement, car les douches de gauche se terminent en cul-de-sac. Une fois les ennemis exterminés, prenez le petit passage au fond de la pièce, en direction des flammes. Ouvrez l'eau du robinet le plus à droite pour noyer le feu, puis passez tout droit. La première porte à droite ne vous octroie que quelques remontants, tandis que celle au fond du couloir, vous amène vers votre destinée.
Vous êtes maintenant à l'extérieur. Assailli par des pourfendeurs et des toxicos, je vous conseille de les laisser un peu s'entre-tuer avant de venir faire votre ménage. Le chemin est le suivant dans ce labyrinthe de métal. Allez d'abord tout à droite, contournez le bunker par la droite également, puis prenez encore la prochaine porte à droite. Vous allez alors voir une petite cabane. Entrez-y, et vous trouverez de nombreuses bouteilles de Xombium, ainsi que des munitions. Puis ressortez et poussez la grosse caisse sur la gauche au dehors contre ce même bâtiment. Hissez-vous sur le toit de la cabane par ce moyen, et rejoignez ensuite le chemin de ronde des gardes un peu plus haut, juste en face. Avancez tout droit sur la coursive, contournez l'abri des gardiens, puis une fois de l'autre côté, passez la porte de couleur bleu afin de revenir dans la prison Une fois à l'intérieur, avancez jusqu'à trouver une porte. Ouvrez-la et vous arrivez dans une bibliothèque. Ne passez surtout pas dans la fumée verte, choisissez plutôt non pas une fuite, mais un contournement, par un passage sur la droite au fond de la salle. Une fois arrivé dans l'arrière-pièce, des toxicos vous prennent en chasse. Tuez-les tous, puis ouvrez la porte de gauche au fond de la pièce, afin de vous recharger en vie et en munitions, puis revenez sur vos pas, et prenez l'autre porte, juste à votre droite. Trois pourfendeurs vous en veulent. Vous arrivez devant un escalier. Descendez-le. Une fois en bas, prenez à gauche, et ouvrez la porte. Vous arrivez dans un espèce d'hôpital, où vous vous faites agresser par des toxicos. Une fois débarrassé d'eux, rendez-vous au fond de la pièce sur la droite, près du bureau, afin de vous refaire une santé. Puis, prenez la porte juste à côté du meuble sus cité, afin de voir deux malheureux vous appelant à l'aide.
Pour les aider prenez immédiatement la porte de gauche. Vous allez rencontrer un boss. La manière de procéder est la suivante. Cachez-vous derrière la planche de bois pendant que l'homme à la mitrailleuse s'énerve, et profitez-en pour tuer les policiers sur les hauteurs, tout en restant planqué bien entendu. Puis, dès que le vieux texan baisse la cadence sortez de votre cachette et déchaînez-vous. Le boss va alors sortir de son bureau. Suivez-le et mettez fin à ses jours. Occupez-vous alors des policiers restants, et rejoignez les commandes de l'arme massive du vieil homme. Vous allez maintenant devoir repousser des hordes de pourfendeurs grâce à votre énorme arme. Ne relâchez jamais votre attention et tirez sans discontinuer. Le meilleur moyen est en fait de tirer en direction de la porte. Tous les monstres qui essayent de rentrer sont ainsi cloués sur place. Attention car à un moment, l'un d'eux va atterrir dans votre dos. Vous entendrez un grand choc juste avant. Maintenant, fouillez les placards, et pressez le bouton rouge. Sortez et prenez le couloir parallèle au bureau, puis à droite. Après un long couloir, vous entrez dans une pièce vide. Servez-vous du container à droite de la porte d'entrée pour monter à l'étage. Une fois sur les hauteurs, prenez la porte sur la droite. Puis une fois dans la salle, allez à droite, fouillez les placards, et actionnez le bouton rouge. Puis allez dans la salle où l'enfant est entré, afin de faire le plein de vie et de munitions, en faisant attention aux ennemis. Prenez enfin la porte "exit".

Sur la passerelle en fer, faites quelques pas, et descendez par le premier escalier à droite. Aidez le policier qui se fait attaquer derrière le grillage, et continuez. Descendez encore jusqu'au sol. Prenez à droite juste après la scène, et ouvrez la porte grillagée en face de vous. Une fois entré, vous devez livrer bataille contre 8 ou 9 ennemis, dont trois tireurs. Continuez ensuite par la porte de gauche. De nouveaux affrontements se succèdent. Une fois le danger passé, dirigez-vous vers une nouvelle cour. Ici regardez près du mur à votre gauche. Une mitrailleuse lourde vous attend. Installez-vous derrière et éliminez la vague d'ennemis. Puis continuez tout droit, en prenant la porte à côté des tables.

Allez à gauche et poursuivez. Une scène se déclenche. Tuez les 7 ou 8 pourfendeurs qui se jettent sur vous (en vue FPS, pour plus de précision), avec vos deux colts, et entrez dans le bâtiment.

Dès votre entrée, allez dans la salle de gauche pour une petite boîte de Xombium et une carte. Passez dans la salle des pendus (ben oui), et continuez ensuite tout droit. Vous apercevez un bureau. Rentrez-y, et enclenchez le bouton rouge. Cela ouvre la grille. Avancez. Prenez à gauche, puis la première porte à gauche, pour aboutir dans les toilettes. Terrassez tous les monstres, et ensuite ressortez (sans oublier les objets utiles).
Prenez la porte en face. Répondez au téléphone, puis tuez les immondes bêtes venues vous rendre visite, à la place de votre femme. Continuez à avancer et prenez la première porte que vous croisez. Vous entrez alors dans une salle d'où la porte de sortie est bloquée par les flammes. Après vous être occupé des habitants des lieux, repérez une porte au dessus de laquelle est inscrit "Sprinkler Acess". Ouvrez la. Ensuite revenez dans la salle, et saisissez-vous d'un distributeur automatique. Au milieu de la pièce se trouve une évacuation d'eau (caniveau). Poussez alors le distributeur dessus. Retournez dans la pièce que vous avez ouverte juste avant et allumez l'eau. Elle va alors emplir la majeure partie de la pièce. Attendez jusqu'à ce que les flammes soit éteintes, puis coupez-la immédiatement, afin de ne pas vous surcharger de toxicos, sortant du liquide. Poursuivez. Éliminez les ennemis et entrez dans le bureau, afin d'ouvrir la cellule de gauche (le bouton rouge toujours). Cassez les objets qui bouchent l'ouverture et continuez droit devant vous. Vous arrivez dans une grande pièce. Au fond se trouve un bureau. Rendez-vous y en faisant attention aux ennemis, surtout les pourfendeurs, et ouvrez la grille de droite. Avancez dans le couloir et exterminez vos adversaires en faisant attention au plus gros des 3. Prenez tout ce dont vous avez besoin sur la gauche du couloir et allez dans la pièce suivante. Tuez les toxicos, ramassez des munitions, et ouvrez la grille avec le levier juste à côté. Dans la pièce suivante, faites un beau ménage de printemps, et passez par la grille en bas à gauche de la salle. Puis une fois dans la chaufferie, bondissez dans le trou sur le sol. Prenez à gauche et continuez jusqu'à une grille. Déverrouillez-la avec le levier attenant, puis entrez. Descendez l'escalier et équipez-vous de la mitraillette. Une fois tous vos ennemis défaits, ressourcez-vous sur les étagères au fond de la salle, et passez par la brèche dans le mur. Une fois dans ces lieux sombres, prenez à droite, éliminez les deux pourfendeurs énormes, et continuez. Tuez les toxicos, et grimpez sur le muret sur la gauche. Continuez l'escalade et allez tout droit. Remontez à la surface, prenez les escaliers, et une fois à l'étage, montez sur les lits superposés.

Une fois sur les toits, avancez, et suivez le fantôme gazeux sur la gauche, en passant par l'endroit où la rambarde est brisée. Vous arrivez devant un petit bâtiment de gardien. Prenez l'échelle et montez sur son toit. Une fois au sommet, sautez en face. Prenez la première porte sur la droite, et descendez les escaliers. Une fois en bas, regardez au-dessous, et vous verrez un homme. Accompagnez-le. Il part ensuite devant. A vous de le couvrir. Ouvrez la porte au fond du couloir. Vous arrivez sur un ponton métallique. Des hordes de pourfendeurs surgissent alors des environs. Le seul moyen de les exterminer tous est de braquer le projecteur sur la gauche, en direction de l'endroit d'où ils arrivent. Suivez toujours le gardien, et à chaque fois que vous vous trouverez près d'un projecteur, servez-vous en pour éliminer la menace. Une fois arrivé au dernier, braquez-le en contrebas, afin de griller tous les monstres vous attendant. Puis avant de descendre par l'échelle, mettez-vous en vue subjective, et tirez sur les bidons entreposés dans la salle en bas. Leur explosion débloquera la porte, et vous pourrez ensuite sortir. Une fois dehors, restez derrière le faisceau du projecteur que vous avez allumé, afin de vous couvrir des attaques des pourfendeurs. Puis des tireurs arrivent. Sortez de votre cachette, et dégommez-les, avec la mitraillette de préférence, en variant entre esquives et roulades. Continuez ensuite à suivre le gardien jusqu'au bâtiment de la radio. Montez ensuite sur le toit, afin de rejoindre l'asile. Sautez sur la maison recouverte de tôles en face, rongée par les flammes, descendez à terre, puis entrez dans le bâtiment à votre gauche.

Dès le début, exterminez les pourfendeurs courant partout, puis entrez dans le bureau. Prenez les objets et ressortez. Ouvrez la grille au fond à droite pour reprendre de la vie, et montez sur le toit du bureau en vous aidant du petit banc, placé devant. Prenez les munitions, et revenez près des grilles. Prenez l'échelle juste devant, et poursuivez. Ouvrez ensuite la porte. Sortez à l'extérieur du bâtiment. Allez ensuite sur la droite, et rentrez dans le cimetière en passant par la grande porte (ouverte d'ailleurs). Continuez alors jusqu'à la route longeant le bord de mer. Allez à gauche si vous voulez du tnt. Puis à droite, vous rencontrez des gardiens assez belliqueux. Tuez-les, ainsi que les monstres, et continuez. Des tireurs vont alors sortir de terre, juste après que vous ayez vu des mouvements sous le sol. Neutralisez-les, et poursuivez. Une fois dans le cul de sac, prenez la route en contrebas, sur la droite. Entrez dans la petite maison pour prendre des munitions, et descendez dans la mine. Descendez l'échelle, une fois en bas passez derrière pour vous recharger, et allez au combat. Longez ensuite la paroi à droite de l'échelle par laquelle vous êtes arrivé, et hissez-vous sur les saillies rocheuses. Une fois en haut, brisez les planches et servez-vous en dynamite. Puis

redescendez. Allez maintenant prendre l'autre échelle au fond la carrière. Une fois dans la grotte, tuez les deux pourfendeurs, et continuez. Vous tombez né à né avec un gardien se faisant découper. La chose responsable de ce meurtre arrive vers vous. Vous la voyez ramper sous la terre à la manière d'une taupe. Suivez son chemin et évitez de vous faire surprendre. Attendez qu'elle se montre, et tuez-la. Continuez tout droit. Vous arrivez à des escaliers en hauteur. Approchez-vous de la partie la plus à gauche (contre le roc), et sautez devant, afin de grimper. Une fois hissé, continuez.
Passez par la porte en feu et sortez.

Dès le début, courez sur le sentier forestier (ça a l'air bucolique, mais ne vous y fiez pas). Vous êtes très vite attaqué par des pourfendeurs, et surtout 5 ou 6 fossoyeurs. Évitez leur charge, et dès qu'ils sortent de terre, abattez-les. Attention, ils ont une portée assez grande. Poursuivez jusqu'à une caisse, tout droit. Vous trouvez des remontants. Maintenant, revenez sur vos pas, et entrez dans la grotte que vous avez du voir juste avant. Vous tombez alors sur une sorte de lac intérieur, plein de toxicos. Débarrassez-vous en, et actionnez la dynamite par le biais de l'interrupteur caché derrière les caisses près du point d'eau, sur la droite en entrant. Une partie du plafond s'écroule. Servez-vous de ce gros bloc de pierre, pour monter à l'étage. (Vous pouvez également aller prendre des munitions dans une petite grotte fermée par des planches que vous pouvez briser, près de ces mêmes caisses. Seulement sachez que vous aurez à affronter deux fossoyeurs. Vous trouverez également l'histoire de l'effondrement). Continuez à vous hisser de plus en plus haut, en vous aidant du relief, et vous arrivez à un petit chemin, longeant la paroi. Continuez tout droit, en passant sur la passerelle métallique. Une échelle vous conduit à des munitions, si cela vous intéresse. Poursuivez jusqu'au checkpoint. Ensuite des tireurs et des pourfendeurs vous prennent par surprise. Ici, attention où vous tirez, car il y a des caisses de tnt partout. Ne cherchez pas le contact et sortez de la zone en attirant les ennemis. Les tireurs faisant n'importe quoi, ils risquent de tirer sur les explosifs par erreur. Une fois le chemin plus calme, poursuivez jusqu'à un passage condamné. Cassez les planches et poursuivez. Vous aboutissez à l'extérieur. Une fois en ces lieux, vous êtes pris à parti par des fossoyeurs et des pourfendeurs. Ceux-ci éliminés, continuez tout droit. Ouvrez ensuite la première porte grillagée sur la droite, et montez les escaliers. Passez par le trou dans le grillage, et continuez. Cassez les caisses, et sautez ensuite en contrebas par l'ouverture.
Prenez le contrôle de la grue avec le pupitre de commande, et faites-la pivoter sur la gauche, afin de renverser l'énorme rocher. Puis armez-vous consciencieusement, et descendez. Tuez les trois pourfendeurs, et continuez tout droit. Passez par dessus le rocher que vous avez fait tomber, et grimpez sur la paroi rocheuse sur votre gauche. Avancez, puis descendez ensuite dans la carrière à ciel ouvert. Approchez-vous du cabanon au fond à droite du décor, et actionnez la dynamite grâce à son déclencheur, placé devant les caisses. Entrez ensuite dans la mine. Vous arrivez à l'extérieur. Éliminez les tireurs et les fossoyeurs, et avancez. Allez dans la cabane sur la gauche faire le plein d'un peu tout, et avancez ensuite en suivant toujours le chemin. Tuez le fossoyeur et continuez. Passez par le grillage ouvert et mettez-vous derrière les commandes d'une autre grue. Aidez l'homme en jaune à traverser le précipice en lui amenant le bloc de pierre sur la droite, et en le descendant à son niveau. Puis redirigez la pierre sur la gauche, afin de vous permettre de traverser le gouffre et de vous rendre sur le côté gauche également. Une fois en ces lieux, observez la scène, puis reprenez les commandes d'une troisième grue. Votre sortie est bouchée par les flammes. Le moyen d'y remédier, est en fait de frapper le château d'eau à l'aide du bloc de pierre que votre grue transporte. Descendez et entrez dans la grotte.

Dès votre arrivée à l'extérieur, prenez les objets sur votre gauche, derrière le pick-up, puis poursuivez votre route sur la droite.
Longez le grillage et vous apercevrez un trou dans ce dernier, en chemin, sur la gauche. Engouffrez-vous y, et avancez. Une fois de l'autre côté, allez sur la droite, et montez dans les bois, en suivant la petite pente. Continuez à avancer en longeant la paroi droite de la colline, et vous parvenez dans une aire un peu plus dégagée. Après la scène, grimpez sur les rochers, pour atteindre le mur, puis passez de l'autre côté. Dès votre arrivée, rejoignez le guéridon au milieu du lac, au bout du petit pont. Puis, après une vision, repartez sur la gauche en tuant les deux fossoyeurs. Arrivé au second lampadaire près d'un arbre, prenez la petite route sur la droite. Vous arrivez devant un grand bâtiment. Prenez les escaliers et montez. Une fois arrivé devant l'entrée, des ennemis vicieux vous attendent. Tuez-les et prenez les escaliers conduisant à la porte d'entrée. Prenez les objets, et faites demi-tour. Allez tout à gauche jusqu'à une petite habitation dont l'entrée est bloquée par des caisses. Brisez-les et entrez.

Partie 2

Une fois à l'intérieur, le docteur Killjoy vous accueille en invité de marque. Il vous souhaite la bienvenue, et pour la

peine, vous envoie 5 ou 6 pourfendeurs bien robustes. Éliminez-les, puis mettez-vous en vue à la première personne. Visez le projecteur sur l'armoire, et détruisez-le. Prenez maintenant la porte qu'il condamnait. Montez à l'étage, et prenez la première porte de droite pour récupérer du Xombium. Continuez tout droit. Prenez la seconde porte à droite, et une fois dans l'espèce de salon où un garde fume, ouvrez la porte de gauche. Sautez par le trou dans le mur en contrebas. Une fois le discours du professeur terminé, avancez tout droit, par la porte ouverte, et dans le couloir, prenez à droite. Avancez dans le couloir, et prenez la grande porte sur la gauche, amenant dans une grande salle centrale. Éliminez les pourfendeurs à l'intérieur, puis rendez-vous près de la porte condamnée par le projecteur. En faisant attention au pendu, cassez la vitre retenant la hache de pompier sur la droite avec le surin. Prenez-la, et revenez en arrière près du mur d'où sort la lumière du projecteur. Vous voyez une grosse corde. Coupez-la. Un décor descend, bouchant l'émission de l'image, et vous permettant de passer la porte. Une fois dans la pièce, brisez les planches de la porte sur le mur de droite. Avancez, puis prenez la première à droite, puis allez au fond du couloir, dans une pièce avec une cheminée. Détruisez le projecteur, puis revenez sur vos pas. Allez dans la grande pièce principale où nous étions précédemment, et montez à l'étage par les escaliers. Une fois en haut, allez ouvrir l'avant dernière cellule de conditionnement capitonnée sur la
droite. Prenez la caisse à l'intérieur, et tirez-la dehors. Regardez au fond du couloir. Vous apercevez une trappe ouverte au plafond. Tirez donc la caisse en dessous, et hissez-vous dans les combles. Une fois dans le grenier, allez sur la droite, assister à une expérience hors du commun. Passez derrière l'animal suspendu, et descendez-le en vous servant de la manivelle actionnant la chaîne en fer. La lumière s'éteint deux fois de suite. Ne bougez pas. Quand elle se rallume la deuxième fois, sortez de l'endroit où vous vous trouvez et allez à gauche du grenier. Tuez les ennemis, et fouillez dans les environs. Vous découvrez un projecteur. Détruisez-le. Le second se trouve enfermé dans une cage sur une autre cage. Ne tentez rien de violent. Prenez simplement l'ensemble, et tirez-le en arrière pour que la lumière ne vous bloque plus la sortie. Redescendez maintenant à l'étage, puis au rez-de-chaussée. Prenez la grande porte principale, puis prenez le chemin de gauche. Continuez encore sur la gauche, et ouvrez la première porte sur la gauche (une des portes blanches). Tombez dans le trou afin d'atteindre le sous-sol. Continuez toujours tout droit, et actionnez l'interrupteur du générateur, lorsque vous serez juste devant. Puis dirigez-vous vers la porte sur la droite, et brisez les planches avec la hache. Ouvrez-la et montez les escaliers. Redescendez dans la cave, mais au lieux de prendre la première porte que vous voyez, continuez sur la gauche. Battez-vous contre les toxicos, et détruisez le projecteur au fond à gauche. Puis revenez sur vos, et dégagez la caisse à droite de la première étagère. Ces dernières s'écroulent et bouchent la lumière. Vous pouvez maintenant sortir. Allez tout au fond à gauche, et montez les escaliers. Revenez dans la salle d'entrée. Vous pouvez désormais ouvrir la porte de gauche auparavant fermée. Après une discussion, vous voici dans le labo du docteur. Détruisez tout d'abord les projecteurs au sol en faisant attention aux pourfendeurs qui reviennent sans cesse. Puis pour le projo en haut à droite, coupez la corde qui retient sa cage juste à sa gauche. Le dernier quant à lui, en haut à droite dans une petite pièce doit être détruit par une dynamite. Ensuite, actionnez le laser violet en utilisant l'interrupteur jaune sur le panneau de commande près du brancard. Placez-vous dessous pour obtenir le pouvoir de renaissance, et appliquez-le sur le monstre attaché. Il se transforme en humain et brise la vitre, vous permettant de sortir.

Rejoignez la fontaine au milieu du parc, puis avancez tout droit jusqu'au portail ouvert. Passez. Puis allez tout droit jusqu'au pont en courant. Continuez tout droit, éliminez les pourfendeurs et les tireurs en vous méfiant des barils explosifs, puis grimpez sur la colline de gauche grâce aux saillies rocheuses. Approchez-vous du feu de camp et prenez les cocktails molotov. Continuez tout droit, et descendez en contrebas, en suivant le chemin. Éliminez les pourfendeurs très en forme en essayant de ne pas vous faire pousser dans le vide, puis une fois le terrain dégagé, continuez jusqu'au chemin pavé un peu plus bas à droite.
Vous arrivez à un pont brisé. Un tireur vous attend. Tuez-le, et descendez dans la rivière. Sur la droite, vous découvrez deux ennemis et une bouteille de Xombium. Allez ensuite sur la gauche, jusqu'à une petite grotte. Traversez-la, et continuez. Vous verrez un cadavre plus loin sur la droite. Ramassez les munitions juste à côté, et continuez. Arrivé à un petit lac, rentrez dans l'eau, et préparez-vous à combattre une horde d'ennemis, allant du tireur au fossoyeur, en passant par le gros pourfendeur. Maintenant, revenez au pont brisé, où il doit encore y avoir le cadavre du tireur. Remontez dessus, et une fois en haut, prenez le petit chemin de droite (en regardant la rivière). Vous découvrez un camion. Approchez-vous de son flanc gauche, et dès que vous voyez une pièce métallique à terre, appuyez sur "croix". Vous soulevez l'engin avec un cric, et celui-ci tombe en contrebas, dans la rivière. Redescendez alors vers cette dernière. Montez sur le véhicule, puis hissez-vous sur l'autre bout du pont juste en face. Continuez.

Vous êtes immédiatement attaqué par des pourfendeurs. Faites exploser le bidon, pour vous débarrasser des deux du fond, et tuez rapidement celui qui fonce vers vous. Allez ensuite à droite au croisement, prenez les remontants, et

discutez avec le prisonnier. Puis suivez-le. Dès votre arrivée sur la plage, vous vous faites agresser par de nouveaux ennemis (Créature purulente) maniant une grande masse. Très puissants, le seul moyen de les tuer se révèle être le bâton de tnt, ou le cocktail molotov. Mais attention, car dès qu'ils meurent des rats sortent de leur ventre et vous attaquent. Charmant et surprenant. Une fois ce comité d'accueil neutralisé, suivez la plage sur la droite. Les mêmes ennemis vous tombent dessus, accompagnés d'un fossoyeur. Éliminez-les à distance en faisant surtout attention aux rats, et continuez en passant dans la carcasse du bateau échoué. Continuez jusqu'au bout de la plage afin de vous restaurer derrière le dernier rocher. Puis revenez au bateau échoué, et rentrez à l'intérieur, par le trou béant où l'eau s'infiltre. Tuez la créature purulente, et montez à l'étage par la planche de bois. Une fois en haut, hissez-vous sur les planches (sorte de grandes marches en bois) sur la gauche, près des cadavres. Vous arrivez sur le pont. Faites-en le tour pour récupérer des munitions, puis rejoignez la terre ferme en passant par l'avant du bateau, sur les minces planches de bois, faisant office de pont. N'oubliez pas de sauter à la dernière sous peine de tomber. Une fois sur la corniche, continuez sur la gauche. Vous arrivez à un gros tuyau, rentrez à l'intérieur.

Après la scène cinématique, une valve s'ouvre au-dessus de vous. Un troupeau de rats sort très rapidement de cette ouverture. Faites bien attention, et tuez-les. Puis continuez tout droit. Vous arrivez à un croisement. Des rats jaillissent encore d'une écoutille au plafond. Prenez à gauche. Encore un croisement et encore des rats venant de gauche. Prenez vous aussi à droite. Vous arrivez enfin à une échelle. Grimpez-y. Une fois en haut tournez à droite, et vous tombez sur une créature purulente. Abattez-la, prenez les piles de lampes et continuez. Montez les escaliers, et une fois en haut tuez les deux ennemis dans le couloir. Puis dans la pièce suivante, saisissez-vous des munitions et des piles tout en vous amusant à défaire des pourfendeurs et des toxicos, sans oublier un fossoyeur. La pièce suivante n'est pas en reste, avec ses trois toxicos. Faites attention à ne pas rester derrière l'une des nombreuses caisses d'explosifs, lorsqu'ils lancent leur seringue. C'est fort dangereux. Actionnez ensuite les manivelles au fond de la pièce, de façon à vous ouvrir un passage. La première est à tourner une fois, et la seconde deux, afin de faire coordonner les grilles ouvertes, l'une en face de l'autre. Mais ce n'est pas compliqué du tout, à l'instar de la même "énigme" dans l'un des précédents niveaux. Dirigez-vous alors vers l'ouverture. A l'intérieur prenez le xombium, montez les marches. Passez la porte, et vous pénétrez dans une salle très sombre, où des pourfendeurs sont enfermés dans des cages, fort heureusement. Actionnez l'interrupteur au fond de la pièce, près de la grille. Cette dernière s'ouvre, afin de vous laisser passer. Prenez les remontants, juste avant, sur l'étagère de gauche et allez-y. Puis prenez à droite au croisement. Deux pourfendeurs vous assaillent. Tirez-leur dans la tête pour ne pas leur permettre de ressusciter. Puis deux créatures purulentes arrivent. Utilisez les cocktails molotov, qui empêchent les rats de sortir. Continuez. Vous êtes de retour dans la prison. Prenez la porte tout au fond de la pièce (porte rouge), et ensuite la première à droite puis tout droit.
Une fois dans cette salle pleine de cellules, sortez par la grille en haut de la pièce à gauche. Puis après, tout de suite à gauche une nouvelle fois, jusque dans la salle des cercueils. Continuez tout droit, et vous arrivez dans la salle ou un garde est attaché à un peloton d'exécution. Un homme (celui que vous aviez vu précédemment) vous ouvre alors la grille de droite. Passez par cet endroit, et continuez. Prenez la première à droite, et arrivé au casier, ouvrez-le et saisissez-vous des munitions. Continuez, allumez la lumière avec l'interrupteur sur la droite contre le mur, et ouvrez la porte du fond.

Entrez dans la pièce et montez l'escalier. Une fois en haut, prenez la première porte sur la gauche, et entrez dans la salle de la chaise électrique. Un combat débute alors. Horace sur sa chaise électrique est entouré d'un halo protecteur, il est invincible. Le principe est le suivant. Dès qu'il vous envoie des arcs électriques à terre, sautez par dessus, et ne touchez surtout pas les câbles pendant du plafond. Ensuite, attendez qu'Horace se calme et enlève les protections de l'un des quatre générateurs l'entourant. Dès que l'un d'entre eux n'est plus protégé donc, détruisez-le. Faites de même pour les trois restants, en attendant bien qu'ils ne bénéficient plus de défense. Une fois tous détruits rendez-vous au générateur principal à gauche du boss (en le regardant en face) afin de couper le courant. Ne tardez pas, car il vous lancera des salves d'énergie. Vous obtenez l'archive Horace, et pouvez continuer. Ressortez ensuite de la pièce, afin de revenir dans le couloir. Allez à droite, puis encore à droite jusque dans la pièce où l'on tue les condamnés avec du gaz. Sortez, allez à droite, et vous arrivez à une porte au fond du couloir. Elle est fermée. Tournez-vous et vous en apercevez une autre. Passez par cette dernière. Montez les marches et vous tombez contre deux pendus et deux autres ennemis. Continuez par la porte en haut des escaliers. Une fois dans le couloir, allez tout droit, pour récupérer de la vie, où allez à droite pour poursuivre votre aventure. Une fois devant le mur de flammes, vous n'avez pas le choix, prenez la porte de droite, et continuez jusqu'à la salle regroupant plusieurs cellules. Ici, allez devant chacune d'elle lorsqu'elle devient rouge afin d'observer les scènes. Puis un projecteur s'allume indiquant un endroit. Allez-y et vous trouvez le diagnostic de Killjoy. Juste après, un trou se creuse dans le mur à gauche de la cellule où vous vous trouvez. Une créature purulente et un pourfendeur en sorte. Tuez-les et passez par cette brèche. Vous arrivez dans une salle de

repos. Sortez par la porte. Suivez le couloir et des pourfendeurs vous attaquent. Tuez-les. Descendez les escaliers, continuez tout droit, et lorsque vous serez devant un garde mort en avant de flammes, regardez à droite. Un trou fissure le mur. Engouffrez-vous y.

Une fois dehors, sortez par la droite, à travers le grillage troué, puis descendez en contrebas en amassant les munitions. Allez rejoindre les deux gardes sur la gauche. Aidez-les à tuer les créatures purulentes, puis passez à travers le trou dans le mur en face de vous, près de l'arbre. Éliminez un autre ennemi plein de rats, et continuez. Vous arrivez dans une cour. Tuez le fossoyeur, et sortez par la porte grillagée au fond du terrain. Un tireur et un fossoyeur s'empressent de vous attaquer. Après cet intermède, ouvrez la porte de la maison juste devant vous, à côté du pick-up. Écoutez le message radio et sortez. Un gros monstre se jette sur vous, défonçant également le grillage sur la droite. Tuez-le, puis prenez le chemin qu'il vient de vous ouvrir. Aidez le garde à se débarrasser des tireurs, puis tuez à mains nues les créatures purulentes. Une fois cela fait, passez derrière la mitrailleuse afin de nettoyer l'espace des multiples pourfendeurs qui arrivent. Puis avancez jusqu'au trou dans le mur d'où sont sortis les bêtes infâmes, et ouvrez la porte.

Longez le grillage en face de vous, et prenez l'ouverture que vous apercevez sur la droite. Une fois de l'autre côté continuez également sur la droite. Vous arrivez à un second grillage. Ouvrez la porte et allez aider les gardes au fond du terrain. Vous êtes alors confronté à plusieurs pourfendeurs et au moins 5 tireurs. Ne vous arrêtez pas de bouger, et utilisez le fusil à pompe. Tout devrait bien se passer du coup. Si par malheur vous êtes dans le besoin de refuge, cachez-vous derrière les camons set attendez le bon moment pour tirer. Vous voyez également un trou rouge dans le sol. Ne vous en approchez surtout pas. Contournez-le, et rejoignez la cour suivante, en passant par le grillage. Là, un bus semble bloqué par des cales sous ses roues arrières.
Tirez dans les morceaux de bois et le tour est joué. Il défonce les grandes portes derrière lui. Grimpez sur son toit, et passez par les portes. Vous atterrissez sur la route. Continuez tout droit. Après une scène assez cruelle, vous arrivez devant un mur de flammes. Trois fossoyeurs vous attaquent. Tuez-les. Revenez sur vos pas, jusqu'à apercevoir une bouche d'égout sur le sol. Continuez un tout petit peu, jusqu'à voir un passage sur la gauche, juste après l'arbre, près de la falaise. Avancez dans ce chemin dangereux, et pénétrez dans la grotte. Une fois arrivé au bout, avancez-vous près du bord et regardez en face de vous. Une plate-forme rocheuse fait une avancée en contrebas. De là où vous êtes, prenez votre élan, et sautez dessus. Cela passe largement. Continuez à avancer, et une fois la sortie atteinte, hissez-vous sur les rochers à votre gauche, jusqu'à rejoindre la route. Vous arrivez devant une cabane, et êtes assailli par des pourfendeurs et des tireurs. Une fois ce petit monde calmé, entrez dans le bâtiment. Prenez ce dont vous avez besoin, et revenez sur vos pas. Éliminez les gêneurs, puis montez dans la forêt à gauche. Suivez le chemin montant, et attendez-vous à rencontrer des fossoyeurs en furie. Éliminez-les rapidement, puis avancez. Dès votre arrivée sur le promontoire, passez immédiatement derrière la mitraillette lourde, et défendez-vous contre les tireurs bien violents. Vous aurez un véritable bataillon à anéantir. Une fois plus au calme, allez sur la gauche en longeant la falaise, et pénétrez dans la grotte devant vous.

Allez toujours tout droit, sans oublier de fouiller la grotte pour dénicher de salvatrices munitions, puis vous parvenez à l'extérieur. Prenez le chemin qui monte juste à votre droite. Des munitions s'offrent à vous. Revenez sur vos pas, à l'entrée de la grotte. Ne remontez pas ce qui aurait pour effet de vous faire retourner dans le stage précédent. Mettez-vous simplement face à la rivière, et avancez. Mais au lieu d'aller tout droit, comme précédemment, allez à gauche, en direction d'un autre embranchement de la caverne. Vous aurez à faire à une créature purulente. Éliminez-la, et continuez tout droit. Attention aux pendus dans la partie de la grotte suivante. Puis juste après, vous allez recevoir du tnt sur la tête. Courez vous abriter dans l'ouverture devant vous, et continuez tout droit. Vous êtes sur la bonne route (encore heureux !). Éliminez les tireurs en contrebas. Revenez sur vos pas une nouvelle fois, et repérez le rocher moins haut que les autres sur la gauche. Hissez-vous dessus, en vous méfiant du pendu. Et continuez votre ascension sur la gauche. Vous arrivez sur une corniche, et juste en face de vous, vous apercevez une saillie rocheuse. Prenez votre courage à deux mains, et sautez pour rejoindre l'autre côté. Une fois en face, continuez, et à l'embranchement allez sur la droite. Éliminez le pourfendeur et la créature purulente. Allez ensuite dans l'eau et avancez jusqu'à voir une scène. Faites attention au tnt qu'un fou lance au-dessus de vous par un trou. Une fois qu'il a lancé son explosif, dirigez-vous vers ce même trou, et grimpez. Faites le plein de munitions sur les étagères environnantes, et ouvrez la porte. Allez toujours tout droit, ou suivez les rats, ils indiquent le bon chemin, jusqu'à parvenir dans une pièce grillagée où se trouve un escalier. Descendez-le. Allez sur la droite, et vous verrez une mitrailleuse lourde. Prenez-en les commandes et visez les surplus de l'armée sous l'escalier. Tirez, et l'explosion crée une brèche dans le mur. Mais restez derrière votre arme imposante, car des dizaines de tireurs et de toxicos vont apparaître et ce rapidement. Le timing est très serré, et il va falloir jouer fin pour ne pas être débordé. Balayez l'écran et attaquez-vous d'abord aux

tireurs, plus puissants. Puis, une fois cela effectué, passez par le trou que vous venez de faire. Entrez dans cette sorte de grotte, et au premier embranchement, prenez à droite. Un homme vous appelle. Il est enfermé par un mur de stalactites sur la gauche. Saisissez-vous alors d'une caisse d'explosifs sur la droite, et disposez-la devant le mur. Éloignez-vous, tirez, et allez rejoindre ce brave homme une fois que l'explosion a eu lieu. Il vous demande de le suivre jusqu'au phare. Faites-le et essayez de le protéger. Faites attention au pendu, ne le laissez pas vous éloigner du prisonnier. Une fois au bout de votre course effrénée, vous découvrez une échelle. Montez après votre compatriote. Ne le lâchez pas d'une semelle, et ne vous occupez pas des fossoyeurs qui vous agressent. Vous tombez au bout d'un moment sur le boss du niveau, Hermès, l'espèce de fantôme gazeux. Le principe est le suivant. A terre, vous avez plusieurs grilles d'aération dont une est bouchée par le corps de votre ami.
Commencez tout d'abord par éteindre les gaz auprès des quatre tuyaux aux quatre coins de la pièce (les vannes sont symbolisées par des croix rouges). Puis, il va falloir boucher quatre autres grilles d'aération. La première, à gauche de celle où votre ami est décédé, doit être comblée avec la caisse près d'elle. L'autre est juste en face de celle-ci. Tirez dessus pour faire exploser la caisse de munitions derrière, et par le fait, provoquer la chute d'une tôle de fer dessus. Allez ensuite à gauche vers le mur. Prenez la hache, et coupez le lien retenant la plaque au-dessus de la bouche d'aération. La dernière se trouve dans le coin en haut à gauche du niveau, sous une caisse retenue par une corde. Coupez cette dernière. Maintenant il ne vous reste plus qu'à tuer le boss. Il apparaît à deux endroits. Au-dessus de votre ami inerte ou devant la chaudière. Dissimulez-vous lorsqu'il vous attaque au-dessus du cadavre, en vous laçant des boules de gaz. Et lorsqu'il se met à apparaître devant le fourneau, placez-vous juste en face, saisissez la manivelle, et actionnez-la vers l'avant afin de faire sortir la vapeur. Cette action le poussera à l'intérieur du brasier, et vous n'aurez plus alors qu'à refermer la porte sur lui, pendant que la fumée est encore active. Puis sortez par la grille à gauche du four. Dans la pièce suivante, prenez ce qu'il vous faut sur les étagères, et saisissez l'échelle dans le fond. Montez.

Dès votre entrée dans la maison, prenez la première porte sur votre gauche. Il y a une échelle. Montez. Prenez l'escalier, et une fois en haut, tournez la manivelle apposée sur la machinerie imposante. Mais tout est bloqué. Pour la peine, sortez. Montez sur l'échelle, et une fois en haut, vous voyez une scène avec vos enfants. Le phare ne marche toujours pas. Redescendez alors jusqu'au rez-de-chaussée. Faites le plein de munitions et, ouvrez la porte d'en face menant à l'extérieur. Là, vous apercevez trois petites filles assez louches. Effectivement, elles vont se transformer en esprits de flammes. Éloignez-vous le plus possible d'elles, et tirez-leur dessus avec votre mitraillette. Ne vous laissez pas encercler. Attention, car elles sont très rapides. Une fois neutralisées, tirez sur les petits tas de cendres que chacune a laissés, afin de le détruire et d'empêcher ces sales gamines de revenir. Ne tirez surtout pas sur le policier qui vient vous aider. Même par inadvertance. Une fois la situation calme, parlez au gardien. Il ne vous aime pas beaucoup. Suivez-le tout de même. Il s'arrête et vous raconte qu'il cherche ses enfants et sa femme. Vous faisant confiance, car vous l'avez suivi sans le tuer, il se décide à vous montrer l'emplacement du générateur pour le phare. Suivez-le. Vous arrivez dans un cimetière et vous rencontrez à nouveau les trois soeurs. Protégez votre ami, mais ne passez pas devant lui sous peine de recevoir une ou deux balles. Neutralisez les trois ennemis, sans mal du fait que vous êtes deux, et continuez à suivre l'homme en bleu sans vous soucier des fossoyeurs. Vous arrivez alors à un camion, qui explose devant vous, et libère encore les trois jumelles en feu. Éliminez-les, sans oublier le fossoyeur, puis continuez à suivre votre compagnon. Vous arrivez devant un tunnel bouché. Des dizaines de pourfendeurs sortent alors d'un trou béant derrière un grillage. Exterminez en leur tirant dans la tête. Et dès que votre allié vous dit qu'il va les retenir, entrez dans le bâtiment près du tunnel et montez à l'échelle. Une fois en haut, prenez des munitions, et actionnez un projecteur sur le gardien de manière à le protéger, et l'autre sur le trou d'où sortent les ennemis, afin de le brûler et de faire exploser les alentours. Redescendez, maintenant, et approchez-vous du grillage entourant le trou. Sur le côté droit, vous vous apercevez que le grillage est brisé. Mais soudain les trois soeurs reviennent vous hanter. Tuez-les, avec l'aide du gardien, puis entrez dans la zone grillagée. Au fond à gauche, vous reconnaissez le générateur. Approchez-vous et actionnez-le. Votre compagnon est très heureux. Il vous demande de le suivre. Faites-le. Vous allez arriver devant une sorte de cérémonie, où quatre petites filles dansent autour d'un ancien bûcher. Éliminez-les comme précédemment. Allez voir votre ami pour en parler avec lui. Il vous raconte une légende. Suivez-le encore jusqu'au phare, et ne rentrez pas dans la grotte quand il vous le demande. Puis une fois dans le phare, montez au sommet devant la machinerie une nouvelle fois. Tirez dans les objets métalliques qui bloquent les rouages, et actionnez la manivelle. Redescendez alors, et rejoignez le gardien. Suivez-le. Vous observez une scène avec l'homme électrique qui vous ouvre les portes.

Dès le début, poursuivez votre ami le policier. Vous retombez très rapidement nez à nez avec deux petites filles en flammes. Neutralisez-les, puis poursuivez. Vous allez être attaqué par des pourfendeurs, des tireurs et des fossoyeurs tout au long de votre route. Ne vous arrêtez pas, et utilisez votre mitraillette. Mais avec l'aide de votre compagnon, vous ne devriez pas avoir de problèmes. Au bout d'un moment, vous parvenez dans une sorte de hangar. Là les deux petites

filles vous attendent encore. Tuez-les. Néanmoins, vous êtres pris au piège. Entouré par les flammes. Regardez le grillage sur la gauche. Vous apercevez des planches de bois surmontant celui-ci. Grimpez dessus. Une fois de l'autre côté, une troisième fillette vous attaque. Tuez-la. Elle crée un trou dans le grillage. Ressortez par ce trou, et tirez une fois assez éloigné sur la caisse de tnt devant les deux gros tuyaux contre le mur. Cela a pour effet de les percer. Mais l'eau s'écoule dans le caniveau. Revenez alors dans la pièce et obstruez la bouche d'égout avec la caisse juste à côté. Vous créez alors une nappe de liquide grandissante qui s'en va éteindre les flammes. Des toxicos apparaissent alors. Tuez en deux ou trois, mais ne restez pas sur place, ce n'est pas la peine. Partez en courant en suivant le gardien jusqu'à la route. Une fois devant un camion, devinez... et oui il explose et une nouvelle confrontation avec les trois soeurs commence. Tuez-les et montez sur la corniche avec le gardien. Prenez les remontants, et descendez. Hermès, pas encore mort, vous aide à traverser la falaise. Il fait s'encastrer un bus dans le gouffre, afin de vous en servir comme pont. C'est bien sympa de sa part. Sur la route qui suit, vous allez être pris à parti par des tireurs, des fossoyeurs, des pourfendeurs et des créatures purulentes. Utilisez un peu de dynamite dans les rassemblements, en faisant attention à votre ami et abusez de la mitraillette. Après une scène où vous apercevez la ville en flammes, vous décidez de suivre le gardien pour connaître le fin mot de l'histoire. Ne tentez pas de tuer toutes les fillettes se transformant en esprits de flammes, elles arrivent indéfiniment. Continuez tout droit, jusqu'aux docs. Après une scène, suivez votre fils qui court vers les quais. Là une autre scène se déclenche, et vous allez devoir battre un monstre qui vous ressemble lors de vos transformations. Accompagné de deux toxicos, il nécessite une mitraillette ou quelques coups de fusil à pompe. Cachez-vous derrière les caisses pour éviter les assauts rapides de la bête et éliminez-la. Puis vous allez vous combattre vous-même. Attention car l'autre Torque est très vif, et qui plus est équipé d'une mitraillette. De même, il se trouve secondé par des pourfendeurs. Ne cherchez pas à faire dans la finesse, et transformez-vous en monstre. Bondissez sur lui et déchiquetez-le. Enfin vous voilà face au dernier (?) boss du titre, gigantesque et surpuissant. La méthode est la suivante. Repérez les petits espaces entourés par des grilles. L'un d'eux affiche fièrement une manette de contrôle. Allez-y et servez-vous du panneau de contrôle pour abaisser la grue, et ainsi rapprocher du sol l'espèce de laser violet. Il tire par intervalles réguliers. Méfiez-vous du boss qui apparaît des quatre côtés du dock et vous lance des boules de feu. Si par malheur vous vous trouvez en difficulté, dissimulez-vous derrière de hautes caisses. De même si vous êtes blessé, attendez quelques instants en sécurité afin que votre barre de vie remonte quelque peu. Ensuite patientez jusqu'à ce que le monstre ne soit pas trop près, et foncez vous placer sous le laser dès que vous en avez l'occasion. Vous obtenez ainsi un pouvoir spécial dès que celui-ci vous touche, vous permettant de propulser des sortes de boules d'énergie. Visez le coeur rouge flamboyant du monstre, et au bout de cinq ou six impacts, vous viendrez à bout de la bête immonde. Bougez tout le temps afin d'éviter ses attaques, et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Un conseil dès que vous êtes à court de pouvoir, retournez sous le mécanisme étrange, et rechargez-vous. Voilà vous avez terminé le jeu, et rentrez en bateau vers la civilisation. Mais est-ce vraiment terminé ?

Niveau Spécial : Attente de la mort

Ce niveau n'apparaît que si une fois le jeu terminé vous choisissez de sauvegarder vos données, et que vous débutez ensuite une nouvelle partie. Vous n'avez rien de spécial à faire. Laissez aller les conversations, et tout d'un coup vous serez attaqué par les autres détenus. Attendez un peu et d'un coup, après l'apparition en vision de votre monstre interne, laissez exploser votre colère. Transformez-vous en créature féroce et exterminez tout le monde. Votre famille apparaît alors avec le boss de fin en arrière-plan, et regrette votre violence.
Vous enchaînez alors avec le premier niveau.

The Suffering : Les Liens qui nous Unissent

© Midway / Surreal Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes pendant la partie :

Les armes

Le plein de munitions
Maintenez L + R + X et faites Droite, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.

Le plein de munitions pour l'arme équipée
Maintenez L + R + X et faites Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Droite, Droite, A.

Débloquer le shotgun
Maintenez L + R + X et faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas.

Toutes les armes et tous les items
Maintenez L + R + X et faites Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, A, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, A, Bas, Bas, Bas, A, A.

Le plein de grenades
Maintenez L + R + X et faites Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche.

Cocktails molotov
Maintenez L + R + X et faites Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut.

Le plein de Flashlight
Maintenez L + R + X et faites Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, A.

Chicken gun
Maintenez L + R + X et faites Gauche, A, A, A, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, A, A, A, Bas, Haut, Bas, Haut, A.

Autres

Le plein de santé
Maintenez L + R + X et faites Bas, Bas, Bas, A, Haut, Haut, Bas, Haut, A

Révéler toutes les cartes
Maintenez L + R + X et faites Gauche, Droite, Bas, Droite, Noir, Gauche, Haut, Gauche.

Augmenter l'alignement mauvais
Maintenez L + R + X et faites Gauche, Gauche, Bas, Haut.

Augmenter l'alignement bon
Maintenez L + R + X et faites Haut, Haut, Droite, Haut.

Ajuster l'alignement en bon

Maintenez L + R + X et faites Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Droite, A.

Ajuster l'alignement en mauvais
Maintenez L + R + X et faites Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, A.

Invulnérabilité
Maintenez L + R + X et faites Bas, Haut, Bas, Haut.

Mode noir et blanc
Maintenez L + R + X et faites Haut, A, Gauche, A, Bas, A, Droite, A.

Suicide
Maintenez L + R + X et faites Bas, Bas, Bas, Bas.

The Terminator : Un Autre Futur

© Atari / Paradigm Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LA SÉQUENCE D'INTRO

Appuyez sur L ou R pour zoomer pendant la séquence d'intro.

ZOOM

Appuyez plusieurs fois sur R pour zoomer avec vos armes.

CONTRÔLER LA SÉQUENCE D'INTRO

Pendant la séquence d'ouverture, appuyez sur L ou R pour zoomer.

CHEAT CODES

`Ibeback`	Toutes les armes
`GoAway`	Mode God (invincibilité)
`Skynet`	Tous les niveaux secrets débloqués
`Scanning`	Jouer avec le T-800

RÉCOMPENSES DES MÉDAILLES

Données : HK Recon

Obtenir 4 médailles.

Données : T-800

Obtenir 4 médailles sur le niveau 3.

The Thing

© Vivendi Universal Games / Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRAILER CACHÉ

Lorsque vous serez sur le menu, attendez un peu sans rien faire pour voir un trailer du jeu.

The Warriors

© Take 2 Interactive / Rockstar Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEU : "ARMIES OF THE NIGHT"

Pour débloquer cette nouvelle épreuve, vous devez déjà terminer le jeu dans chaque niveau de difficulté, ainsi que toutes les missions principales et les missions Flashback. Ensuite, rendez-vous dans votre repaire pour avoir accès au mini-jeu "Armies of the Night". Si vous le terminez, vous débloquerez les Ghosts Ajax, Cleon, Cyrus, Fox et Swan.

CHEAT CODES

Pendant le jeu, faites les manipulations suivantes :

Finir le jeu à 100%
L, Back, X, Bas, Blanc, Droite

Santé illimitée
Haut, Y, L3, Back, A, Blanc

Rage illimitée
X, B, Y, Back, A, Gauche

Sprint illimité
Bas, X, Gauche, A, L, Back

Pipe
Noir, B, Back, Haut, L, Droite

Machete
L, A, R, R, Back, Noir

Couteau
Bas, Bas, Back, Haut, Haut, L3

Batte
X, Noir, Bas, Bas, L, L

Gagner le niveau
Bas, X, A, Back, R, Gauche

Tous les items et 200 dollars
Noir, L3, R, A, Bas, R

99 CRÉDITS

Pour bénéficier de 99 crédits dans le mini-jeu "Armies of the Night", faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite en cours de partie.

MINI-JEU DES CRÉDITS

Lorsque vous terminez le jeu, durant les crédits de fin, vous pouvez jouer à un mini-jeu où vous incarnerez les Riffs contre les Rogues sur la plage.

LES MISSIONS FLASHBACK

`Mission A`	Terminer la mission "Blackout"
`Mission B`	Terminer la mission "Real Heavy Rep"
`Mission C`	Terminer la mission "Writer"s Block"
`Mission D`	Terminer la mission "Encore"
`Mission E`	Terminer la mission "Boys In Blue"

MODE "UNLEASH THE FURY"

Terminez le jeu à 100% en difficulté Hardcore Soldier pour débloquer le mode "Unleash the Fury".

SORTIR DE PRISON

Terminez la mission annexe "Freedom" pour pouvoir vous libérer lorsque vous êtes arrêté, à condition d'avoir les clés.

Thrillville

© Atari / Frontier Developments

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Faites l'une des manipulations suivantes en pleine partie :

Tous les parcs
X, B, Y, X, B, Y, X

Toutes les attractions
X, B, Y, X, B, Y, Y

$50 000
X, B, Y, X, B, Y, A

Tiger Woods PGA Tour 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section des mots de passe du menu des options puis tapez l'un des codes suivants EN MAJUSCULE :

Codes divers

WOOGLIN	Tous les golfeurs
ITSINTHEHOLE	Tous les parcours
CLUB11	Tous les clubs
GOLDENAGE	Tiger Woods avec un chapeau
TECHNICOLOR	Tiger Woods avec de vieux pantalons
THROWBACK	Tiger Woods avec un équipement vieux
OLDSKOOL	Tiger Woods avec un équipement vieux différent

Personnages supplémentaires

BLACKKNIGHT	Gary Player
DOUBLER	Roger Something-Something
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
INTHEFAMILY	Tanaba Something-Something
LANDOWNER	The Emperor
NEWLEGEND	Sunday Tiger
PUREGOLF	Ben Hogan
REGGIE	Reg Whethers
THEKING	Arnold Plamer
THEMAGICIAN	Steve Belestro

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Appuyez sur L1 depuis l'écran titre, allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GAMEFACE	Tous les joueurs (Team Play)
GUYS ARE GOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUST SHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
TENGALLONHAT	Grosses têtes pour le public
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 2003

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le menu Cheat codes

ALLTW3	Tous les golfeurs
14COURSES	Tous les parcours
SUNDAY	Super Tiger Woods
XON	Brad Faxon
IAM#1	Cedric Ace Andrews
BANDPANTS	Charles Howell III
GODFATHER	Don Donatello
MCRUFF	Hamish
THESWING	Jim Furyk
SUPERSTAR	Josey Scott
JUSTINTIME	Justin Leonard
COWGIRL	Kellie Newman
CALCULATE	Mark Calavecchia
YOYOYO	Melvin "Yosh" Tanigawa
NOTABLY	Notah BeGay III
SOLITARY1	Solita Lopez
SS	Steve Stricker
SINK	Stewart Cink
ORANGES	Stuart Appleby
2TON	Takeharu "Tsunami" Moto
TYNO	Ty Tryon
VALENTINE	Val "Sunshine" Summers
VJSING	Vijay Singh

Tiger Woods PGA Tour 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIVERS MOTS DE PASSE

THEKITCHENSINK	Tous les personnages et tous les circuits
CANYOUPICKONE	Tous les personnages
ALLTHETRACKS	Tous les circuits
ACEINTHEHOLE	Jouer avec Ace Andrews
CEDDYBEAR	Jouer avec Cedric l'entraîneur
DISCOKING	Jouer avec Dominic "The Don" Donatello
DTBROWN	Jouer avec Downtown Brown
EDDIE	Jouer avec Edwin "Pops" Masterson
ICYONE	Jouer avec Erica Ice
DWILBY	Jouer avec Hamish "Mulligan" MeGregor
ERUPTION	Jouer avec Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
TRAVELER	Jouer avec Natalie Gulbis
SHORTGAME	Jouer avec Solita Lopez
4REDSHIRTS	Jouer avec Sunday Tiger
EMERALDCHAMP	Jouer avec Takeharu "Tsunami" Moto
BEVERLYHILLS	Jouer avec Val Summers
THENEWLEFTY	Jouer avec "Yosh" Tanigawa

Tiger Woods PGA Tour 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes (en majuscule) dans le menu dédié des options :

BLACKKNIGHT	Gary Player
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
NIGHTGOLFER	Toutes les aptitudes
THEGIANTOYSTER	Tous les parcours et tous les golfeurs
THEHAWK	Ben Hogan
THEKING	Arnold Palmer
THETENNESSEEKID	Justin "The Hustler" Timberlake

TimeSplitters 2

© Eidos Interactive / Free Radical Design 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTOUCHE MINI-JEUX ANACONDA

Au niveau Siberie 1990, en mode Normal, entrez dans le bâtiment à l'opposé du barrage. Regardez sur les étagères. Vous trouverez une cartouche de jeux. Si vous voulez y jouez, faites "recharger" avec le transmetteur temporel.

ARBALÈTE DE FEU

Approchez-vous d'une torche avec votre arbalète pour enflammer les flèches. Vous pourrez brûler vos adversaires.

MINI-JEU À NEO TOKYO

Une fois que vou serez dans le repère du pirate et que vous aurez obtenu le mot de passe, une porte s'ouvrira. Derrière elle, un pirate qui fait les cent pas. faites attention à la caméra juste au dessus et tuez le pirate. Allez tout au bout du couloir et tuez l'autre pirate dans la pièce. Fouillez les casiers pour découvrir une mitrailleuse SBP 90 ainsi que la cartouche du jeu astrolander.

ETEINDRE LES FEUX

Si vous êtes en feu, plongez pour éteindre les flammes. Si vous ne vous trouvez pas près d'un point d'eau, cherchez un extincteur et tirez dessus pour le faire couler. Placez-vous ensuite dans le flaque pour calmer le feu.

CARTOUCHE DU MINI-JEU RETRORACER

Pour avoir la troisième cartouche de mini-jeu du transmetteur temporel, il faut aller dans l'usine de robots en mode histoire, en difficulté DIFFICILE OBLIGATOIREMENT. Juste avant le mécano, cherchez sous les rampes près d'un angle de mur pour trouver la cartouche tant convoitée.

CONSEILS POUR LE NIVEAU "USINE DE ROBOTS"

À partir du point d'étape, vous pouvez utiliser un railbot de sécurité pour éliminer tous les robots sentinelles qui sont très durs à battre en temps normal. Avancez doucement jusqu'au moment où il y a un robot sentinelle ou à trois jambes, puis retournez au terminal de contrôle du railbot, les robots vous suivront quelle que soit la distance à parcourir, placez le railbot en face de la porte et dès que vous voyez les pieds des sentinelles, tirez avant qu'elles n'aient le temps de passer le seuil de la pièce circulaire, sinon, elles seront capables de tirer elles aussi. (attention, les robots sentinelles et les petits robots peuvent détruire le railbot). Soyez très vigilants ! Quand vous avez tué tous les robots sentinelles, allez dans la pièce juste après celle du railbot et continuez votre chemin. Mais attention, à gauche de la pièce, il y a un couloir qui est coupé en deux par une barrière verte que l'on peut détruire avec une grenade à plasma, mais ne le faites surtout pas car cela faciliterait la tâche de l'adversaire qui pourra passer plus rapidement et en plus grande quantité. Lorsque vous arriverez au passerelles, faites très attention car trois sentinelles font leur ronde et sont armées de lance-missiles (en mode difficile et moyen), mettez-vous bien en évidence et si personne ne vous a vu, tirez sur l'une d'entre elles, dès qu'elles vous tirent dessus, retournez rapidement aux commandes du railbot et attendez les 3 robots. Dès que la partie inférieure de la jambe d'un robot est visible, tirez jusqu'à ce qu'il tombe.

Ensuite, il ne vous reste plus qu à activer les 2 relais en commençant par le deuxième qui se trouve derrière les passerelles. Ne détruisez toujours pas la barrière. Retournez en haut en repassant par les passerelles et activez le premier relais. Puis allez près des commandes du railbot et attendez les petits robots avant d'utiliser ce dernier. Quand les petits robots sont tous morts (en difficile il y en a environ 8), il ne vous reste plus qu'à vous mettre aux commandes du railbot (en difficile, le dernier petit robot est suivi de très près par un robot sentinelle). Dès que vous avez abattu quelque robots (ils réapparaissent) allez démolir la barrière mentionnée précédemment, ceci permettra au(x) robot(s) de pouvoir arriver plus facilement. Quand vous les aurez tous tués, il ne vous reste plus qu'à tuer le mécano, récupérer le cristal et partir par le portail temporel.

En mode difficile le nouveau relais se trouve avant le point d'étape, dans le couloir avant la pièce en pente qui se trouve avant le point d'étape, pièce dans laquelle il y a des lanceurs de robots explosifs. Il se trouve au-dessus du vide du côté gauche au milieu du couloir, là où il y a un élargissement de la paroie et où se trouve une armure. Les robots sentinelles ont de meilleures armes et il est très difficile voire presque impossible de réussir ce niveau facilement sans railbot.

Le temps de la mission à partir du point d étape avec ce petit truc (toujours en mode difficile) est d'à peu près 30min. Le temps total de la mission est d '1h, 1h30, alors mieux vaut la réussir du premier coup.

MUNITIONS ILLIMITÉS

Terminez le mode Histoire en mode Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : 1990 Sibérie

Dès que vous commencez, prenez le fusil à lunette et le pistolet. Avancez-vous et snipez le garde qui se trouve en haut des escaliers, puis, détruisez la caméra. Regardez à votre droite il devrait y avoir un autre garde en train de faire sa ronde, snipez et tuez-le d'une balle dans la tête. Avancez, entrez dans la "base", passez par la droite et allez au fond. Dans la dernière maison, il devrait y avoir un garde, achevez-le d'un coup de pistolet. Revenez sur vos pas jusqu'au grillage, faites un tour de 180° sur vous-même, puis déplacez-vous sur la gauche à la manière du crabe, ensuite tuez la garde qui se trouve dans la deuxième allée et détruisez la caméra qui se trouve juste au dessus d'elle. Continuez votre

chemin sur la gauche, et tuez le capitaine Verglas. Montez les escaliers, ouvrez la porte, allez activer l'interrupteur au fond de la pièce, revenez sur vos pas pour en sortir, traversez les planches de bois et glissez-vous dans la bâtiment qui a un trou sur le toit. Prenez les mines qui sont sur l'étagère et sortez, tuez le snipeur qui se cache dans le haut du barrage, cherchez une fenêtre, il s'y trouvera. Allez dans le bâtiment que vous avez visité en premier, ouvrez le tiroir, mettez-y une mine et sortez. Ensuite allez voir dans les deux autres bâtiments ; dans l'un d'eux il y a des douilles de fusil et dans l'autre il y a un deuxième casier qu'il faut détruire. Une fois les deux casiers détruits et les douilles récupérées, lancez une mine sur le radar qui se trouve sur le toit du grand bâtiment pour le détruire. Ensuite il faut descendre les quelques marches pour entrer dans le barrage, montez les escaliers. A un moment il y aura un garde, tuez-le comme bon vous semble, puis allez à l'étage supérieur et détruisez la caméra en tirant sur un des bidons. Continuez votre ascension jusqu'en haut et prenez votre sniper pour tuer quelques gardes à travers la vitre de la porte, d'autres devraient arriver. Une fois les gardes tués, prenez votre pistolet, ouvrez la porte et prenez la première à gauche, prenez le soviet et l'armure, puis activez la vanne. Ressortez, faites attention il peut y avoir des soldats embusqués et allez aux deux autres entrées pour que la pression de vapeur soit à 0. Allez ouvrir la porte, détruisez la mitrailleuse en haut à droite de la porte (vous pouvez juste détruire la caméra). Descendez les étages en prenant soin de les dégarnir de leurs occupants à l'aide de grenades au besoin et sortez. Une fois que vous serez en bas, détruisez la caméra sur le bâtiment à droite, munissez-vous de votre sniper, et après avoir vérifié qu'aucun ennemi ne pouvait vous voir, marchez à reculons sur l'escalier afin de tuer le sniper qui se trouve en haut du barrage de l'autre côté de la rivière. Faites le tour de la baraque et ouvrez la porte. Ici avancez et allez tuer les gardes puis descendez les escaliers (pensez à prendre les douilles au passage), ici ouvrez la porte ; il y a un casier de preuves : détruisez-le avec une mine. Ressortez et butez le garde devant vous ainsi que la caméra et le deuxième soldat sur le côté. Ensuite dans l'ouverture suivante il y a 2 casiers de preuves, minez-moi ça. Puis descendez les escaliers : point d'étape atteint. Descendez les escaliers, à la moitié de celui-ci, prenez votre sniper afin de tuer l'homme au dessus des réacteurs tout au fond de la grande pièce devant vous puis prenez votre soviet et tuez l'homme qui fait sa ronde et celui qui se trouve de l'autre côté des réacteurs. Montez les escaliers (pas ceux de la passerelle), tuez l'ennemi et redescendez pour cette fois-ci montez sur la passerelle. Lancez une mine sur chacune des deux mitrailleuses. Maintenant vous pouvez monter dans la pièce en prenant les premiers escaliers que vous avez pris, une fois dans celle-ci, actionnez le levier pour ouvrir la porte du fond. Dirigez-vous vers celle-ci et prenez ensuite la deuxième porte pour arriver dans un mini complexe où vous trouverez la disquette. Pour débuter, allez dans la salle de gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse : dégommez le garde et désactivez la mitrailleuse. Puis ouvrez les deux portes avec les deux interrupteurs, continuez votre chemin, après avoir franchi les deux portes, tuez le garde qui essaiera de vous tuer et détruisez les tableaux qui se trouvent au fond de la pièce, derrière ces derniers se trouvera un ennemi que vous devez abattre. Allez chercher la disquette. Quand vous aurez pris possession de cette dernière, une alarme va se déclencher, il faut tuer tous les zombies. Maintenant, retournez dans la salle qui était protégée par les deux mitrailleuses et insérez la disquette dans l'ordinateur pour rétablir le courant. Retournez dans le couloir en prenant soin de tuer les zombis, allez jusqu'au bout de celui-ci, prenez le cristal et détruisez le conteneur (4 mines devraient suffire).
Ensuite retournez sur vos pas et allez vous occuper des forces spéciales et des zombies et prenez l'extincteur (ça peut toujours servir). Dirigez-vous vers l'escalier comme si vous reveniez au point d'étape. Dans l'escalier il y a un zombie en feu : tuez-le avant qu'il ne vous enflamme. Faites ça jusqu'à ce que vous ressortiez du bâtiment. Retournez jusqu'à l'ascenseur (dans le barrage) et montez jusqu'au dernier étage. Maintenant vous allez affronter le boss de la mission : l'hélicoptère. Prenez une mitrailleuse et tirez-lui dessus avec si possible des missiles. Pendant que vous le détruisez, faites attention aux gardes qui arrivent sur le barrage. Une fois l'hélicoptère détruit tuez vos derniers ennemis et allez plonger dans le portail temporel.

Mission 2 : 1932 Chicago

Commencez par tuer tous vos ennemis qui se trouvent sur les quais et allez prendre l'armure au fond du bateau derrière une caisse. Continuez dans la pièce suivante, il devrait y avoir une caisse de whisky : détruisez-la. Montez les escaliers, occupez-vous de l'ennemi puis descendez les autres escaliers : là il devrait y avoir un autre baril de whisky à détruire. Sortez ensuite dans la rue, allez décrocher le téléphone qui sonne puis allez tuer l'homme (au pistolet) qui se trouve dans le renfoncement à droite, prenez son arme et servez-vous en pour défoncer la voiture du frère de Tony le gros qui arrive. Prenez les munitions et l'armure dans le renfoncement au fond à droite et videz le tonneau. Allez ensuite dans le restaurant, tuez les gars de tony mais surtout pas les civils. Ressortez du bar et allez près du kiosque à journaux afin de trouver votre informateur et escortez-le jusqu'à ce qu'il entre chez lui. Accompagnez-le et prenez la TNT sur la table ensuite dirigez-vous vers la grande maison au bout de la rue, rentrez dedans, et du haut du petit escalier qui donne sur une pièce où un ennemi fait son tour de garde, lancez votre TNT. Elle tuera plusieurs ennemis en explosant. Retournez

chercher une autre TNT toujours sur la table de votre informateur, retournez dans la grande bâtisse, trouez le baril si ce n'est pas déjà chose faite, et montez les escaliers. Puis montez tout en haut en tuant les ennemis. Ne manquez pas le sniper à l'avant dernier étage (celui-ci ne vous verra pas) et la brute du dernier étage (qui ne vous verra pas non plus). Faites attention à ce même dernier étage, un ennemi est caché à droite de l'entrée de la pièce au coffre-fort. Placez la TNT sur le coffre. Une fois explosée allez prendre la carte de membre. De dangereux snipers vous attendent dehors ! Descendez 1 étage, et tuez-les par la fenêtre. Un se situe sur le balcon à droite, un tout au fond en hauteur, un tout en bas (il sera caché par les chemises) et un est en bas à droite. Votre petite séance de ménage terminée, sortez de l'immeuble et dirigez vous vers la droite, snipez les ennemis de la rue, et allez ouvrir la porte en bronze au fond à droite. Tuez les ennemis qui se trouvent dans la cour, et rentrez dans le bâtiment. Ouvrez la porte, tuez l'homme en haut à droite, et attendez que celui en bas de l'escalier vienne vous rejoindre, un coup de fusil à pompe devrait pouvoir le calmer. Rentrez alors dans la maison de tony le gros, tuez l'homme derrière le pilier, avancez dans le couloir, tuez l'homme qui se cache au fond à droite près du mur, fouillez les box sur les côtés afin de trouver le double tommy gun ; allez vous faire voir par tony le gros afin que celui-ci vienne vous chercher, tuez-le, lui et ses hommes. Récupérez le cristal, puis pénétrez dans le portail temporel.

Mission 3 : 1895 Notre Dame

Avancez, tournez à gauche, tuez les zombies (le plus efficace c'est de tirer dans la tête) puis ensuite tournez à gauche. Allez activer le levier au fond de la pièce et retournez-vous ; tuez les 2 zombies qui viennent de se lever. Avancez, prenez les munitions dans l'alcôve et continuez votre route ; tuez les zombies et allez dans l'eau. Activez le levier sur votre gauche, passez la grille et allez prendre l'armure ; retournez-vous et tuez le zombie. Allez dans la pièce avec des escaliers et tuez les zombies ; montez les marches, prenez les douilles et entrez. Allez jusqu'au bout pour que ça explose ; tuez les zombies en priorité ceux qui sont en feu. Une fois tués continuez votre chemin ; arrivez dans la pièce où il y a beaucoup de vierges à sauver. Alors avancez-vous : des zombies apparaissent, tuez-les puis allez délivrer la première vierge. Continuez et à chaque fois qu'il y a des apparitions tuez les zombies et libérez les vierges (attention certaines vierges sont déjà des zombies : si c'est le cas, tuez-les). Il y aussi une vierge dans une cage pour la libérer, tirez dans le cadenas de la cage. Une fois les vierges libérées montez les escaliers. Point d'étape atteint. Montez les escaliers et tuez le zombie. Allez dans la cathédrale, tuez les prêtres zombies, prenez le cristal sur l'autel et allez au fond de la cathédrale. Prenez l'armure et tuez le prêtre zombie, montez les escaliers (chaque fois qu'il y a un zombie enflammé redescendez en bas et tirez-lui dessus). Une fois en haut, tuez le prêtre et tirez la corde pour faire descendre la vierge. Redescendez et allez aider le bossu, puis quand le bossu est parti une porte s'ouvre, celle d'où le bossu vient : allez y. Avancez jusqu'à Méphistophélès. Tuez-le tout en faisant attention aux zombies et aux prêtre zombies. Une fois tout ce beau monde tué, passez la porte qui vient de s'ouvrir et continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur le toit. Ici tuez tout le monde et allez tuer Jacques la mort, puis retournez sur vos pas pour plonger dans le portail temporel.

Mission 4 : 2280 La planète X

Dès le début de la mission sautez dans le trou au sol afin d'échapper aux soucoupes volantes. Tuez l'extra-terrestre qui apparaîtra devant vous, sortez de la caverne par l'ouverture de l'autre côté. Tuez l'homme à votre niveau à gauche, puis l'homme en hauteur, retournez vous, et tuez l'homme en haut de la falaise à gauche de votre point d'entrée dans cette zone. Continuez ensuite à droite, tuez l'homme planqué derrière le mur, snipez l'alien sur le pont et continuez à avancer. Vous arriverez sur une zone avec 3 mitrailleuses. C'est la plage de débarquement des extra-terrestres, faites attention ça va être dur et ce, malgré l'armure. Prenez possession de la tourelle du milieu, et tuez, une fois sur deux, les ennemis de droite et de gauche. Aucun ne doit survivre ou ils vous contourneront. Une fois les munitions de cette tourelle épuisées, prenez possession de celles du fond et achevez le travail que vous avez commencé. Attention c'est le passage le plus dur de la mission. Si vous avez réussi, -bravo-, franchissez la porte dont les lasers viennent de s'éteindre, avancez en tuant quelques abeilles, et prenez à gauche. Vous arriverez un peu plus loin sur une grande aire avec une soucoupe écrasée au sol, attaquée par des aliens. Le problème réside dans le fait que les aliens préfèrent vous tuer vous plutôt que de se faire tuer par les tourelles de la soucoupe. Tirez 2 grenades avec votre fusil à plasma sur les 2 tourelles, assurez-vous qu'elles explosent, puis tuez tous les ennemis qui apparaissent. Une fois le téléporteur de la soucoupe activé, placez-vous sous lui. Une fois dans la soucoupe, faites en le tour, désactivez toutes les caméras et sautez dans le trou, prenez à droite et vous devriez arriver à plus ou moins long terme sur une grande esplanade. Ne tuez pas les ennemis qui s'y trouvent, prenez à droite tout de suite, et vous découvrirez un petit chemin qui monte. Prenez-le, tuez les ennemis qui s'y trouvent. Rentrez alors dans le bâtiment en face de vous qui se trouve être une DCA. Détruisez les soucoupes volantes qui voudront vous faire du mal, l'ascenseur va s'activer, descendez, tuez les

gardes près de la porte, entrez dans la base. Tuez les gardes qui s'y trouvent, et au bout, vous avez deux possiblités, soit foncer à gauche sur le téléporteur, soit tuer tous les ennemis, la possibilité la plus dure. Une fois dans la dernière soucoupe, prenez le cristal, et enfuyez-vous grâce au portail temporel.

Mission 5 : 2019 Neo Tokyo

Suivez la pirate en ne restant pas trop près et tournez à gauche dans la galerie pendant qu'elle continue tout droit. Descendez les escaliers et brisez les 2 vitrines pour ensuire prendre les armes. Ne l'attendez pas et foncez directement à sa cachette, si des caméras vous gênent, détruisez-les avec votre sniper. Une fois dans les égouts, attendez sous une passerelle et quand elle est là, suivez-la. Vous arrivez dans un endroit où il y a une barrière de faisceaux bleus, quand elle entre, mettez-vous accroupi et entendez qu'elle soit rentrée et que l'autre la suive. Passez alors rapidement dans leur dos et rentrez dans la salle de droite. Commandez les caméras jusqu'au contrôle de celle qui vous permettra de voir l'ordinateur portable. Attendez que la pirate arrive et tape le code, afin de réussir un de vos objectifs. Désactivez alors toutes les caméras. Allez dans l'allée, tuez le garde et allez composer le code sur l'ordinateur portable. Point d'étape atteint. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir et tuez vos ennemis. Entrez dans la pièce qui se trouve en face de vous, tuez les gars, prenez l'appareil photo, l'armure et n'oubliez pas de prendre le SBP et la cartouche de jeu anaconda dans les placards. N'oubliez pas non plus de détruire les caméras mitrailleuses. Allez photographier la machine et les plans puis revenez dans cette pièce et activez l'ordinateur. Allez ensuite dans la salle où se trouve la machine et désactivez-la en baissant le levier à sa droite. Puis revenez sur vos pas, tuez tous les gars au passage, continuez jusqu'à ressortir dans la rue. Retournez dans la galerie où vous avez pris les armes, tuez la pirate avec votre SBP, prenez le cristal puis allez tout en bout de la rue pour aller dans le portail temporel qui est gardé par deux policiers d'assauts.

Mission 6 : 1853 Le grand Ouest

Dès le début prenez votre revolver garett et déplacez-vous en latéral pour pouvoir esquiver le coup (sinon recommencez). Une fois le premier gus mort, plaquez-vous sur un mur de gauche et tuez le gars d´en face (qui se cache derrière un mur). Prenez ensuite votre Winchester et visez le gars sur la plate-forme au dessus de vous. Ne vous engagez pas dans la prochaine rue car un ennemi y est caché derrière un mur à droite, avancez un peu puis reculez, collez-vous contre un mur et attendez qu´il arrive, tuez-le. Répétez le même procédé que tout à l´heure (Winchester) pour le gars sur le toit à gauche. Avancez près de la prison et le shérif sortira, tuez-le. Prenez la poudre dans le coffre de la prison et dirigez-vous en sortant à gauche, dans un petit tunnel. Baissez-vous, sur le clocher il y a un sniper et un autre sur le toit. Avancez et reculez rapidement, celui du clocher a dû tirer, dans ce cas, prenez vite le Winchester et une balle dans la tête, idem pour l´autre. Essayez de ne pas vous faire toucher, ou du moins le moins possible. Poussez le chariot et tracez une ligne de poudre du chariot à une caisse et faites- la sauter. Ceci fait, repartez tout de suite à la sortie du tunnel pour tuer les 3 hommes qui arrivent. Avant de sortir du tunnel visez le gars à gauche sur une plate-forme à la tête. Passez par la porte qui s´est ouverte. Engagez-vous un peu dans la ruelle et revenez immédiatement. Normalement deux hommes devraient arriver, tuez-les. Passez ensuite de l´autre côté de la chaussée (où se trouve un tonneau, juste devant vous). Tuez tous les gars de cet endroit là (deux à droite et deux autres à gauche). Si vous avancez un peu après vous verrez un homme sortir de la maison en feu, tuez-le. Visez les snipers qui sont un peu partout dans les maisons. Une fois qu´il n´y a plus personne, allez sauver la fille mais faites attention à l'homme qui descend l´escalier. Tirez dans les tonneaux au dessus du feu pour l´éteindre. Prenez l´armure qui est dans la voie sans issue d´en face lorsque vous sortez. Avant d´aller au point d´étape, il vous faut arracher les accusations de Ramona. 1° sur la prison, 2° près du chariot, 3° sur une plate-forme en face de la prison, 4° dans le bar, 5° sur une plate-forme dans la ruelle, 6° sur un mur de cette même ruelle. Il ne vous en manque plus qu´une maintenant. Allez au point étape. Avancez-vous un peu, avec un peu de chance le shérif ne vous a pas vu (il est sur une plate-forme) tuez-le ainsi que l'homme à gauche caché derrière le mur. Prenez le double revolver et tuez l'ennemi qui arrive. Il y a deux snipers et un gars caché derrière un mur à droite, et un autre gars à gauche. Tuez-les, montez dans la maison de droite et arrachez la dernière affiche. Avancez et tuez tous vos ennemis, au bout d´un moment le colonel va arriver, à ce moment là, reculez et cachez-vous derrière un mur et attendez-le, suivez-le et tuez-le. Ensuite courez dans le chalet près de la cascade, activez l´interrupteur du chariot. Poussez le chariot un peu et attendez l´explosion avant de vous engager sur la voie ferrée. Récupérez le cristal et sautez dans le portail le plus rapidement possible.

Mission 7 : 1972 Centre nucléaire

Commencez par vous coller contre la porte, pour éviter le laser. Ramassez le transmetteur temporel et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sortez de la pièce et longez le mur pour passer sous la caméra, si vous avez le bon timing le garde sera de dos au bout, assommez-le rapidement, puis reculez pour vous planquer derrière le mur. Un autre garde va arriver pour voir ce qui s'est passé, dès que celui-ci examine le corps de son pote, passez derrière lui et assommez-le rapidement. Ramassez les armes et passez de l'autre côté pour que le scientifique désamorce la bombe. Revenez dans le couloir et tuez le garde (à partir de ce moment si l'alarme sonne ce n'est pas un problème ca r elle ne pouvait alerter que ces 3 gardes). Activez l'interrupteur pour continuer votre chemin, là vous allez devoir faire attention à bien viser dans la tête pour pouvoir tuer tous les gardes avec une grande facilité. Approchez vous du premier à gauche « headshoot » sans problème, le second (entre le mur et les caisses) « headshoot » pareil, maintenant planquez-vous contre les caisses à gauche (celles qu'il regardait). Là, un ou deux gardes vont arriver pour examiner le corps, s'il y en a deux (visez vite, visez juste deux « headshoot »), s'il n'y en a qu'un aucun problème « headshoot », puis l'autre sera derrière une caisse sur la gauche. Au virage, collez-vous à droite, « headshoot » sur le mec derrière la caisse. Ensuite passez la porte ouverte, à droite un acolyte maléfique , le temps qu'il comprenne ce qui se passe placez-lui une balle dans la tête puis activez l'interrupteur. Prenez le double silencieux, et baissez-vous en passant la porte pour mieux liquider les deux gardes qui vont arriver. Toujours baissé, ne vous découvrez pas entièrement dans le couloir mais juste assez pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière la caisse de droite. Une fois que vous l'avez descendu, occupez-vous de celui qui est derrière la caisse de gauche. Dès que vous l'avez tué, longez le mur de gauche jusqu'à ce que vous vous retrouviez bloqué par la caisse. N'avancez pas plus, de cet endroit tuez le garde et l'acolyte maléfique qui vont arriver au fond du couloir. Sans bouger, visez et tirez sur la mitrailleuse au bout du couloir à droite pour la détruire. Une fois celle-ci hors-service, longez le mur de droite (sans sortir du couloir) et tuez l'homme qui va arriver en haut des escaliers. Reculez un peu et collez-vous au mur de gauche cette fois-ci, pour éliminer l'homme en haut à droite. Vous pouvez à présent entrer dans la salle en toute sécurité, ne montez pas les escaliers directement sinon vous activerez le point d'étape mais récupérez d'abord l'extincteur contre le mur, tournez la valve à droite et ramassez les mines sous les escaliers (ne montez l'escalier que lorsque le bruit de la valve est terminé ainsi vous n'aurez pas à activer la valve si vous recommencez au point d'étape). Montez les escaliers, récupérez le sniper sur le côté et utilisez votre extincteur sur au moins l'un des deux scientifiques, dès que vous l'aurez sauvé il s'empressera d'aller désamorcer la bombe à l'autre bout du couloir. Pendant ce temps, éteignez complètement le feu pour que la porte anti-incendie sur le côté s'ouvre. Equipez de vos deux silencieux, collez-vous sur la gauche, visez un peu en hauteur pour tuer le type sur le container. Une fois éliminé avancez vers ce container, la porte tombera pour dévoiler un acolyte maléfique équipez d'un soviet S47, shootez-le pour récupérer son arme et ramassez le gilet pare-balles complet. Toujours équipez de votre double silencieux, ne sortez pas trop rapidement, sortez juste assez pour tirer sur un acolyte qui cours, tuez-le, puis sortez un peu plus pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière le conteneur. Dès que vous l'aurez tué, avancez, ramassez le sniper au sol sur le côté, là il se peut que la porte du conteneur s'ouvre, dans ce cas, tuez le type à l'intérieur. Lorsque vous passerez le conteneur, deux acolytes viendront vers vous en courant, occupez-vous d'eux avec vos silencieux. Longez le mur de gauche (pour ne pas être vu par le sniper), là un autre acolyte viendra vers vous en courant, tuez-le. Placez maintenant votre viseur un peu vers le haut et décalez-vous vers la droite en tirant sur le sniper. Dans le conteneur de droite ramassez les grenades pour le soviet, elles se révèleront utile par la suite. A partir de là, équipez-vous du soviet. Tuez le mec qui se cache sur la gauche. Avancez, puis shootez le mec qui se cache derrière le conteneur de droite, et détruisez aussi le baril (il pourrait vous peter à la gueule lorsque les gardes vous tirent dessus). Continuez d'avancer et tuez le mec qui va surgir de derrière les caisses ainsi que celui qui va débouler au fond. Pensez à récupérer un extincteur dans le coin, vous en aurez besoin plus loin. Passez dans la salle de droite pour activer la valve (qui dissipera le gaz dans la pièce plus loin). En sortant sélectionnez les mines, et placez-en deux ; une sur la porte du conteneur et une sur le côté au-dessus du baril. Collez-vous contre le mur de gauche et observez attentivement la mitrailleuse sur le conteneur, dès qu'elle n'est pas pointée vers vous, balancez-lui une mine en avançant et faites tout péter (les mines placées sur le conteneur auront pour effet de tuer les deux types qui étaient dans le conteneur lorsque celui-ci s'ouvre). A peine avez-vous fait tout exploser, sélectionnez votre soviet, tournez-vous sur le côté et tuez l'ennemi qui va arriver juste au bout du conteneur où il y avait la mitrailleuse. Entrez dans la pièce, dirigez-vous vers la console et servez-vous de l'aimant en appuyant sur le bouton de tir comme il est indiqué en bas pour récupérer la bombe et laissez la tomber dans le trou à droite pour la neutraliser. Dès que cela est fait continuez votre chemin sur la gauche. Equipez du soviet, tuez le mec qui court, puis balancez une mine sur la mitrailleuse de droite sans vous mettre trop à découvert car il y a un acolyte maléfique sur le toit d'un conteneur plus loin. Pour vous occuper de ce dernier, je vous conseille de vous équiper du double silencieux. Une fois éliminé, reprenez votre soviet et avancez, là shootez l'ennemi planqué sur le gauche, et le mec entre les deux conteneurs. Ces deux ennemis à terre vous allez devoir accélérer. Utilisez les grenades du soviet pour détruire les deux mitrailleuses. Ceci fait sélectionnez vos mines et balancez-en quatre ; deux sur chaque conteneur comme précédemment, une sur la porte et une sur le

côté. Avancez à reculons (de telle sorte à avoir les portes des conteneurs en face) puis dès qu'elles commencent à s'ouvrir faites péter. Précipitez-vous avec votre extincteur sur le feu au bout du couloir. Dès que la porte anti-incendie commence à s'ouvrir, équipez-vous de votre double silencieux et préparez-vous à tirer sur l'acolyte situé en hauteur. Une fois celui-ci éliminé, gardez vos pistolets à la même hauteur, levez-les légèrement pour pouvoir tirer sur le sniper. Passez à gauche et tirez sur le sniper en avançant. Dès que vous l'avez mis à terre, sélectionnez le sniper et avancez jusqu'à ce qu'il y ait un conteneur à droite, là levez la tête et shootez le garde sur le balcon en haut à gauche. Avancez jusqu'au bout du conteneur et snipez l'acolyte maléfique en hauteur tout au fond. Ses deux gardes enchaînés en « headshoot », sortez votre soviet et foncez dans le premier conteneur de gauche après la passerelle. A l'intérieur tuez l'acolyte et ramassez l'armure complète. Sortez par la droite et apprêtez-vous à rencontrer un acolyte maléfique. Dirigez-vous vers le conteneur juste à côté (celui dans lequel se trouvent les scientifiques), sur le chemin tirez sur les deux acolytes que vous rencontrez ou attendez-les une fois dans le conteneur. Les ennemis du coin éliminés, un des deux scientifiques ira désamorcer la bombe. N'attendez pas une seconde de plus et activez l'interrupteur pour continuer d'avancer. La porte s'ouvre, passez sur la gauche, équipé du soviet tuez le type contre le mur, attendez l'acolyte et l'acolyte maléfique qui ne sont pas loin. Un autre acolyte maléfique se trouve en hauteur, aux bruits des coups de feu il devra se mettre à descendre, soyez donc sur vos gardes en montant car il est équipé d'un soviet. Continuez votre chemin, jusqu'à arriver à la dernière bombe, approchez-vous du scientifique pour qu'il aille la désamorcer et allez activer le levier sur le panneau de commande. Approchez-vous de la porte anti-incendie et sélectionnez votre sniper le temps qu'elle s'ouvre. De là où vous êtes, enchaînez les deux acolytes du fond qui se trouvent à gauche et à droite avec deux « headshoot ». Passez sur le tuyau tout à gauche et progressez sur celui-ci en évitant les jets de vapeur, attention lorsque vous arriverez au bout de celui-ci, un acolyte équipé d'un soviet vous attendra sur la gauche, faites-lui comprendre que vous n'êtes pas là pour rigoler. Avant de passer la porte, tirez dans le petit cadran rouge à gauche (ceci aura pour effet de déclencher les jets d'eau dans la pièce suivante et donc d'éteindre le feu). Passez la porte mais n'allez pas trop vite, car une mitrailleuse se trouve au bout du second couloir, détruisez-la avec une grenade de soviet ou avec une mine, à vous de voir. Dans la salle de contrôle, activez le levier pour désactiver les lasers qui bloquaient le passage, puis prenez la porte à gauche, ramassez les armes ainsi que le gilet pare-balles complet puis laissez-vous tomber en contrebas.
Equipé du soviet, empruntez le chemin que vous avez libéré, puis avancez dans celui-ci en longeant le mur de droite. Surveillez bien le premier angle car arrivé à un certain point, deux acolytes maléfiques équipés de soviets viendront vous rejoindre. Avancez jusqu'à l'entrée de la salle, n'entrez surtout pas maintenant. Sélectionnez les mines et placez-les sur le sol (de façon à ce que lorsque vous aurez activé tous les leviers vous n'aurez qu'à les faire péter pour éliminer Khallos. Attention, il ne faut surtout pas que Khallos meurt avant car dès qu'il est éliminé deux splitters fléau équipés de soviets apparaissent à l'infini ! Autant dire que c'est perdu d'avance.). Le sol jonché de mines, équipez-vous du soviet et avancez dans la salle en tirant sur le mamelouk en face, dirigez-vous vers le levier de gauche et activez-le, enchaînez avec celui du milieu, puis avec le dernier qui se trouve à droite. Les trois leviers abaissés, sélectionnez les mines et retournez vous vers Khallos, faites péter (arrangez-vous pour ne pas être trop loin de lui pour prendre le cristal et finir rapidement), reprenez le soviet et empressez-vous de ramasser le cristal sur le corps de Khallos, tout aussi rapidement, repartez vers le centre de la salle pour traverser le portail temporel.

Mission 8 : 1920 Ruines aztèques

Montez sur le talus et continuez jusqu´à la zone suivante sans vous préoccuper des singes. Arrivé dans la seconde zone, continuez directement jusqu´à la 3ème zone (évitez d´aller embêter les guêpes au fond). Une fois que vous y serez deux aztèques ne tarderont pas a venir vous embêter, occupez-vous d'eux. Prenez ensuite le chemin le plus court jusque derrière la herse, pour pouvoir enflammer vos flèches. Enflammez les deux ruches, puis continuez, un golem en bois va venir, enflammez-le. Ensuite, il y aura un aztèque devant la porte en or. Continuez dans la grotte, vous arrivez au centre de la map. Enflammez le golem qui court vers vous, et reculez suffisamment dans la galerie pour qu´il ne vous atteigne pas. A droite de la sortie de la galerie se trouve un nid de guêpes, enflammez-le celui-ci aussi. Quand vous aurez monté les escaliers de la prochaine grotte un aztèque surgira devant vous. Vous arrivez à la colonnade. Il y a trois singes sur les colonnes. Restez à l´entrée de la zone ainsi vous pourrez vous enfuir facilement pour éviter les melons-bombes. Prenez le luger et faites-leur un « headshoot ». Ensuite il ne reste plus qu´à tourner les colonnes afin que deux symboles identiques se fassent toujours face. Passez la porte et continuez jusqu´au pont. A gauche de l´entrée de ce dernier se trouve sur un surplomb un singe avec des melons-bombes. Dans la grotte après le pont se trouve un mécanisme à actionner. Quand vous reviendrez sur le pont, deux aztèques venant de gauche et de droite ne tarderont pas à venir vous attaquer, anticipez en bougeant tout le temps en attendant qu´ils arrivent (ou reculez) pour qu´ils aient plus de mal à vous toucher. Au bout du pont, un passage se sera ouvert à droite, c´est le chemin le plus

court. Vous arriverez directement à la zone centrale. Quatre aztèques vont venir les uns après les autres vous attaquer, servez-vous de votre environnement pour éviter les flèches et pour recharger sans prendre le risque de se faire toucher. Continuez directement jusqu´à la galerie qui vous mènera à la zone du premier golem en bois. Dès que vous serez en vue de l´extérieur un aztèque va surgir du côté gauche et vous envoyer une flèche (plaquez-vous sur le côté au cas où). Ensuite vous n´avez plus qu´à tourner à droite et passer par la porte ouverte. point d´étape. Une fois arrivé à la sortie de la grotte, butez tous les singes que vous pouvez de là. Si vous avez des flèches enflammées, brûlez la ruche, sinon tracez vers le temple. Tournez d´un côté ou de l´autre et planquez-vous, deux aztèques arrivent de chaque côté, tuez le premier dans votre course, cachez-vous pour recharger, et attaquez le deuxième. Vous allez arriver à un grand escalier. Il y a deux ou trois aztèques. Restez en haut, et faites des allers-retours en straffant tout en envoyant vos carreaux. Activez l´interrupteur sous l´escalier. Commencez à descendre la cage d´escalier, vous y trouverez un aztèque et un prêtre. Arrivé à l´entrée de la grande salle, dégommez tous les singes avant d´aller embêter les golems. Pour ces derniers, il suffit de les attirer sur une trappe et d´activer la dalle qui l´ouvre assez rapidement (faites attention de ne pas tomber vous-même). Utilisez la même technique pour la deuxième grande salle. Vous allez ensuite arriver dans une sorte de grotte. Faites gaffe les lances sortent du mur quand vous vous en approchez, allez y prudemment. Vous allez ensuite vous retrouver coincé sur un pont. Il y a plusieurs bas reliefs autour de vous qui vont se retourner un par un pour vous tirer dessus, il faut tous les shooter. Soyez un maximum mobile pour éviter les rayons. Après avoir dégommé toutes les têtes, mettez-vous face à la porte par laquelle vous êtes entré, dès qu´elle s´ouvre, préparez-vous à courir tout en bourrinant l´aztèque qui est derrière. Planquez-vous pour recharger, puis revenez à la charge, un aztèque devrait venir par l´autre porte du pont. Vous allez arriver dans de petits escaliers. Dès que vous verrez une grande salle, avancez prudemment jusqu´à l´entrée et essayez de prendre de surprise l´aztèque qui se trouve juste au dessus. Dès que vous entrez dans la pièce commencez à courir vers le bas, bourrinez les aztèques au passage, mais laissez-les s´ils ne meurent pas. Arrivé en bas, tournez et vous serez en sécurité. Vous verrez une grosse pierre finir de dévaler l´escalier. Tuez les aztèques survivants puis passez par la porte, récupérez le lance grenade et tirez deux fois sur chaque golem. Prenez le cristal puis plongez dans le portail temporel.

Mission 9 : 2315 Usine de robots

Dès le début avancez pour ouvrir la porte, puis repliez-vous en vous collant dans le coin à gauche attendez les deux robots pour les tuer plus facilement. Avancez-vous dans la salle en anticipant l'apparition du robot en face de vous et tuez-le. Retrounez immédiatement dans la salle de départ et tuez les robots exactement comme les deux premiers. Sans perdre de temps sortez et foncez à gauche ; arrangez-vous pour ne pas vous faire blesser par la sentinelle, vous pouvez soit la réduire en miettes soit esquiver ses attaques en courant. Continuez votre chemin en contournant le laser. Placez-vous près de la console (qui commande ce dernier) de façon à voir tous les robots, dès que le laser est le plus proche de vous et qu'il s'apprête à repartir, activez-la. Le laser détruira les robots qui sont sur son passage (pour une petite démo, laissez votre console tourner lorsque vous lancez le jeu). Continuez à avancer, connectez-vous à la console pour contrôler la caméra (pour détruire le champ, soit vous foncez dedans avec votre caméra, soit vous tirez sur les commandes qui sont sur le mur). Prenez l'armure complète, dans l'impasse à droite. Avancez dans la zone que vous avez libérée, ramassez les grenades et activez la console, en repartant, anticipez l'apparition du robot, détruisez-le, décalez-vous vers la droite pour détruire celui de droite et vers la gauche pour celui de gauche. Attendez dans la salle qui fait la jonction entre le couloir et la salle avec le laser. Si vous avez été assez rapide le robot sentinelle sera juste à l'entrée de la salle au laser. En venant vers vous il se fera détruire par le laser ainsi vous n'aurez pas à vous fatiguer. Lorsque vous retournerez dans la grande salle de départ, cinq robots-chassis apparaîtront, repliez-vous dans une arrière salle pour les shooter un par un. Ceci fait, continuez à avancer, passez la grande porte et reculez-vous à peine entré dans la salle, deux robots-châssis apparaîtront. Dans cette salle, il y a deux tourelles stationnaires. Pour détruire ce genre de tourelles rapidement sans utiliser trop de minutions, c'est simple prenez votre pistolet S.F et tirez dans son canon juste une fois, ceci aura pour effet de l'exploser instantanément. Faites exactement la même chose dans la salle suivante. Passez la grande porte à droite, ici deux sentinelles en patrouille (ne vous faites pas repérer et faites attention à la caméra, elle pourrait vous tirer dessus). Utilisez une grenade sur chaque sentinelle. Ne rentrez pas encore dans la salle, et détruisez les caméras qui passent pour être tranquille. Ceci étant fait, occupez-vous des deux tourelles stationnaires. Passez dans la pièce suivante, là, procédez comme précédemment (deux robots-chassis vont apparaître et il y a deux tourelles stationnaires). Reprenez votre fusil plasma automatique, avancez doucement sur la gauche pour balancer une grenade collante sur la sentinelle planquée dans le second renfoncement du mur de droite. Alertée, une autre sentinelle descendra la rampe, profitez de sa lenteur à descendre pour lui placer une grenade collante. Avancez dans la salle pour déclencher l'apparition de cinq robots-chassis et repliez-vous pour les tuer plus facilement. Le chemin ainsi dégagé montez et occupez-vous de la tourelle stationnaire. Traversez la passerelle et

occupez-vous des deux tourelles mobiles. Placez-vous ensuite au bout de la passerelle, et utilisez votre pistolet S.F sur les deux tourelles stationnaires, sur le robot de surveillance qui patrouille, ainsi que sur les caméras. Continuez votre chemin, en tuant les deux « mouches ». Ne descendez pas immédiatement dans la salle, mais tirez d'en haut sur la sentinelle visible avec le pistolet S.F, à partir de ce moment quatre « mouches » vont apparaître dans la salle en dessous, décalez-vous sur la droite pour les faire exploser pendant qu'ils monteront la rampe. Le bruit que vous avez fait a alerté une autre sentinelle. Restez en haut et attendez l'arrivée de l'autre sentinelle dès que vous l'apercevrez en bas (elle se dirigera vers la rampe pour vous rejoindre) tuez-la. Sous la rampe il y a une armure complète, ramassez les pistolets lasers des sentinelles puis passez à droite ou à gauche, peu importe les deux chemins mènent à la même salle (pour le retour, prenez le même chemin qu'à l'allée). À travers les deux il y a une « mouche » et une tourelle stationnaire juste derrière la porte. Allez chercher l'éléctro-outil au centre de la pièce sans vous préoccuper de la tourelle mobile puis retournez au bout du couloir où vous avez vu la première « mouche » en tuant les robots-chassis sur votre chemin. Placé dans le bout du couloir, tuez tous ce qui vient, puis utilisez l'éléctro-outil sur le relais d'énergie situé en hauteur. Replacez-vous au bout du couloir et tuez à nouveau tout ce qui vient. Une fois tous les robots-chassis détruits, la porte laser s'ouvre, empruntez-la. Sur votre chemin tuez la « mouche ». Vous arriverez en face de grenades pour le fusil plasma, ne les prenez pas maintenant et restez éloigné du couloir de droite car des caméras mitrailleuses passent. Détruisez-en un maximum pour être tranquille. Après en avoir détruit quatre, prenez votre pistolet laser enclenchez la fonction secondaire, décalez-vous à gauche face à la sentinelle et placez-lui deux tirs chargés pour la rendre hors d'état de nuire. Avancez dans le couloir et éliminez la tourelle mobile. À gauche vous pouvez ramasser l'armure complète, juste sur le côté de celui-ci se trouve un relais d'énergie bien caché, ne vous en occupez pas pour le moment. Au bout du couloir prenez le contrôle de la caméra mitrailleuse, et détruisez toutes les autres caméras mitrailleuses. Faites bien attention, car lorsque vous contrôlerez cette caméra des « mouches » feront leur apparition et se dirigeront vers votre personnage sans défense ; c'est pour cela qu'il vous faudra revenir de temps en temps à votre personnage. Allez désactiver le bouclier du relais d'énergie avec votre caméra en tirant sur les trois générateurs. Une fois le bouclier désactivé la porte laser s'ouvrira et quatre robots-chassis feront leur entrée, repliez-vous et tuez-les. Traversez la salle en faisant bien attention aux « mouches » pour atteindre le point d'étape. Prenez le contrôle de la caméra et placez-la de telle sorte à pouvoir viser dans le coin supérieur gauche de l'ouverture au bout de la pièce puis revenez à votre personnage, ramassez-les minutions pour le fusil plasma. Approchez-vous de la première tourelle mobile puis détruisez-la. Attendez vous à voir surgir deux « mouches » derrière celle-ci, avant d'arriver à la seconde tourelle mobile. Equipez-vous de votre fusil plasma sans avancer trop vite dans le couloir, et balancez une grenade collante sur la sentinelle qui va apparaître (achevez-la à l'aide de la caméra). Lorsque vous tuez un ennemi avec une caméra, assurez-vous d'être placé de telle sorte que la cible ne vous voit pas. Passez dans la pièce suivante et arrangez-vous pour vous faire repérer par les deux sentinelles, retournez à votre caméra et attendez tranquillement qu'elles approchent pour les tuer. En retournant dans la pièce où elles se trouvaient quatre robots-chassis apparaîtront, tuez-les. Sous la rampe, il y a une armure. Lorsque vous vous apprêterez à monter la rampe un robot-chassis apparaîtra en haut ; éliminez-le, puis montez la rampe pour vous occuper de la tourelle mobile. Juste à votre gauche se trouve une console, mais encore plus à gauche se trouve une tourelle stationnaire détruisez-la et activez la console pour approcher le relais d'énergie. Descendez et apprêtez-vous à vous replier dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie car quatre robots-chassis apparaîtront. Une fois débarrassé d'eux, remontez la rampe et continuez votre chemin (activez la console contre le mur), celui-ci débouche sur une grande salle. Ici, mieux vaut ne pas se mettre à découvert car trois sentinelles équipées de lance-missiles viendront vers vous (rien ne vous empêche de retourner sur vos pas et d'utiliser la caméra, ce qui prend un peu plus de temps). Sinon équipez-vous de votre pistolet laser repérez-les, et placez leur deux tirs chargés chacun. Une fois la salle vidée, montez la rampe et descendez de l'autre côté. En descendant vous aurez à faire à une tourelle mobile (en bas à gauche, sous la rampe se trouve une des deux armures complètes de la salle, gardez-la pour plus tard et en bas à droite se trouve la cartouche de jeu retroracer. Repassez de l'autre côté, par l'autre rampe. Une fois là-bas tuez la tourelle mobile en bas de la rampe. Prenez l'armure complète sous la rampe et continuez d'avancer, tuez la tourelle mobile près de la console (n'activez pas cette dernière pour le moment), passez la porte au bout à gauche. Vous pouvez voir une barrière de lasers, utilisez l'éléctro-outil sur les côtés de celle-ci pour détruire le champ. Ensuite activez la console derrière vous et allez vous replier dans la salle avec la caméra et attendez tous les robots chassis qui vont apparaître, occupez vous d'eux avec le pistolet SF. Une fois tous ces robots détruits, prenez le contrôle de la caméra et placez-la de façon à pouvoir détruire les 6 ou 7 sentinelles sans qu'elles puissent vous voir. Une fois toutes les sentinelles éliminées, revenez surcharger le dernier relais d'énergie, faites attention aux « mouches » au passage. Si vous avez bien éliminé toutes les sentinelles, la barrière de lasers de la grande salle disparaîtra dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie.

Allez chercher la seconde armure que vous aviez laissé pécédemment dans la grande salle, si vous avez été touché et faites le plein de la jauge de l'éléctro-outil. Puis continuez votre chemin vers le mécano. A l'entrée de cette salle,

planquez-vous dans le renfoncement de gauche, tuez le robot-chassis qui apparaît juste à côté, ainsi que l'autre qui apparaît en face puis utilisez l'electro-outil sur la machine du milieu. Dès que la jauge du boss est vide prenez votre pistolet laser, et enclenchez la fonction secondaire, allez chercher le cristal en haut et redescendez pour traversez le portail temporel qui apparaît devant la machine.

DÉBLOQUER DES BONUS

Chapeaux :
- Cuisinier : or dans "Chaud devant !"
- Grandes oreilles : argent dans "Permission de minuit"
- Pirate : argent dans "Barouf sur les quais"
- Romain : or dans "Beta R-109"
- Viking : argent dans "Silencieux mais fatal"

Grosses têtes : finissez le mode Histoire en moyen
Petites têtes : finissez toutes les ligues avec le bronze au minimum
Grandes mains : or dans "Sacs en folie"
Mort au ralenti : or dans "Sacs en folie"
Munitions infinies : finissez le mode Histoire en difficile
Paintball : finissez tous les défis avec au minimum le bronze
Personnages en carton : finissez le mode Histoire en facile
Personnages gros : or dans "Au boulot !"
Personnages invisibles : finissez le mode Histoire en moyen
Têtes tournantes : argent dans "Détente russe"

JOUER AU BILLARD

Pour jouer au billard, il faut d'abord commencer la mission Chicago 1932. Suivez la rue et au bout d'un moment vous trouverez un bar allumé. Entrez-y et allez dans la deuxième salle. Vous y trouverez un billard. Pour y jouer, prenez une arme et tirez sur les boules. En visant bien, vous pourrez les faire entrer dans les trous.

TimeSplitters : Future Perfect

© Electronic Arts / Free Radical Design 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CORP HART

Terminez le mode Story en mode normal ou difficile.

TOCA Race Driver

© Codemasters 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODES

Les codes de ce jeu changent suivant la version du jeu. Voici quelques codes que nous avons regroupés, ils fonctionneront peut-être avec votre jeu.

Toutes les voitures

XKIMCF, LEZEJD, SAFREA

Tous les circuits

QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY, HZCGYP

Tous les championnats

QTRRDJ

Tous les challenges

LSDUXH

Circuits Pro Race Driver

LQJFFA

Conduite réaliste

SIM, VIBAKH LJLZEL

Plus de dégats

DAMAGE

Pas de dégats

IHHBIV, OATRYU, MMMFJL

Voir les crédits

CREDITS, XQIXCJ

TOCA Race Driver 2 : Ultimate Racing Simulator

© Codemasters 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Toutes les voitures

XCHAMPS

Aucun dégats

UFXNPAFZ (code bonus 0201).
EZXYFQWV (code bonus 0798).
ILKGNSYX (code bonus 1335).
VRWZULGR (code bonus 1802).
KTQMNLEY (code bonus 3803).
FRKBNMUE (code bonus 4707).
AMYKURRW (code bonus 6068).
XGAAYRSP (code bonus 7018).
GFNPIDBY (code bonus 8426).
ILKGJIGV (code bonus 9535).

Toutes les séquences video

RQPJVUDH (code bonus 1335).
KTQMSHYI (code bonus 1802).
VRWZMNGW (code bonus 3803).
HZOLMXZN (code bonus 4707).
KRCQTBPU (code bonus 6068).
BAAAQEPU (code bonus 7018).
WVUMRQMJ (code bonus 8426).
RQPJZZOU (code bonus 9535).

Toutes les voitures et championnats par défaut

PNCONKFB (code bonus 0201).
AFRDKGIT (code bonus 0798).
LRCHMRVV (code bonus 1335).
HZOLQCKO (code bonus 1802).
FRKBPWYY (code bonus 3803).
KTQMDZYI (code bonus 4707).
VTFLCBEN (code bonus 6068).
TSCNJDRS (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
LRCHBQJ (code bonus 9535).

Toutes les voitures et les championnats bonus

YOKXCBDE (code bonus 0201).

EJEUBCQP (code bonus 0798).
GXZCYULV (code bonus 1335).
FRKBMNAN (code bonus 1802).
HZOLAQEZ (code bonus 3803).
VRWZWIIE (code bonus 4707).
OTNUUYYY (code bonus 6068).
UDFCGFCM (code bonus 7018).
NYOOTWCF (code bonus 8426).
GXZCDRMQ (code bonus 9535).

Vitesse maximum augmentée

JVQGPGRS (code bonus 0201)
CWVFUETA (code bonus 0798).
LBHXHAUV (code bonus 1335).
VJMECNYO (code bonus 1802).
NYSGFPXE (code bonus 3803).
NYLLXYMT (code bonus 4707).
TKDSPYHV (code bonus 6068).
NULPUXTH (code bonus 7018).
LLNWUGXT (code bonus 8426).
LBHXBAAA (code bonus 9535).

TOCA Race Driver 3

© Codemasters 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Options puis sur l'écran Bonus Code. Entrez le code **5354** en tant que "Unique ID", puis tapez le mot de passe de votre choix.

Code	Effet
5TP0CEX1RUFX3	Véhicules indestructibles
5E3V106QGHCE8	Pilote "Slot car"
UX4Q0T9JX2JQ2	Mode "Toy car"
4YTND1RWFQ679	Tous les bonus de championnat
1QYERGJN8BDR4	Tous les championnats
L98W1PNNDFXFH	Toutes les cinématiques
NBWQV0621K46A	Débloquer les boosts
GFHJFVDMV9Y76	Débloquer le turbo
Michael Andretti	Voiture de Michael Andretti
Richard Petty	Voiture de Richard Petty

ToeJam & Earl III : Mission to Earth

© Sega / Smilebit 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ALÉATOIRE

Terminez un niveau pour débloquer le mode aléatoire

Tomb Raider Legend

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pendant la partie. Attention car pour qu'ils fonctionnent, il faut avoir terminé le jeu une fois (ce qui débloquera le menu des extras) et réussir le contre-la-montre correspondant au code.

Mode sans textures

Maintenir L puis appuyer sur Noir, A, B, A, Y, R

Voir la vie des ennemis

Maintenir L puis appuyer sur X, B, A, Blanc, R, Y

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Maintenir Blanc puis appuyer sur A, B, A, L, X, Y

Munitions infinies pour les grenades

Maintenir Blanc puis appuyer sur L, Y, R, B, L, X

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Maintenir Blanc puis appuyer sur R, B, X, L, X, A

Munitions infinies pour le SMG

Maintenir Blanc puis appuyer sur B, Y, L, R, A, B

Lara "pare-balles"

Maintenir L puis appuyer sur A, R, Y, R, X, Blanc

Tuer en un coup

Maintenir L puis appuyer sur Y, A, Y, X, Blanc, B

Excalibur

Maintenir Blanc puis appuyer sur Y, A, B, R, Y, L

Soul Reaver

Maintenir Blanc puis appuyer sur A, R, B, R, L, X

AMÉLIORATION DES PISTOLETS

Dommages supplémentaires	Obtenir + de 75% (bronze et argent)
Efficacité améliorée	Obtenir + de 50% (bronze et argent)
Chargeur étendu (40 balles)	Obtenir + de 25% (bronze et argent)

DÉBLOQUER LES CHEATS

Soul Reaver

Terminez le jeu et tous les défis chrono.

Mode sans textures

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Voir la vie des ennemis

Terminez la Bolivie en moins de 12'30.

Munitions infinies pour le fusil d'assaut

Terminez le Japon en moins de 12'15.

Munitions infinies pour les grenades

Terminez le Kazakhstan en moins de 27'10.

Munitions infinies pour le fusil à pompe

Terminez le Ghana en moins de 20mn.

Munitions infinies pour le SMG

Terminez le Pérou en moins de 21'30.

Lara "pare-balles"

Terminez l'Angleterre en moins de 27mn.

Tuer en un coup

Terminez la Bolivie (niveau 8) en moins de 4'15.

Excalibur

Terminez le Népal en moins de 13'40.

TENUES DE LARA

Pour obtenir toutes les tenues de Lara, vous devez obtenir le pourcentage maximum sur tous les niveaux ainsi que les médailles d'or.

FICHES DES PERSONNAGES

Obtenez toutes les médailles de bronze avec le pourcentage indiqué pour débloquer les profils des personnages.

Lara Croft	Obtenir + de 10% (bronze)
Zip	Obtenir + de 20% (bronze)
Anaya Imanu	Obtenir + de 30% (bronze)
Shogo Takamoto	Obtenir + de 40% (bronze)
Toru Nishiruma	Obtenir + de 40% (bronze)
James W. Rutland	Obtenir + de 50% (bronze)
Amanda Evert	Obtenir + de 70% (bronze)
Winston Smith	Obtenir + de 80% (bronze)
Alister Fletcher	Obtenir + de 90% (bronze)
Entité inconnue	Obtenir + de 100% (bronze)

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

LA CHASSE AUX TRESORS

Elle sait se servir de gros calibres et enchaîne sans sourciller n'importe quel mouvement gymnastique. Elle possède une détente de feu et des connaissances historiques remarquables. Mais surtout, elle ne porte le short comme personne ! Malgré ces qualités indéniables, un guide détaillant l'emplacement des 88 trésors nous a tout de même semblé utile. Ainsi, vous trouverez à l'intérieur de cette solution les différentes explications propres à vous amener à l'obtention des reliques et par conséquent des bonus.

TENUE DE SOIREE EXIGEE

Pas moins de 31 tenues sont à débloquer au cours de l'aventure. Pour avoir la chance d'observer la belle Lara dans toute sa splendeur, vous devrez remplir certaines conditions comme finir certains niveaux en récupérant tous les trésors s'y trouvant ou bien encore réaliser les meilleurs temps dans les contre-la-montre. Pour motiver tous ceux qui seraient restés perplexes face à cette véritable quête annexe, sachez que la dernière des tenues n'est autre qu'un magnifique maillot de bain deux-pièces... A vos pads messieurs !

DEBLOQUER LES CODES

Pour débloquer les codes sans passer par la traditionnelle commande de " cheat ", finissez les différents contre-la-montre proposés lors des niveaux de jeu.

CHEMINEMENT

1) BOLIVIE - TIWANAKU

Progressez en direction du gros rocher et sautez par-dessus la courte rivière. Pivotez alors vers l'arrière et traversez le cours d'eau en longeant la falaise pour mettre la main sur le **trésor n°**1. Revenez sur la terre ferme, et avancez vers l'angle dans les rocher. Dissimulé dans une courte faille, le **trésor n°**2 n'attend plus que vous le cueilliez. Traversez la seconde partie du bassin et hissez-vous sur la plate-forme plus en hauteur. Marchez jusqu'au gros rocher et faites-le chuter en contrebas en le poussant. Continuez d'un saut puis utilisez la branche d'arbre pour gagner la seconde branche puis passez sur la prochaine plate-forme. Un point de passage plus tard bondissez en direction de la corde pour vous y agripper puis faites pivoter Lara sur la gauche. Vous remarquerez qu'une sorte de petite grotte peut être atteinte. Balancez-vous jusqu'à pouvoir atteindre l'endroit en question puis lâchez tout. Pénétrez alors dans la faille en vous éclairant grâce à la torche et récupérez le **trésor n°**3 dissimulé légèrement plus loin. Il ne vous reste plus qu'à rattraper la corde pour poursuivre vers l'avant par rapport à votre position initiale. Traversez le second tunnel rocheux puis gagnez la plate-forme suivante d'un saut bien calculé. Depuis celle-ci, approchez-vous alors de la paroi rocheuse pour vous suspendre grâce aux encoches. Suspendu au-dessus du vide, progressez alors vers la gauche jusqu'à ne plus pouvoir continuer.

Inclinez le joystick directionnel vers l'arrière et effectuez un saut. Hissez-vous jusqu'au sommet de la cascade et marchez jusqu'au prochain point de passage. Vous devez à présent remonter la cascade. Evitez de traîner dans l'eau et utilisez plutôt les prises rocheuses sur les côtés pour progresser facilement. Lorsque le rocher de forme ronde se mettra à débouler la pente, collez-vous sur le côté droit de la paroi pour ne pas finir écrasé sous le poids de l'énorme pierre. Approchez ensuite des grosses branches mises en travers de la route et avancez jusqu'à son extrémité pour pouvoir d'un saut accrocher une branche en hauteur. La puissance de Lara fait que vous pouvez à l'aide de balancements, vous déplacer de branche en branche. Progressez au-dessus de l'eau jusqu'à la terre ferme. Montez sur la plate-forme suivante et observez la séquence narrative. Celle-ci passée, hissez-vous et faites parler vos armes en tirant sur l'homme encore inattentif. N'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**4 près des deux petites cascades puis poursuivez. Agrippez-vous aux montants de la falaise et longez la paroi en direction de la droite. Gagnez la plate-forme au gros rocher et détrônez cet occupant en le poussant vers le bas. En chutant contre un tronc d'arbre, celui-ci vous offre une véritable passerelle montante de fortune. Sautez sur celui-ci pour atteindre la branche en hauteur et vous balancer jusqu'aux rochers, plus loin. Avancez jusqu'à ce que vous aperceviez le gros objet étincelant.

Vous savez alors qu'il vous est possible d'utiliser votre grappin pour entrer en interaction avec ce type d'élément. En balançant une telle arme sur celui-ci, il se brise vous libérant ainsi le passage. Poursuivez jusqu'aux deux soldats et ouvrez le feu à nouveau. Grimpez ensuite sur le rocher offrant une hauteur acceptable et sautez vers la plate-forme dissimulée derrière les chutes d'eau. Poursuivez vers la gauche sans perdre de temps (les dalles s'affaissent en effet sous votre poids, vous obligeant à agir vite) et sautez au-dessus du vide pour atteindre la barre horizontale par rapport au mur et vous balancer ainsi jusqu'au rebord du prochain pilier. Continuez jusqu'au point de passage suivant puis utilisez la liane pour vous balancer derrière les chutes d'eau. Marchez alors vers la gauche et hissez-vous dans l'alcôve située à même la roche. Faites main basse sur le **trésor n°**5 puis revenez vers la droite afin de reprendre le véritable chemin de l'aventure. Avancez vers les barres horizontales et progressez jusqu'à la terre ferme en vous balançant sur celles-ci. L'ennemi passe alors à l'attaque. Réglez son compte à l'homme venu vous ralentir puis avancez jusqu'aux abords du vide. Prenez alors un peu d'élan et lancez-vous dans le vide en réalisant un saut combiné avec l'utilisation du grappin. Balancez-vous alors suffisamment pour atteindre l'abord des marches. Observez les hauteurs de gauche grâce aux commandes de vue. Hissez-vous alors jusqu'au **trésor n°**6 pour vous en saisir grâce au grappin. Poursuivez, une nouvelle séquence narrative s'enclenche. Apprêtez-vous alors à livrer bataille à toute une tripotée d'ennemis. Heureusement pour vous, ceux-ci ne feront preuve que d'une faible efficacité.
..

Commencez par faire chuter les rochers en tirant sur les divers branchages puis finissez vos opposants à l'arme à feu. Pensez à ramasser tout objet utile sur les cadavres de vos adversaires avant de reprendre la route vers les deux autres pilleurs postés non loin. Ces deux gêneurs éliminés, dévalez la pente et pénétrez à l'intérieur de la petite cavité située sur la gauche pour trouver le **trésor n°**7. Trois nouveaux ennemis sont à mettre en pièce. Récupérez la mitraillette que vous laisse le dernier puis montez sur la plate-forme des deux précédents ennemis pour en plus de récupérer d'éventuelles trousses de soin, vous saisir du **trésor n°**8 au bout d'un étroit passage sur la gauche. Approchez-vous ensuite de la corde de manière à vous y suspendre. Balancez-vous jusqu'à la plate forme puis grimpez plus haut pour dégommer quelques-uns de vos futurs adversaires en contrebas. Laissez-vous glisser sur la pente et finissez vos

adversaires au corps-à-corps. En tirant sur le pilier situé sur la gauche, vous vous facilitez la tâche. Tuez l'homme près du véhicule, puis avant de prendre le chemin des escaliers du temple, allez récupérer le **trésor n°**9 en grimpant sur les rochers situés à gauche et en brisant les pierres dissimulant cette neuvième récompense. Aux portes du temple, une nouvelle cinématique entre en scène. Après celle-ci, avancez dans les couloirs du temple puis bondissez pour user de votre grappin sur l'objet scintillant dès que celui-ci entrera dans votre champ de vision. De cette manière, vous éviterez une mort certaine en esquivant les pièges à terre. Montez les marches qui suivent en longeant le mur de gauche pour apercevoir un léger couloir. Pénétrez à l'intérieur de celui-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**10. Dans la pièce aux chaînes, sautez sur la plus accessible puis escaladez ces consoeurs à proximité pour progresser jusqu'au passage supérieur. Le nouveau point de passage passé, vous arrivez aux abords d'un bassin. Plongez dans l'eau et nagez directement sur votre droite. En progressant près de la surface, hissez-vous jusqu'aux plates-formes de droite et récupérez le **trésor n°**11. Replongez à nouveau, puis suivez le cheminement de droite sous l'eau pour ressurgir à la surface un peu plus loin.

En progressant sur la terre ferme, vous faites alors votre première rencontre avec un jaguar. Réglez-lui son compte (pardon B.B.) puis avancez jusqu'aux parois mouvantes. Callez-vous juste à l'entrée puis filez dès l'ouverture des dangereuses parois. En poursuivant vers l'inexploré, vous tombez rapidement à nouveau sur le même type de piège. Cette fois-ci, une simple course ne peut suffire à vous tirer d'affaire. Allez donc vous saisir de la caisse laissée à l'abandon non loin derrière vous et avancez en direction du piège. De cette façon, il vous est possible de franchir l'obstacle sans finir en bouillie pour mamies... Faites attention à bien négocier le passage entre le premier et le second mur aplatissant et tout devrait bien se passer. En continuant encore plus loin, vous accédez à une cour laissant présager une énigme. Il vous suffit d'amener 3 caisses sur 3 différentes enclaves pour ouvrir un passage. Dans un premier temps, délaissez cet objectif principal pour prendre le temps de partir en chasse du **trésor n°**12. Dirigez-vous pour cela dans le coin droit (à partir de l'entrée de la cour) et fouillez le recoin près de la chaîne pour le dénicher sans peine. Poussez ensuite la première des caisses sur n'importe laquelle des plaques mécaniques sur le sol puis plongez dans la partie basse de la cour. Un second jaguar tente de mordre dans vos petites fesses. Hors de question d'abîmer une plastique si parfaite ! Tuez-le donc avant même que l'animal puisse planter ses crocs dans la chair de la pauvre Lara... Observez ensuite cette seconde partie de la zone et plus particulièrement la longue dalle reposant sur l'une des deux caisses du bas. Déplacez celle-ci et la dalle s'affaissera d'elle-même. Agrippez alors cette même caisse de manière à la déplacer sur l'extrémité de la dalle puis remontez sur l'avancée centrale. De ce point, réalisez un saut sur l'autre extrémité de la dalle pour envoyer valser la caisse vers la partie haute de la cour. Faites de même avec la seconde caisse (et oui c'est du boulot) puis placez ces deux éléments sur les enclaves restante.

La sortie à présent ouverte il vous reste tout de même la lourde tâche de trouver le chemin vous permettant d'y accéder. Fort heureusement pour vous, tonton Lolo veille sur ses agneaux et vous donne la solution toute faite. Revenez aux abords de la zone et dirigez-vous vers la chaîne de gauche. Vous remarquez alors que vous pouvez à présent grimper sur celle-ci.
Ne vous gênez pas et sautez sur celle-ci pour pouvoir continuer. A notez que si vous désirez vous emparer du **trésor n°** 13, vous devez jouer une nouvelle fois avec les différents mécanismes avant de partir. Pour cela, partez décaler la caisse positionnée sur la dalle centrale puis enlevez celle de gauche de son encoche. Ceci étant, replacez la caisse sur la dalle située au centre. Faites ensuite en sorte d'avoir dans votre champ de vision la porte du fond puis marchez sur la dalle libre. Enlevez-vous lorsque la porte se sera placée à mi-chemin entre ouverture et fermeture. Remontez alors à la chaîne indiquée précédemment puis sautez sur les rebords du mur pour vous hisser vers la droite puis grimpez vers le haut pour atteindre le sommet de la plate-forme suivante. Suspendez-vous alors à la nouvelle chaîne pour poursuivre par l'autre rebord et continuer sur la droite. Une barre horizontale et quelques acrobaties plus tard et vous arriverez devant la sortie. Hissez-vous alors jusqu'aux rebords supérieurs de la porte et escaladez pour atteindre l'alcôve abritant le mérité 13ème trésor. Redescendez ensuite en prenant garde à la position de la porte et au lieu de continuer vers l'inexploré, dirigez-vous vers la droite et sautez en direction du rebord. Longez alors la falaise et hissez-vous dès que possible sur la plate-forme montante. Enfin, sautez sur la chaîne de manière à atteindre le **trésor n°**14 puis reprenez le chemin de la sortie. En poursuivant légèrement plus loin, vous êtes rapidement confronté à votre première séquence d'action. Appuyez le plus rapidement sur les touches apparaissant à l'écran et laissez Lara faire le reste. Un point de passage plus tard, avancez jusqu'aux abords du précipice.

Celui est plutôt de faible profondeur. Laissez-vous tombez et réglez son compte au troisième matou tapis dans l'ombre. Faites le tour de la zone pour repérer un pan de mur de couleur différente. Il s'agit en fait d'une partie déplaçable. Poussez-la vers l'arrière puis suivez le cheminement sur la droite pour dénicher le **trésor n°**15. Intéressez-vous à

présent aux piliers de torture et montez sur le petit monticule de gravats pour vous suspendre à l'une des barres du premier pilier. Celui-ci se met alors à pivoter sous votre poids. Sautez sur le second pilier pour atteindre une nouvelle prise, puis sur le troisième. Accrochez-vous ensuite aux montants des parois et glissez vers la droite. Lorsque l'accroche ne sera plus possible, bondissez en maintenant le joystick orienté vers la droite et poursuivez toujours dans la même direction. Avancez jusqu'à la fin de la corniche et stoppez-vous. A partir de cet endroit il vous est possible de poursuivre par le haut. Mais nous allons tout d'abord nous emparer du **trésor n°**16, le dernier de ce niveau. A partir du même point donc, effectuez un saut vers l'arrière en vous positionnant bien en face de la barre horizontale. Le pilier pivote alors pour vous présenter une petite grotte où le trésor vous attend. Sautez dans cette cavité, ramassez-le, puis revenez aux accroches de la paroi pour poursuivre vers le haut. Décalez-vous ensuite légèrement sur la droite, jusqu'à toucher l'angle du mur puis sautez à nouveau vers le haut pour vous suspendre aux accroches juste au-dessus. Hissez-vous sur la gauche puis effectuez un saut pour vous suspendre un peu plus loin. Continuez de glisser sur la gauche et faites en sorte de vous retrouver au-dessus du chemin dallé avant de vous laisser tomber sur le sol. Continuez d'avancer jusqu'à l'enclenchement de la cinématique. A l'issue de celle-ci, les choses sérieuses commencent. Courez droit devant pour traverser le pont et effectuez des sauts aux moments adéquats. Une fois la plate-forme centrale atteinte, il vous faudra venir à bout de tous vos adversaires pour terminer ce premier niveau. Ceux-là sont particulièrement nombreux. Usez sans compter de la visée automatique et veillez à rester constamment en mouvement. Enfin, pensez à récupérer les armes et trousses que laisseront derrière eux vos ennemis lorsque vous les abattrez froidement.

2) PEROU - RETOUR A PARAISO

A l'entrée du village, avancez jusqu'au mannequin pour vous exercer aux différentes techniques de combat que maîtrise Lara. Dirigez-vous ensuite en direction de la seconde maison sur votre droite puis montez sur le toit de celle-ci. D'ici, utilisez votre grappin pour atteindre l'autre côté de la rue et laissez-vous tomber à l'arrière des maisons pour trouver le **trésor n°**17. Ceci étant jouez au football si le coeur vous en dit puis traversez l'avenue principale jusqu'à ce qu'une nouvelle cinématique s'enclenche. Après celle-ci, d'autres soldats reviennent vous embêter.
N'hésitez pas à arroser copieusement le réservoir du camion durant la rixe. D'autres barils peuvent jouer en votre faveur durant l'affrontement. Enfin, gardez à l'esprit qu'une cible mouvante est une cible difficile à atteindre. Tous vos ennemis éliminés, pensez à récupérer quelques munitions avant de grimper le long du mât au drapeau puis de vous hisser jusqu'au balcon à proximité. Ouvrez la porte d'un bon coup de pied et récupérez le **trésor n°**18 dans le bâtiment. Avancez ensuite vers l'église et gagnez la terrasse à proximité grâce aux deux barres horizontales. Ramassez alors le **trésor n°**19. Enfin, revenez sur le sol et explorez l'allée à sa droite pour obtenir le **trésor n°**20 derrière la clôture. Revenez à présent sur la premier balcon après le mât puis sautez vers la gauche pour pouvoir utiliser votre grappin et atteindre ainsi le balcon d'à coté. En pénétrant chez le voisin, un homme tente de vous plomber la cervelle à grands coups de fusil à pompe. Réglez-lui son compte rapidement puis avancez dans la pièce aux nombreuses grenades. Un point de passage s'enclenche alors.

Récupérez un max d'explosifs puis sortez en frappant par la porte à demi-ouverte. Dès que vous mettez le bout du nez dehors, les balles se mettent à siffler dans votre direction. Le comité d'accueil est nombreux mais peu organisé... Sachez faire jouer en votre faveur les divers éléments du décor susceptibles de vous aider puis progressez à travers la cité en n'épargnant personne (n'oubliez pas que vous possédez des grenades à présent). Descendez à même le sol pour pouvoir poursuivre et nettoyez la zone au plus vite si vous ne voulez pas finir en tant que passoire chez Ikea. Le calme revenu, n'hésitez pas à explorer les lieux pour ramasser armes, munitions et santé, mais surtout le **trésor n°**21 dans une des petites cours après les maisons du virage. Avec l'arrivée de la camionnette, une seconde vague d'ennemis charge à nouveau. Ne laissez personne en vie puis avancez en direction de la moto. En selle Mlle Croft ! Durant quelques minutes, vous allez pouvoir juger des talents de pilote de la miss en arpentant un parcours prédéfini. La manipulation du véhicule y est assez simple, l'ordre des commandes également. Prenez garde à éviter tout obstacle et foncez plein gaz la plupart du temps. Durant l'excursion, nombreux seront les mercenaires qui viendront s'en prendre à vous. Tirez-leur alors dessus sans ménagement pour les faire se planter. Enfin, utilisez les divers tremplins et les éléments qui pourront jouer en votre faveur. Arrivé au niveau du ponton, évitez les flammes et les lattes rongées par le feu histoire de vivre un peu plus longtemps. Le second point de passage atteint, vous atteignez 3 camionnettes. Tirez sur les occupants des deux premières puis montez sur la rampe à l'arrière du dernier camion pour finir la poursuite. Après la cinématique, effectuez une roulade pour vous glisser dans la grotte puis lancez une torche de manière à y voir plus clair. Arrivé à proximité du gouffre, accrochez-vous à la barre au-dessus de votre tête pour pouvoir continuer. Après l'éboulement, faites demi-tour et poursuivez sur votre gauche.

Effectuez à nouveau une roulade pour passer sous les barrières puis approchez jusqu'au prochain piège. Callez la grosse caisse sur les dalles de manière à bloquer les lances. Grimpez ensuite dessus pour vous saisir de la seule lance encore intacte et balancez-vous jusqu'au rebord avancé juste en face. Récupérez le **trésor n°**22 dans un des recoins puis poursuivez par la gauche jusqu'au prochain point de passage. Vous débouchez rapidement dans une pièce où de nouvelles dalles piégées demeurent. Utilisez la boule pour progresser jusqu'à l'homme derrière la grille, sans vous faire transpercer. Laissez la boule sur la dalle et gagnez le fond de la salle pour grimper sur la seule plate-forme accessible. Utilisez alors la corde et les piques pour vous hisser jusqu'aux bords suivants. Lorsque vous rejoignez votre collègue, une phase d'action s'enclenche. Dès que le petit symbole en forme de Lara apparaît à l'écran, foncez vers l'ouest et sautez par-dessus le petit obstacle. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous tombiez dans un trou pour échapper à cette étrange créature. Pour sortir de la zone, faites chuter la boule présente sur la plate-forme légèrement en hauteur puis faites-la rouler jusque sur la dalle déclenchant l'activation du piège à pic. Retournez ensuite sur la plate-forme et gagnez l'autre côté de la pièce en vous servant de la seule pique en état et de la corde. Ce nouveau point de passage atteint, n'oubliez pas de prendre le temps de ramasser le **trésor n°**23 dans l'angle.

Ceci étant, gagnez le couloir sombre et prenez votre élan pour sauter par-dessus le piège rempli de piques. Avancez droit devant pour enclencher la cinématique. Arrivé sur le site, faites demi-tour et jetez un coup d'oeil derrière les caisses au départ de votre position pour mettre la main sur le **trésor n°**24. Repérez ensuite le cabanon défoncé (à ciel ouvert) pour hériter du **trésor n°**25. Pour poursuivre, plongez dans l'eau et nagez jusqu'à ce que le fond marin éclairé, vous incite à allez reprendre une bouffée d'oxygène avant de continuer plus loin. Replongez et progressez jusqu'à la salle principale juste après l'arche. Reprenez un peu d'air à la surface puis tirez dans votre direction les quatre points de lumières bleues pour vider l'endroit de l'H2O inutile... Profitez-en pour vous dirigez dans le coin droit de la zone et récupérer le **trésor n°**26 dans une petite grotte bien visible. Poursuivez vers la lumière puis accrochez-vous aux rebords de la paroi de gauche pour grimper dès que vous vous retrouverez bloqué. Glissez ensuite vers la gauche puis sautez vers l'arrière pour atteindre la plate-forme suivante. Continuez à progresser grâce aux accroches et au grappin (on vous indique directement en cours de jeu lorsque cela est nécessaire). Lorsque vous parviendrez jusqu'au chemin aux dalles manquantes, une courte cinématique suivie d'une séquence d'action débutera alors. Appuyez sur les bonnes touches aux bons moment pour sortir Lara de ce mauvais pas.

Une nouvelle énigme à résoudre vous empêche d'aller plus loin que la zone qui suit. Commencez par faire rouler la boule sur la première enclave (celle du milieu). Retournez ensuite sur vos pas et faites regarder Lara en direction du point bleu (légèrement en hauteur). Lancez alors votre grappin puis tirez en votre direction pour faire chuter l'édifice et récupérer ainsi la seconde boule. Tirez celle-ci vers la cavité de droite. La statue de droite s'ouvre alors laissant apparaître deux structures en forme d'échelle. Montez sur celle de droite puis sautez vers le centre de la statue. De cet endroit, sautez une fois de plus pour atteindre le rebord juste au-dessus puis une fois de plus pour vous positionner au niveau du crâne de la divinité représentée par la statue. Bondissez ensuite sur la droite pour atteindre le sommet de la structure. Là-haut, poussez la statue vers le sol, puis gagnez à votre tour la terre ferme en sautant sur la plate-forme plus à gauche et en redescendant par la statue qui se présentait face à vous à votre arrivée. Il ne vous reste plus qu'à déplacer cette troisième boule jusque dans la cavité restée libre. Une échelle sur la statue au centre est alors accessible. Prenez-la et poursuivez d'un saut sur l'échelle de l'édifice sur la droite. Continuez en vous hissant au sommet du monticule de pierres puis avancez grâce aux rebords du mur de droite. Utilisez la corde pour gagner l'une des plates-formes en face et, si vous désirez mettre la main sur le **trésor n°**27, utilisez cette même corde pour atteindre un rebord difficilement visible dans l'autre direction. Glissez alors vers la gauche et sautez vers l'ouverture en contrebas. Enfin, faites en sorte de pousser la boule et retournez dans la salle de la précédente énigme pour la placer dans l'enclave au centre. Le piédestal vous délivre alors le trésor d'or de ce niveau... Quoi qu'il en soit, en poursuivant vers les deux hommes en contrebas, après la corde, laissez-vous glisser sur la terre ferme dès que possible de manière à pouvoir les affronter. Les deux compères éliminés, poursuivez vers l'inconnu tout en vous préparant à faire parler les canons de vos deux fidèles pistolets. La suite n'est qu'une tuerie sans nom. Progressez en prenant soin de ne laisser aucun survivant sur votre passage. Enfin, après l'avant-dernière cinématique, levez les yeux vers le haut de la falaise et visez l'homme tirant en direction de la jeep.

3) TOKYO - RENDEZ-VOUS AVEC TAKAMOTO

Commencez par descendre les escaliers, puis faites la tournée des bars pour rencontrer le barman qui vous renseignera sur la situation en cours. Parlez avec lui puis engouffrez-vous dans l'un des couloirs pour vous entretenir avec votre vieil ami. Reprenez ensuite le chemin de la piste de danse. L'environnement a bien changé depuis tout à

l'heure... Tuez tous les nouveaux arrivants puis continuez par l'ascenseur au bout du second couloir après avoir reçu le passe. Plus haut, passez la porte vitrée puis repérez le petit baril derrière une grille. Reculez-vous alors légèrement et faites exploser l'édifice. Vous pouvez ainsi grimper à la barre juste derrière. En haut, sautez sur la droite puis hissez-vous sur le toit. Passez alors à l'arrière du toit en poursuivant par la droite et détruisez (pour détruire une caisse enclenchez la visée manuelle et tirez) la caisse pour trouver le **trésor n°**28 dissimulé à l'intérieur.
Revenez ensuite sur vos pas et à l'aide du grappin, tirez sur le couvercle de la baie vitrée pour pouvoir accéder à l'intérieur du bâtiment. Cassez alors toutes les caisses pour trouver les trésors n°29 et 30 (l'une d'elles se cache sous l'escalier, l'autre au milieu de divers cartons). Enfin mettez-vous au guidon de la moto et sortez pour vous retrouver à l'extérieur. Placez-vous face au pont et foncez plein gaz vers le tremplin pour gagner le bâtiment d'en face. Une séquence d'action s'engage alors. Comme d'habitude les touches ne changent pas d'une tentative à l'autre. Retenez donc l'enchaînement si vous veniez à vous louper lors de la manipulation. L'autre " rive " atteinte, tournez votre attention sur la gauche et ne vous balancez pas immédiatement à la barre que vous apercevez. Au lieu de ça, descendez le long des caissons pour parcourir l'échafaudage. Au bout se trouve une caisse qu'il vous faudra briser pour trouver le **trésor n°**31.

Revenez ensuite sur vos pas et empruntez cette fois-ci la barre horizontale pour vous balancer sur l'échafaud supérieur. Restez au centre des planches pour ne pas faire contrepoids sur l'une des extrémités puis poursuivez jusqu'à la corde au harnais. Passez alors en mode visée manuelle et dégommez le harnais. Vous pouvez à présent vous suspendre à la corde et atteindre la plate-forme suivante. La suite du parcours n'est qu'une question de balancier. En effet, pensez à observer constamment les éléments brillants indiquant une interaction possible avec le grappin puis suspendez-vous pour pouvoir poursuivre. Enfin, notez qu'il vous faudra alterner entre balancements et simples pivotements pour contourner les angles des structures que vous escaladez. Arrivé vers la rambarde éclatée, lâchez-vous sur la plate-forme accueillant un espace vert et sortez immédiatement vos flingues. Plusieurs hommes escortés par deux chiens de garde s'en prennent à Lara. Eliminez nos amis les bêtes dans un premier temps puis concentrez vos tirs sur les hommes. Quelques lanternes sont à exploser si vous désirez faire de plus amples dégâts dans les rangs ennemis. La baston terminée, pénétrez à l'intérieur du bâtiment en ouvrant les portes de droite. Brisez la caisse au pied des escaliers pour dénicher le **trésor n°**32 puis montez sur les tuyaux au niveau du toit pour vous frayer un chemin jusqu'à la caisse suspendue plus haut. Explosez alors celle-ci pour mettre la main sur le **trésor n°**33. Ouvrez les portes suivantes pour vous retrouver à l'intérieur d'un complexe informatique grouillant de Yakuzas. Flinguez-les un par un en prenant garde d'être constamment en mouvement afin de ne pas devenir une cible facile pour vos ennemis. La zone dûment nettoyée, trouvez la caisse dans un des angles de la salle et brisez-la pour récupérer le **trésor n°**34.
Placez-vous ensuite face au grand écran et enclenchez le grappin de manière à tirer la structure vers vous. Mais la manipulation prend fin lorsque l'écran se bloque quelques centimètres plus bas.

Passez donc en visée manuelle et tirez sur chacun des crochets retenant l'écran sur chaque extrémité de la structure. Lancez à nouveau votre grappin pour faire chuter l'écran. Deux hommes, apparemment surpris de tant d'audace, viennent vous défier. Tuez-les sans perdre de temps puis montez sur la plate-forme. Trouvez les placards et ouvrez-les à coups de pied afin de libérer le **trésor n°**35. Enfin ressortez du bâtiment. Approchez des murs et grimpez le long de l'immeuble à proximité grâce au tuyau blanc. Sautez vers le rebord de droite pour poursuivre puis glissez toujours dans la même direction jusqu'à pouvoir vous hisser sur la plate-forme supérieure. Vous vous retrouvez bientôt face à un grand panneau. Enclenchez votre grappin et tirez vers vous. Le panneau pivote alors vous permettant de sauter dessus. De celui-ci, poursuivez jusqu'à la plate-forme suivante. Arrivé au tuyau, escaladez-le jusqu'à ce que ce ne soit plus possible puis sautez dos à la plate-forme qui suit pour vous accrocher à la barre horizontale. Cela étant, le panneau se stabilisera de lui-même. Retournez-vous alors pour sauter à nouveau sur le tuyau qui vous avez permis de monter. Remontez légèrement plus haut pour atteindre la dalle supérieure du panneau puis poursuivez jusqu'au prochain tuyau. Arrivé au sommet de celui-ci, votre indic vous signale que vous ne devez pas traîner : la structure sur laquelle se tient Lara est sur le point de céder !

Orientez-vous rapidement sur la gauche et bondissez vers la première barre. Sautez ensuite de barre en barre au plus vite (ces barres plient également sous votre poids). Rentrez dans le bâtiment suivant pour vous frotter à nouveau à vos ennemis. Lancez une grenade aux deux gardes postés près du hall d'entrée puis prenez à droite à l'intersection pour débusquer deux ennemis supplémentaires.
Finissez le travail avec les nouveaux arrivants et pensez à récupérer les trésors n°36 et 37 dans la seconde armoire de la petite pièce près des marches et dans la caisse en bois près du tableau. Le point de passage passé, activez l'interrupteur sur le mur pour faire apparaître le faisceau laser dans le couloir suivant. Utilisez la boule sur la statue de

gauche pour traverser les lieux sans courir le moindre risque (placez-vous derrière la boule en progressant). Dans la pièce suivante, d'autres ennemis armés jusqu'aux dents vous prenne pour cible. Restez à couvert et balancez plusieurs grenades dans leur direction pour éviter toute confrontation directe avec leur fusil à pompe. Grimpez ensuite sur la table et utilisez votre grappin pour balancer la statue en forme de dragon (fixée au plafond) contre la baie vitrée à l'étage. Tuez les deux ennemis qui viennent à vous puis montez d'un étage en vous servant de l'armoire pour prendre appui. Dirigez-vous vers l'annexe et vous ne pourrez manquer la délicieuse petite armoire de style chinois.

Poussez celle-ci dans le vide (à l'endroit où vous aviez fait péter la vitre) pour mettre la main sur le **trésor n°**38. Récupérez les armes lourdes disposées sur la table (vous devez opter pour une arme en particulier) puis prenez l'ascenseur pour l'affrontement final contre Takamoto. Une bonne et une mauvaise nouvelle vous attendent lorsque vous retrouvez le chef du gang. La bonne c'est qu'il détient bel et bien la relique qui vous intéresse tant. La mauvaise c'est que celle-ci possède d'incroyables pouvoirs destructeurs et qu'il n'hésitera pas à l'utiliser contre vous. Vous démarrez le combat au rez-de-chaussée alors que votre ennemi se tient à l'étage du dessus. Commencez par le rejoindre en grimpant à l'un des poteaux derrière les grosses statues. A son niveau, restez à couvert derrière le haut des statues et esquivez à l'aide de vos acrobaties habituelles les attaques rayons de Takamoto. Sélectionnez alors votre arme la plus destructrice (que vous aurez pris soin de récupérer dans la salle précédente) et visez l'homme sans vous détourner de ses attaques meurtrières. Avoir recours à vos trousses de pharmacie ne serra sûrement pas du luxe lors de cette bataille. Pensez à bien esquiver et à prendre votre temps même si la barre de vie de l'ennemi semble descendre de manière incroyablement lente. Le chef du gang finira alors inéluctablement par s'écrouler.

4) GHANA - A LA POURSUITE DE RUTLAND

Traversez le sentier jusqu'à ce que s'enclenche la cinématique. Approchez-vous alors du bord de la falaise pour réaliser un saut de l'ange comme indiqué au cours du jeu. Une fois dans l'eau, nagez jusqu'à l'île du milieu pour enclencher un point de passage. A moins que vous ne désiriez plonger dans les profondeurs pour aller dénicher dans un premier temps le **trésor n°**39, aisément repérable. Dans ce cas-là regagnez ensuite l'île centrale pour grimper sur la plate-forme près de la structure en fontaine et sautez pour vous suspendre sur la corde. Lâchez ensuite celle-ci et reculez pour vous saisir du point d'ancrage grâce à votre grappin. Sésame ouvre-toi...

Il ne vous reste plus qu'à tirer vers vous pour que le chemin s'ouvre devant vous. Avant de prendre le chemin du temple, retournez patauger dans les eaux du fleuve. Le courant ralenti par l'abaissement du pont, vous pouvez alors aisément vous saisir du **trésor n°**40 aux abords de l'île. Mais également du **trésor n°**41 en passant dans la grotte sous l'îlot. Dans l'allée du temple, tuez le premier homme rencontré en gardant vos distances puis avancez entres les pièges sans craindre une soudaine vivacité de leur part. Arrivé près de la dalle, marchez dessus pour observer le mécanisme que votre poids déclanche. En fait, cela a pour effet de faire lever une grille plus loin. Restez donc sur cette dalle jusqu'à ce que la grille atteigne le plafond de la grotte puis foncez pour passer celle-ci en effectuant plusieurs roulades après le premier obstacle sauté. Dans la salle qui suit, de nombreux ennemis n'ont pas le temps de vous voir arriver. Profitez de l'effet de surprise pour lancer dans un premier temps quelques grenades puis lutez contre tout le beau monde en vous aidant si besoin des barils ou autres éléments à faire sauter. Prenez garde aux ennemis postés sur la plate-forme et ne traînez pas avant d'aller les rejoindre grâce au coin gauche, car ceux-ci disposent de mitrailleuses.

La haute plate-forme gagnée, éliminez vos derniers opposants pour qu'une ribambelle d'autres déboule par l'entrée de la zone. Cette fois-ci pas de problèmes particuliers, postez-vous derrière la mitrailleuse et laissez parler vos talents meurtriers.
Tous vos ennemis morts, glissez dans votre poche le **trésor n°**42 dans l'angle sur la plate-forme puis sautez sur la corde depuis votre position (depuis la plate-forme esquintée plus précisément) pour vous balancer en direction du pilier près de la roue afin de pouvoir le renverser. Cela aura pour action d'enclencher à nouveau le moulin à eau et du même coup certains pièges... Sautez sur l'une des lances du moulin et patientez jusqu'à ce que le mouvement circulaire vous amène vers les hauteurs. D'une position plus élevée, il vous est en effet possible d'agripper la seconde corde en bondissant avec adresse. Balancez-vous ensuite pour atteindre la petite plate-forme faisant l'angle, puis attirez vers vous la plate-forme métallique coulissant d'un bon coup de grappin. Postez-vous alors sur la grille et visez le pilier scintillant au loin, toujours avec votre grappin. Hissez ferme pour vous rapprocher de l'angle gauche de la salle, puis sautez sur la plate-forme. Observez ensuite le pan de mur de ce nouveau côté de la zone et partez vous suspendre à la corde. Depuis celle-ci, balancez-vous jusqu'aux piques de la roue annexe à celle de droite. Puis gagnez l'escalier de pierre. Enfin montez encore plus haut jusqu'à l'activation du point de passage. Avancez vers la nouvelle pièce qui vous

fait face et descendez du rebord pour éliminer le jaguar qui attend sous vos pieds. Cette nouvelle preuve d'amour envers les animaux réalisée, marchez en direction du chemin en pente, à droite en prenant pour repère votre lieu d'arrivée, et hissez-vous sur le montant (n'oubliez pas de ramasser le **trésor n°**43 dans l'angle dès que vous en aurez le temps). Traversez la pièce jusqu'au prochain angle. Observez les grosses dalles suspendues au-dessus du sol. Vous allez devoir vous servir de ces deux-là pour atteindre les hauteurs de la pièce. Montez alors sur le monticule dans l'angle et prenez votre élan pour pouvoir grimper sur le premier des deux blocs. Vous remarquez alors que celui-ci tend à s'affaisser sous votre poids.

Patientez jusqu'à ce que le deuxième dépasse le premier d'une certaine mesure puis sautez rapidement sur le suivant pour pouvoir vous propulser sur l'échelle juste derrière, à présent à votre hauteur. Faites quelques pas pour enclencher une cinématique durant laquelle on vous montre l'ensemble d'un mécanisme. Observez attentivement la scène puis plongez dans les eaux. Rendez-vous jusque dans la deuxième partie du bassin (partie arrière) et hissez-vous sur la terre ferme dans le coin haut gauche (en prenant pour point de repère votre position au départ de la zone). Marchez alors sur la droite pour mettre la main sur le **trésor n°**44. Nagez ensuite jusqu'au radeau flottant nonchalamment sur les eaux et grimpez sur celui-ci. A l'aide du grappin, visez le premier poteau scintillant pour vous hisser jusqu'à lui. Avec le courant, votre radeau ne devrait pas tarder à basculer lentement vers l'embouchure donnant sur la seconde partie du bassin. Un nouveau pilier vous permet alors de vous diriger vers la berge de droite. Lorsque vous serez suffisamment à hauteur sautez sur celle-ci. Contournez alors le gros bloc de pierre et commencez à monter le long de l'échelle taillée dans la roche. Grimpez jusqu'à dépasser le premier bloc, et sautez sur celui-ci (enclenchez seulement la touche de saut, sans même toucher au joystick directionnel). Ce système de pierres sur poulie est similaire au premier rencontré juste avant la cinématique. Servez-vous donc du poids de Lara pour faire monter le deuxième bloc, puis sautez sur ce dernier en pleine ascension pour pouvoir atteindre la plate-forme surélevée suivante. Ramassez le **trésor n°**45 grossièrement dissimulé dans l'angle du pilier, puis sautez vers la gauche pour pouvoir enclencher votre grappin et vous suspendre ainsi au-dessus du vide. Balancez-vous jusqu'aux parois abîmées et glissez vers la droite une fois le rebord accroché. Lorsque vous y serez, laissez-vous tomber pour vous rattraper à l'encoche en dessous. Positionnez-vous ensuite entre les deux piliers et bondissez vers l'arrière pour vous agripper directement à la falaise, grâce à sa faille. Laissez-vous à nouveau tomber pour que Lara vienne s'accrocher à l'encoche en dessous d'elle, puis bondissez sur la droite.

Avancez alors légèrement et répétez le mouvement précédent pour atteindre la plate-forme. Engouffrez-vous dans le coin gauche et marchez sur le gros interrupteur au sol. Un énorme bloc tombe alors d'une plate-forme. Sautez sur celle-ci (lorsqu'elle se sera parfaitement immobilisée) et gagnez ainsi la plate-forme centrale. Vous remarquez alors qu'un point scintillant sur la statue peut être agrippé à l'aide de votre grappin.
Cela ne sert à rien pour le moment. Poursuivez plutôt sur la droite pour atteindre à présent l'autre coin. Là-bas, déplacez le bloc sur l'interrupteur au sol puis retournez dans l'angle opposé. Placez-vous sur l'autre interrupteur et patientez jusqu'à ce que la première plate-forme cesse complètement de pivoter sur elle-même (elle réalise deux tours complets). Il vous faut alors faire preuve de rapidité et parvenir sur la plate-forme centrale le plus rapidement possible pour agripper la pierre scintillante et la tirer vers vous avant que le mécanisme enclenché par la rotation de la plate-forme de gauche ne s'arrête complètement. Cette contrainte vous oblige à sauter pendant que la plate-forme pivote. Anticipez alors le mouvement de rotation en sautant avec un peu d'avance pour atteindre sans le moindre bobo votre point de chute. Une fois sur la plate-forme centrale, enclenchez votre grappin et tirez rapidement sur la pierre. Vous avez enfin réussi à noyer la zone. Plongez dans l'eau juste en dessous et revenez en arrière jusqu'à la salle aux deux roues. Prenez le chemin piégé à présent en parfait fonctionnement et allez vous frotter aux trois séries successives. Le premier piège s'évite aisément à l'aide de roulades. Arrivé au second, poussez le bloc devant vous jusqu'à ce que les premières lames reviennent à l'arrière. A ce moment-là, grimpez sur la pierre et sautez par-dessus la seconde série à l'arrière. La troisième épreuve s'entreprend en roulant dans un premier temps sous les premières lames et en alternant ensuite avec de simples sauts pour franchir les suivantes. En poursuivant après le prochain point de passage, une énorme pierre déboule menaçant de transformer Lara en tapis de sol. Prenez vos jambes à votre cou sans trop tarder, et sautez par-dessus les piques de droite avant d'effectuer une roulade sous celles de gauche et enfin sautez par-dessus le gouffre. Le nouveau point de passage activé, explorez le côté gauche de la zone et descendez le long de l'échelle pour trouver le **trésor n°**46.

Arrivé en dehors du temple, sautez sur la barre horizontale de gauche pour vous balancer vers le pilier suivant. Glissez vers la gauche puis sautez vers le haut pour vous suspendre à l'accroche supérieure. Décalez-vous ensuite vers le second pilier de manière à pouvoir sauter sur lui. Les passes suivantes sont à exécuter rapidement compte tenu du fait

qu'un rocher menace de vous tomber sur le haut du front. Sautez pour accrocher le rebord supérieur puis bondissez immédiatement vers la droite en direction de la barre horizontale. Balancez-vous alors jusqu'au prochain point de passage après la plate-forme. Poursuivez par les plates-formes métalliques et les barres horizontales. Prenez garde aux éboulements et continuez jusqu'à l'embouchure du tunnel. Allumez votre lampe pour pallier à l'obscurité et sautez par-dessus les deux gouffres remplis de piques en utilisant votre grappin pour vous suspendre aux parois du plafond. Peu de temps après, vous pénétrez dans une zone où fourmillent plusieurs hommes de main de votre ennemi. Eliminez-les puis traversez par le pont pour vous diriger vers une nouvelle séance d'escalade. Après les deux barres horizontales, suspendez-vous au pilier puis sautez derrière la cascade pour accrocher un autre pilier. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme juste en dessous. Observez alors le pan de mur et placez une grenade à l'endroit paraissant abriter une cavité. Pénétrez ensuite à l'intérieur pour récupérer le **trésor n°**47.

Revenez au premier pilier et poursuivez par le haut. Continuez par la droite pour atteindre la plate-forme. La zone qui suit grouille à nouveau d'ennemis. Traversez rapidement le pont avant que vos opposants ne le fassent sauter et prenez garde à l'homme en blanc armé d'un fusil à pompe. Ramassez ensuite toutes munitions nécessaires avant de poursuivre par la porte suivante. Tuez le jaguar et montez sur les escaliers de gauche. Une énorme pierre déboule alors pour vous réduire en bouillie. Sautez sur la corde et balancez-vous jusqu'aux escaliers de droite pour éviter celle-ci. Malheureusement, la même chose vous arrive de ce côté-ci. Protégez-vous alors dans la petite cavité creusée dans le mur pour esquiver le projectile puis montez. Tenez-vous ensuite sur l'interrupteur qui ouvrira alors la porte devant vous. Au lieu de vous précipiter par cette issue, faites donc demi-tour et dévalez à toute vitesse les escaliers. Une autre porte s'est ouverte avec derrière elle le **trésor n°**48. Cette dernière récompense en poche, revenez sur la dalle, puis effectuez plusieurs roulades pour vous glisser sous la trappe avant que celle-ci ne se referme. Vous voilà face au Boss de fin de niveau, Rutland en personne.
.. Le combat se déroule en deux phases. Lors de la première, l'ennemi vous attaque à l'aide de grenades ou en vous défiant directement au corps-à-corps. Si les grenades s'esquivent facilement, les attaques de front posent déjà plus de difficultés. Restez alors en perpétuel mouvement et réalisez des esquives à grands renforts de roulades et de sauts latéraux. Lorsque Rutland grimpe sur l'une des plates-formes, appuyez sur la touche d'action apparaissant à l'écran pour endommager la partie inférieure. Sortez alors votre grappin et tirez vers vous pour faire en sorte que la plate-forme s'écroule. Continuez ainsi jusqu'à ce que plus aucune structure ne soit susceptible d'aider votre ennemi à recouvrir de l'énergie. La phase d'affrontement finale débute alors et les dégâts que vous infligez à Rutland resteront irréversibles. Pour encore plus d'efficacité, pensez à utiliser votre arme secondaire.

5) KAZAKHSTAN - PROJET CARBONEK

Au commencement, plongez la tête la première du haut de la falaise. Dès que la touche d'action apparaît à l'écran, appuyez immédiatement sur le bouton qui lui est associé de manière à ouvrir votre parachute. Si tout se passe bien, vous atterrissez normalement sur le toit d'un entrepôt. Marchez vers la mitrailleuse et postez-vous aux commandes pour faire carton plein dans les rangs ennemis. Déplacez-vous ensuite jusqu'à la partie supérieure du toit et sautez sur la barre horizontale fixée sur le pylône pour atterrir sur les caisses juste en face. Enfin, hissez-vous sur le toit du nouveau bâtiment et récupérez le **trésor n°**49 planqué sous la caisse. Descendez ensuite sur la terre ferme et tuez les derniers ennemis présents sur les lieux. Prenez alors le chemin du bâtiment où nombre de vos ennemis ont dû périr. Avancez vers l'arrière-salle et fouillez l'étagère adossée sur le mur du fond pour y trouver le **trésor n°**50. Revenez ensuite dans la salle principale et grimpez le long de l'échelle au centre. Sur le toit, éliminez l'homme sur la tourelle à proximité puis sautez sur le poste de surveillance. Descendez prudemment sur le sol et zigouillez vos nouveaux opposants. Marchez ensuite vers la gauche et observez la caisse suspecte derrière les grilles.

Faites sauter le baril à proximité puis occupez-vous de la caisse pour faire main basse sur le **trésor n°**51. Pénétrez ensuite à l'intérieur du bâtiment à l'enseigne lumineuse. Après avoir discuté avec les deux prisonniers, ressortez et avancez vers les ennemis apparaissant au loin. Tuez-les tous puis pianotez sur le clavier numérique près du portail pour pouvoir poursuivre. Placez-vous alors immédiatement sur le côté gauche afin d'éviter les barils que vous lanceront vos opposants du haut de la pente. Pénétrez ensuite dans le bâtiment informatique et admirez la cinématique qui s'en suit. Poursuivez par l'échelle et bondissez sur le pilier téléphérique. A partir de ce point, sautez sur la corde et laissez-vous glisser jusqu'à la prochaine plate-forme. Sautez alors vers la terre ferme pour affronter de nouveaux ennemis puis filez jusqu'au tunnel où une bécane vous attend. Lancé à pleine vitesse, vous allez alors devoir tenter de rattraper le train tout en vous occupant des hommes venus pour vous arrêter. Suivez le véhicule en prenant garde aux arbres et autres rochers et canardez tout ce qui vous approche de près ou de loin. Arrivé au tunnel, continuez par le chemin de droite et

empruntez les tremplins pour ne pas finir dans les gouffres menaçants. Lorsque vous retrouverez le cheminement du train, des camions ennemis rentreront dans la partie...

Restez concentré et ne perdez pas de temps pour ne pas prendre du retard sur le convoi. Un contournement plus tard, vous enchaînez diverses cascades au-dessus de wagons et finissez par vous retrouver sur le train lui-même. Une séquence d'action s'en suit alors. Pianotez de vos petits doigts pour rentrer la combinaison adéquate. Dans l'entrepôt, passez en visée manuelle et attirez vers vous la poutre métallique scintillante. Jetez-vous ensuite dans le vide pour atteindre la corde et vous hisser jusqu'à la plate-forme juste en face. De celle-ci, montez le long de la petite échelle puis sautez sur votre droite arrivé en haut, de manière à vous accrocher au panneau. Bondissez ensuite en direction des barres horizontales qui vous permettront de passer par-delà le train en flammes. De l'autre côté de la salle, brisez la caisse plus à gauche pour trouver le **trésor n°**52, puis effectuez la même manoeuvre avec la poutre pour passer le dernier rideau de flammes. Sans descendre de votre perchoir, tirez sur l'hélice du conduit visible à hauteur puis pénétrez à l'intérieur pour enclencher un point de passage. Le couloir qui suit comporte plusieurs câbles électriques qu'il vous faudra éviter en effectuant sauts et roulades.
Près de la grille, approchez du cadavre pour ramasser la note blanche, puis bifurquez à gauche. Sautez sur la barre puis balancez-vous jusqu'à la corde pour vous propulser sur le prochain rebord (ouf !). Arrivé dans le couloir où il vous faut vous balancer quasiment au niveau du sol pour atteindre le rebord opposé, laissez-vous tomber pour récupérer le **trésor n°**53, dissimulé dans la caisse à l'arrière. Poursuivez jusqu'au prochain point de passage activé lors de votre arrivée dans un nouvel entrepôt. Faites le tour de la zone et repérez l'emplacement du générateur. Sautez ensuite sur le plus haut bloc puis en direction du panneau pour accrocher une des premières passerelles sur la droite. Prenez alors votre élan pour sauter vers la suivante puis avancez vers la lumière rouge. Enfin, sautez sur la corde pour rabaisser la rampe et envoyer ainsi de l'énergie. Placez-vous face à la machine et lancez votre grappin sur l'accroche scintillante pour la tirer dans votre direction. Un plan du labo s'allume et la porte de sortie située dans l'avant salle est déverrouillée. Avant de repartir vers de nouvelles aventures, grimpez sur les espèces de grilles situées vers la droite du plan puis hissez-vous sur la passerelle de gauche.

D'un coup de grappin, ouvrez la porte de la plate-forme qui vous fait face puis sautez sur celle-ci pour aller ramasser le **trésor n°**54, planqué sous la caisse. Poursuivez ensuite par la porte. Dans le nouveau couloir, avancez jusqu'aux fumées vertes puis pivotez pour vous hisser sur la passerelle. D'ici, sautez sur la barre horizontale puis sur la seconde passerelle. Poursuivez jusqu'à la prochaine porte. Vous rencontrez alors Amanda. Après la cinématique, au lieu de vous positionner directement derrière le canon, laissez-vous glisser par la passerelle et abattez les trois ennemis en contrebas. Ramassez le **trésor n°**55, négligemment laissé à l'abandon dans un des coins de la zone. Grimpez ensuite au poteau électrique tout en prenant garde de ne pas entrer en contact avec l'électricité puis utilisez les deux barres horizontales pour atteindre la corde. De celle-ci, bondissez jusqu'au poteau, puis gagnez la plate-forme grâce aux deux suivants tout en restant attentif au débit d'électricité. Envoyez une grenade sur le baril derrière la grille puis allez récupérer le **trésor n°**56 sous la caisse. Poursuivez par la seule issue et traversez le couloir pour trouver le prochain entrepôt. Sur place, commencez par éliminer vos ennemis, montez ensuite sur le générateur (faites-le rouler jusqu'au maximum au préalable) et sautez sur l'échelle adossée au mur. Montez ensuite sur la plate-forme, gagnez la passerelle suivante à l'aide de la barre horizontale reliant les deux.

Depuis la corde, hissez-vous légèrement plus haut et balancez-vous de manière à pouvoir vous suspendre sur le bloc au-dessus de l'orbe bleu. Faites le tour de la structure et effectuez un saut vers l'arrière pour atteindre la barre horizontale suivante. Sautez ensuite sur la première passerelle puis sur l'autre en passant par l'échelle. Approchez-vous de la corde et tirez sur les barils au loin. Balancez-vous ensuite jusqu'à la plate-forme dégagée et ramassez la paperasse à proximité du cadavre. Approchez-vous du panneau de commandes et abaissez le levier. Redescendez ensuite pour, à l'aide du grappin, déplacer le chariot jusqu'à la porte. Là-bas, hissez-vous sur la passerelle pour éviter les gaz toxiques. Lorsque vous serez bloqué par les câbles à présent électrifiés, utilisez votre grappin pour faire balancer ces derniers. De cette manière, la conduction électrique n'opérera qu'en discontinu. Profitez-en alors pour passer au moment opportun (n'hésitez pas à combiner vos actions avec quelques roulades afin de prendre un minimum de risques). De retour vers la centrale, ouvrez le compartiment d'accès à l'aide d'un bon coup de grappin et laissez le générateur s'infiltrer de lui-même vers le noyau. Vous remarquerez alors que les portes sur votre droite se mettent à délirer. Glissez-vous à l'intérieur de la nouvelle salle en effectuant une roulade lors de leur ouverture. Après la cinématique, récupérez la note sur le quatrième cadavre de scientifique puis sortez par la seconde issue. Placez-vous aux commandes du canon Tesla et faites en sorte d'amener la passerelle située sur votre gauche, plus vers la droite afin de vous constituer un moyen de franchir le gouffre.

Si vous désirez récupérer le trésor d'or de ce niveau, il vous faudra toutefois réaliser quelques manoeuvres de surplus. Après avoir déplacé la petite passerelle sur la droite, allez faire chuter la caisse qui repose dessus. De cette manière vous pouvez à présent pousser la passerelle jusque dans ses derniers retranchements.
En grimpant alors sur celle-ci (grâce au bloc notamment) vous pouvez emprunter un cheminement vous menant jusqu'au **trésor n°**57. Sur l'autre rive, délaissez vos ennemis pour vous engouffrer directement dans le couloir suivant. Pour vous déplacer, utilisez les points d'accroches combinés avec le grappin. Dans la salle qui suit, vous retrouvez Amanda pour entamer le dernier acte de ce chapitre. Votre vieille amie a bien changé et ses ambitions également. Dès le retour de l'entité, foncez jusqu'au centre de la pièce pour vous poster derrière le canon à particules. A l'aide des commandes de la machine, vous devez alors attirer l'entité vers vous puis l'expulser vers une zone d'énergie tesla. La bête disparaît temporairement. Délaissez la machine et allez abaisser un ou deux leviers sur les 4 qui ponctuent les contours de la pièce. Continuez à agir de la sorte jusqu'à ce que les 4 leviers aient été abaissés. Revenez alors à la machine et éjectez les 4 gros orbes apparus dans les rayons d'énergie tesla le plus rapidement possible (les orbes finissent par retrouver leur point d'origine si vous n'agissez pas assez rapidement). Ceci étant, il ne vous restera plus qu'à vous servir de votre grappin pour accrocher le fragment d'épée au-dessus de votre tête.

6) ANGLETERRE - LA TOMBE D'ARTHUR ?

Vous débutez dans une sombre ruelle. Regardez en l'air et vous apercevrez alors une grille d'aération scintillante. Utilisez votre grappin pour la faire tomber vers vous. Déplacez ensuite la lourde caisse juste en dessous, puis hissez-vous dans l'ouverture. Dans la pièce où vous débouchez, brisez la caisse pour trouver le **trésor n°**58. Poursuivez par l'ouverture suivante. De retour à l'extérieur, approchez-vous de la grande grille et sautez sur le rebord du mur, légèrement plus à droite. Sautez ensuite au-dessus puis hissez-vous vers la gauche pour vous laisser tomber de l'autre côté de la grille. Mettez en marche le disjoncteur puis aidez-vous à nouveau des nombreuses accroches qu'offre la paroi murale pour passer outre le sol électrifié. Allez ouvrir la porte. Vous débouchez sur un vieux musée en piteux état. Approchez-vous de l'épée dans le socle et actionnez celle-ci pour vous ouvrir une nouvelle issue. Poursuivez vers les planches placées en travers du vide et repérez l'ouverture dans le mur de droite. Rampez alors jusqu'à la caisse renfermant le **trésor n°**59 pour vous en emparer. Marchez ensuite sur les planches et sautez sur les barres horizontales pour accrocher la plate-forme suivante. De celle-ci sautez sur le pont relevé pour que votre poids puisse l'entraîner vers le bas. N'attendez pas que la manoeuvre se fasse et sautez alors vers l'arrière d'un bond. Enfin, sautez sur le pont pour pouvoir continuer. Arrivé devant le gouffre suivant, tirez sur l'arçon du cercueil puis sautez sur celui-ci. Sur l'autre rive, dirigez-vous vers le stand théâtral et passez par l'étroit passage pour trouver le **trésor n°**60 dissimulé dans une caisse.

Revenez sur vos pas et poursuivez grâce au grappin qui vous tiendra la porte suivante suffisamment longtemps relevée pour que vous puissiez vous glisser sous l'ouverture. Vous ne tardez pas à découvrir un transporteur de palettes. Placez-vous aux commandes de celui-ci et déplacez plusieurs caisses dans l'angle où l'on peut voir une grille d'aération en levant la tête. Vous devez alors parvenir à placer au moins deux caisses l'une sur l'autre et une troisième à proximité de manière à vous constituer un escalier de fortune. Glissez-vous alors par l'ouverture après avoir arraché la grille d'un coup de grappin et brisez la caisse à l'intérieur de la salle pour empocher le **trésor n°**61. Remontez ensuite sur le transporteur et forcez le passage pour poursuivre en contrebas. Rentrez de plein fouet dans le sarcophage afin de mettre la main sur le **trésor n°**62 puis écartez les caisses pour perforer le muret sur votre machine. Ne quittez pas votre monture et traversez les couloirs piégés en sécurité grâce à celle-ci. Après la séquence d'action, approchez-vous de l'escalier en ruine sur la vue plongeante et lancez votre grappin vers le **trésor n°**63, dans l'angle, pour vous en saisir. Toujours au même endroit, repérez le **trésor n°**64 et attirez-le vers vous par le même procédé. Descendez ensuite à l'aide de sauts et autres acrobaties rocambolesques. N'oubliez pas en cours de route de saisir le rebord du couloir de droite après le second effondrement pour mettre la main sur le **trésor n°**65. Arrivé sur le plancher des vaches, guidez Lara jusqu'au gouffre de flammes et sautez par-dessus pour arriver dans un couloir aux grilles brûlantes.

Pas la peine de vous servir de la caisse gentiment mise à disposition et franchissez plutôt cet obstacle de deux bonds successifs.
Tirez ensuite la caisse vers vous grâce au grappin et placez-la sur la seconde série de flammes derrière le couloir. Hissez-vous ensuite sur ce bloc et sautez par-dessus les dalles chaudes. Enfin, faites venir le bloc jusqu'à vous et positionnez-le sous la porte pour pouvoir passer par-dessus. Dans le couloir suivant, abaissez le levier et déplacez la caisse sous les lances rotatives de droite pour aller récupérer le **trésor n°**66. Passez ensuite par le chemin du milieu et traînez une des caisses jusqu'aux abords du prochain couloir enflammé. Actionnez le levier et poursuivez par la porte s'ouvrant alors. Marchez sur la dalle au sol puis plongez dans les eaux situées sur votre gauche. Montez sur la terre

ferme en nageant vers la droite et observez le mur face à vous. Vous apercevez alors le **trésor n°**67 dans une alcôve protégée par des grilles. Saisissez le lustre grâce au grappin et balancez-le sur celles-ci de manière à ce qu'elles se brisent. Il ne vous restera plus qu'à vous saisir du trésor toujours grâce à l'aide de votre fidèle grappin. Effectuez ensuite la même manipulation sur l'alcôve au cercueil. Puis faites en sortes de le hisser jusque sur la dalle. La porte au fond du couloir restera relevée et il vous sera possible de poursuivre vers l'inconnu. Sautez dans l'eau et saisissez-vous du **trésor n°**68, dès le départ du conduit.

Nagez fermement pour remonter le courant jusqu'au levier que vous abaisserez. Dès que vous apercevrez le cercueil, montez à bord et bondissez sur le rebord latéral depuis celui-ci (si vous n'êtes pas assez près de ce rebord, accrochez une lanterne avec le grappin). Plongez dans la seconde partie de cette zone aquatique. Nagez jusqu'à la première intersection et prenez à gauche. Faites de même arrivé à la prochaine puis tirez le second levier pour bénéficier d'un nouveau radeau morbide (comprenez : cercueil). Utilisez les lampes pour remonter le couloir de droite et parvenir ainsi devant le rebord abritant le **trésor n°**69. Laissez-vous ensuite porter par les flots et sautez dans l'embouchure de gauche (par rapport au couloir d'origine). Nagez jusqu'à la terre ferme et servez-vous de votre grappin pour faire pivoter les deux barres encadrant l'entrée du grand bâtiment. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et hissez-vous sur la plate-forme pour sauter vers le chemin en pente. Durant la glissade, sautez pour vous agripper à la barre horizontale que vous aviez placée précédemment, puis projetez-vous dans les airs pour vous agriper à la lanterne avec le grappin et gagnez ainsi la seconde barre horizontale. Poursuivez jusqu'à la chaîne pour vous hisser jusque sur le toit de la structure. Partez vers la roche et ramassez le **trésor n°**70, dissimulé entre les stalagmites. Sautez ensuite dans le puits et descendez en rappel grâce à la corde de la cloche. Dans l'édifice, allez faire un tour vers les tombes et déplacez celle étant brisée en deux morceaux jusqu'au pied du pilier à moitié détruit, au centre de la pièce. Placez-vous alors près du socle retenant prisonnière l'épée du roi Arthur et accrochez le lustre avec votre grappin pour le balancer fortement en direction de la cloche (insistez en reprenant à deux reprises le lustre pour l'élancer encore plus).

La suite des opérations doit se dérouler rapidement. Sautez sur le morceau de tombe que vous venez de déplacer, puis sur le restant de pilier. De cette position, bondissez alors sur la corde à proximité. La cloche gagnera en hauteur et le lustre devrait venir le percuter. Si ce n'est pas le cas, redescendez et essayez de faire en sorte de balancer le lustre avec encore plus de précision. Si c'est le cas une cinématique débute. Sortez du bâtiment pour qu'une espèce de dragon des eaux apparaisse devant vous. La technique pour le vaincre demeure relativement simple. Vous devez tirer sur les 4 piliers près des mécanismes et lui faire tomber les cages à proximité sur le haut de son crâne. En tirant sur les piliers, attendez que l'animal s'immobilise pour utiliser votre grappin dans la même direction. Tirez alors vers vous pour faire chuter la cage. Remplissez cette condition en chacun des points pour vaincre la bête. Sautez ensuite sur sa dépouille pour atteindre la sortie. Après la nouvelle séquence d'actions qui vous attend, tirez sur l'enclave retenant la grille puis escaladez cette dernière pour vous saisir de la corde libre à présent. Pivotez depuis celle-ci pour vous lâcher de l'autre côté. Récupérez le **trésor n°**71 puis remontez sur la corde. Balancez-vous jusqu'à la plate-forme suivante et prenez le chemin du retour. De nombreux ennemis tentent de vous arrêter, soyez sans pitié. Arrivé près du levier, n'y touchez pas et poursuivez. Arrivé dans la zone au hélices, utilisez les caisses pour vous hisser sur les plates-formes latérales de droite et de gauche.
Poussez alors dans un premier temps le mur où figure le chiffre I, puis faites la même chose avec le mur où est inscrit le chiffre II. Rebroussez ensuite chemin jusqu'à la salle de l'ascenseur et poussez le mur marqué du chiffre III. Prenez alors le passage s'ouvrant sur votre droite pour obtenir le **trésor n°**72. Reprenez ensuite le chemin du retour dont vous connaissez à présent la route...

7) NEPAL - LA CLE GHALALI

Dès le départ, sautez sur le rebord et commencez à glisser vers la gauche. Activez le rythme en vous balançant de manière rapide (actionnez le bouton de prise en rythme) pour ne pas finir au fond du ravin lorsque la corniche viendra à céder. La première plate-forme atteinte, glissez sur le chemin en pente puis bondissez vers le pilier suivant. Poursuivez jusqu'aux barres horizontales et hissez-vous jusqu'au sommet du dernier pilier avant l'activation du point de passage. Avancez alors et laissez-vous tomber avec précaution dans la cavité située à l'arrière. Vous pouvez alors récupérer le **trésor n°**73. Remontez et faites face au chemin précédemment emprunté. Sautez alors dans le vide et aidez-vous du grappin pour vous balancer sur la première des 3 piques verglacées. Sautez de manière rapide sur les deux autres puis sur le rebord de la falaise à l'arrière pour vous mettre en sécurité. Glissez à présent vers la droite et allez récupérer le **trésor n°**74 sur la petite plate-forme légèrement plus loin. Revenez sur vos pas et sautez sur l'accroche au-dessus de votre tête pour pouvoir poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme et tirez sur la plaque de verglas (en passant par la

visée manuelle) pour emprunter le tunnel. Enchaînez les descentes et bondissez par-dessus les gouffres jusqu'au nouveau tunnel. Le **trésor n°**75 vous y attend. Vous le trouverez dans la cache de glace (la glace apparaît alors légèrement différente et il vous suffit de tirer dessus pour la briser).

Effectuez un saut bien calculé pour l'atteindre. Les premiers décombres d'avion passés, faites le tour des épaves pour trouver le **trésor n°**76. Descendez ensuite d'un niveau puis sautez vers la plus grosse partie de la carcasse de l'appareil. Abattez la panthère blanche qui vous attaquera et dirigez-vous à droite pour faire chuter les débris dans l'encornure de la plate-forme à l'aide de votre grappin. Grimpez et récupérez le **trésor n°**77. Reprenez ensuite le chemin de l'appareil et placez-vous au tout début sans trop avancer vers le cockpit ; retournez-vous et saisissez le réacteur à l'aide de votre grappin. Tirez-le alors vers vous de manière à ce qu'il fasse contrepoids à l'arrière et vous permette d'aller farfouiller à l'avant. Votre curiosité vous apporte des ennuis. Enchaînez la suite de touches apparaissant à l'écran pour ressortir de cette situation gênante sans le moindre bobo. De retour sur le plancher des vaches, placez-vous à l'endroit où se tenait l'épave et bondissez vers le chemin en pente. Toute une succession de péripéties s'enchaîne alors. Trois descentes et quelques sauts plus loin, avancez dans le tunnel et repérez le **trésor n°**78 sur l'autre rive. Utilisez le grappin pour le récupérer. Poursuivez jusqu'aux prochaines piques et n'ayez pas peur de sauter sur la plate-forme empilée sur un tas de roches. Ne traînez pas et sautez rapidement sur la suite du parcours. Vous pouvez également bondir sur le rebord latéral et glisser vers la droite pour récupérer le **trésor n°**79. La plate-forme suivante gagnée, laissez-vous tomber d'un niveau et longez la corniche vers la gauche jusqu'à atteindre le rebord inférieur.

Repartez vers la gauche puis lâchez-vous à deux reprises vers le bas. Enfin, glissez-vous dans la petite niche encore plus à gauche pour trouver le **trésor n°**80. Revenez sur vos pas, et agrippez-vous à présent sur le rebord situé sur votre gauche lors de votre arrivée. Glissez alors jusqu'à ne plus pouvoir poursuivre et bondissez au-dessus du gouffre. Gagnez la barre verticale en vous laissant tout d'abord tomber d'un niveau puis grimpez jusqu'en haut pour pouvoir vous saisir du prochain rebord. Traversez-le avant qu'il ne s'effondre puis hissez-vous sur la plate-forme du dessus pour activer un point de passage. Vous retrouvez alors quelques ennemis. Tirez sur les bidons pour en faire sauter un maximum puis finissez le travail au cas par cas. Revenez ensuite au départ de la zone de combat et longez la falaise sur la droite pour dénicher le **trésor n°**81. Hissez-vous ensuite sur la petite plate-forme toujours près de l'entrée et brisez le mur de glace pour sauter dans la grotte et récolter ainsi le **trésor n°**82. Utilisez les blocs de glace pour poursuivre de quelques sauts. Juste avant d'utiliser le grappin, ramassez le **trésor n°**83, puis continuez jusqu'à la plate-forme suivante pour utiliser la corde et atteindre le prochain tunnel.
Arrivé au point de passage, observez le pan de mur à gauche de la caverne pour vous saisir du **trésor n°**84. Avancez ensuite jusqu'au devant de l'eau. Tirez sur le bloc de glace au plafond et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la seconde partie de la caverne. La partie suivante vous encourage à faire la même chose en vous aidant cette fois-ci de morceaux de glace en mouvement.

Si jamais vous veniez à tomber dans l'eau glacée, remontez vite sur l'une des plates-formes. Le **trésor n°**85 vous attend sur l'une des berges. Partez ensuite pour l'ouverture sur la droite et montez les escaliers se dressant devant vous. Tuez la première panthère et descendez le long des escaliers de droite jusqu'au panneau fissuré. Détruisez-le en passant par la visée manuelle puis ramassez le **trésor n°**86 dissimulé derrière. Sautez ensuite en direction du vide (inutile de vous rappeler de remonter jusqu'à la plate-forme la plus haute) et utilisez votre grappin pour traverser intégralement le gouffre. Arrivé de l'autre côté de la salle, tuez l'animal puis empruntez l'escalier de gauche. Suivez alors le cheminement de la route qui s'ouvre devant vous pour trouver et ramasser le **trésor n°**87. Revenez vers l'énorme statue et empruntez cette fois-ci le sentier de droite pour mettre la main sur le dernier des trésors, le **trésor n°**88. A nouveau, faites en sorte de vous retrouver devant la statue de Bouddha. Vous remarquerez alors deux balances positionnées sur la statue. Dans celle de droite (face à la statue), commencez par placer la grosse caisse. Grimpez ensuite sur la structure et sautez sur le second ascenseur (celui de gauche donc). La passerelle s'abaissera normalement jusqu'au niveau du sol mais pas pour longtemps. Profitez de ce bref délai pour accrocher le bloc doré avec votre grappin et le hisser sur l'ascenseur. Repassez ensuite sur l'autre élévateur et profitez du poids de Lara pour stabiliser l'ascenseur le plus bas possible et tirez la petite caisse vers vous. Il ne vous reste plus qu'à déplacer le bloc doré dans l'enclave à son effigie. Les portes juste au-dessous s'ouvrent alors. Passez celles-ci et descendez dans la salle basse pour enclencher une cinématique. Après celle-ci, gagnez l'arrière-salle et utilisez Excalibur pour fracturer la double porte (il faut alors vous acharner quelque peu). Votre échappée fracassante réalisée, vous disposez d'un très court laps de temps pour réagir et vous enfuir par le chemin de gauche. Dès le contrôle de Lara repris, sautez sur la plate-forme de gauche puis bondissez jusqu'au dernier pilier. Celui-ci s'affaissera en direction de l'autre rive. Ne loupez

pas le coche et sautez sur la rive au bon moment.

8) BOLIVIE - LE MIROIR

Cette dernière mission, qui n'en est pas vraiment une est plutôt facile à terminer. Sa courte durée y est pour quelque chose... Après la cinématique, Lara fait son entrée armée de la terrible épée Excalibur. Dans un premier temps, il vous faut faire le ménage et terrasser tous les ennemis venus vous accueillir en grand nombre. Autant vous dire dès le départ : vous n'avez aucun souci à vous faire face à de simples mortels tant la puissance de votre arme est destructrice. Faites le tour de la zone et éliminez les ennemis postés derrière les mitrailleuses en priorité. Lorsque vous aurez dépossédé la zone de toute présence ennemie, Amanda fera son apparition et vous enverra l'entité aux trousses. Cette fois-ci, vous êtes en mesure de lutter à armes égales. Restez dans le centre de la zone et envoyez des ondes en continu vers votre opposant. Esquivez ses attaques grâce à quelques pirouettes bien dosées et vous ne devriez pas subir trop de dégâts durant cette confrontation. Au pire, pensez que plusieurs trousses de soin peuvent être récupérées dans l'arène de combat. Après un certain nombre de coups porteurs, l'entité s'effondrera et restera alors un court moment vulnérable, sans bouger sur le sol. Approchez alors et appuyez sur la touche apparaissant à l'écran pour enfoncer la lame d'Excalibur dans la créature. Réitérez l'opération jusqu'à ce que votre coup soit fatal. Venir à bout de ce colosse se révèle en définitive bien plus facile qu'il n'en avait l'air. Il ne vous reste plus qu'à admirer la dernière séquence de fin et à vous frotter aux bonus du jeu si vous ne vous sentez pas encore repu !

ARTWORKS DES ENVIRONNEMENTS

Bolivie	Obtenir 100% (Bronze) en Bolivie
Angleterre	Obtenir 100% (Bronze) en Angleterre
Ghana	Obtenir 100% (Bronze) au Ghana
Japon	Obtenir 100% (Bronze) au Japon
Kazakhstan	Obtenir 100% (Bronze) au Kazakhstan
Népal	Obtenir 100% (Bronze) au Népal
Pérou	Obtenir 100% (Bronze) au Pérou
Spécial	Obtenir 100% (Bronze) au Manoir Croft

Tony Hawk's American Wasteland

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

`2them00n`	Gravité lunaire
`2wheels!`	Manual parfait
`grindXpert`	Equilibre parfait
`h!tchar!de`	Skitch parfait
`hip2DHop`	Lil John
`help1nghand`	Mindy
`sirius-DJ`	Jason Ellis
`the_condor`	Mat Hofman
`uronfire`	Special permanent

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Neversoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, mettez la pause et effectuez les manipulation suivantes tout en maintenant L enfoncé.

Master code

Start, A, Blanc, Haut, Droite, Bas, A, Y, B, A, B, Y.

Tous les niveaux

Bas, Haut, Gauche, Gauche, B, A, B, Y.

Section bonus

Haut, Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, X, Y, Haut, Gauche

MODE CARRIÈRE DE TONY HAWK'S PRO SKATER 2X

Remportez trois médailles d'or dans les compétitions de Tony Hawk's Pro Skater 2.

MODE CARRIÈRE DE TONY HAWK'S PRO SKATER

Remportez trois médailles d'or dans les compétitions de Tony Hawk's Pro Skater 2X.

NIVEAU DU MÉTRO DE NEW YORK

Trouvez toutes les cassettes des niveaux de Tony Hawk's Pro Skater.

NIVEAU DETROIT SKYLINE

Terminez le mode carrière de Tony Hawk's Pro Skater 2X à cent pour cent.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Officier Dick

Terminez le mode carrière de Tony Hawk's Pro Skater 2 à cent pour cent avec n'importe quel skater.

Spider-Man

Terminez le mode carrière de Tony Hawk's Pro Skater 2 à cent pour cent avec un skater de votre création.

PLUS DE POINTS

Pour marquer encore plus de points dans les pipes ou les quater pipes, appuyez sur R à la réception d'un saut pour effectuer un Revert. Enchainez avec Haut puis Bas (sans sauter) puis recommencer.

CHEAT CODE

Toutes les vidéos

Entrez **Rollit** dans le menu des cheats pour débloquer toutes les séquences FMV.

Choix du niveau

Entrez **stiffcomp** dans le menu des cheats pour débloquer tout les niveaux pour le skater avec lequel vous êtes en train de jouer.

Tous les personnages

Entrez **teamfreak** dans le menu des cheats.

Stats au max

Entrez **juice4me** dans le menu des cheats pour augmenter vos statistiques au maximum.

Jouer avec le fils de Tony Hawk

Entrez **Riley Hawk** ou **Spencer Hawk** pour faire apparaître leurs stats dans l'écran Create a skater

SUPER CODE

Mettez le jeu en pause avec Start, maintenez L et faites Start, A, Blanc, Haut, Droite, Bas, A, Y, B, A, B et Y. L'écran clignotera et vous aurez activé le code.

NOUVEAUX MODES DE JEU

Mode Wireframe

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites A, Gauche (2), Start, Blanc, Y et X.

Mode ralenti

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Droite, A, Start, Blanc, A, B, Haut, Bas (2) et Y.

Mode grosses têtes

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites B, Haut, Droite, Gauche, Y, Start, Noir, Haut, Gauche (2) et Start.

Mode Sim

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Noir, Droite, Haut, Start, Blanc, Y, Start, Noir, A, B et Start.

Mode lunaire

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Gauche, Haut, Start, Droite, Haut, Gauche et Start.

Mode double lunaire

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites X, Blanc, Droite, A, Gauche, Haut, Start, Droite, Haut, Gauche et Start.

Mode Smooth shading

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Bas, Haut, Gauche (2), Y, A, Droite, Bas et Start.

Mode pas de sang

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Start, Noir, A, B et Start.

SPÉCIAUX ILLIMITÉS À DEUX JOUEURS

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites simultanément sur les manettes une et deux Haut, Bas, Haut et Gauche.

TOUS LES NIVEAUX

Mettez le jeu en pause, maintenez L et faites Bas, Haut, Gauche (2), B, A, B et Y.

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Neversoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

`belikeeric`	Equilibre parfait
`fbiagent`	Mode matrix
`freewheelie`	Manual parfait
`i'myellow`	Spécial infini
`moon$hot`	Gravité lunaire
`watch_me_xplode`	Tous débloquer
`(o)(o)`	Jouer avec Daisy

NOUVEAUX PERSONNAGES

Si vous modifiez ces skaters, ne sauvergardez pas ou vous perdrez votre sauvegarde. Entrez l'un de ces noms dans le menu Create a Skater

#$%@!
Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow

Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

Tony Hawk's Project 8

© Activision / Neversoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous ces codes sont à entrer dans le menu de triche, via les options.

Personnages

`enterandwin`	Grim Reaper
`hohohosoi`	Christian Hosoi
`manineedadate`	La mascotte de Beaver
`militarymen`	Le vigile et le colonel
`mixitup`	Kevin Staab
`newshound`	Le présentateur
`notmono`	Jason Lee
`plus44`	Travis Barker
`sellsellsell`	L'agent immobilier
`shescaresme`	Pat
`strangefellows`	Le père et un ado
`suckstobedead`	Le zombie
`themedia`	La photographe et le caméraman
`wearelosers`	Le clochard

Autres (ne fonctionnent pas sur toutes les versions)

`allthebest`	Perfect manual
`balancegalore`	Focus illimité
`birdhouse`	Inkblot deck
`drinkup`	Full air stats
`frontandback`	Perfect rail
`hatedandproud`	Chaussures Vans No Skool
`jammypack`	Stats au maximum
`needaride`	Tous les decks
`yougotitall`	Tous les specials dispo en magasin

Tony Hawk's Underground

© Activision / Neversoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans la section appropriée.

DIGIVID	Toutes les vidéos
GETITUP	Gravité lunaire
GETMEALL	Tous les skaters
KEEPITSTEADY	Manuals parfaits
LETITSLIDE	Equilibre parfait
MOVEINFAST	Aller plus vite

BIG TEX

Lorsque vous créez un joueur, nommez-le Big Tex pour avoir un cowboy vert.

BONUS DE FIN DE JEU

Lorsque vous aurez terminé les 129 objectifs du jeu, vous aurez accès à plusieurs bonus comme l'équilibre parfait, les manuals parfaits, la gravité lunaire, toutes les vidéos, des specials bien plus funs, le mode Kids, le mode roller, le mode flamme, la jauge de special toujours remplie, skitch parfait.

NIVEAU "HOTTER THAN HELL"

Terminez le dernier objectif du jeu pour débloquer le niveau "Hotter then Hell" où vous verrez le groupe Kiss.

NOUVEAUX SKATERS

Iron Man

Terminez le mode histoire en mode débutant.

Gene Simmons

Terminez le mode histoire en mode normal.

T.H.U.D.

Terminez le mode histoire en mode malade.

Piéton

Trouvez tous les gaps.

EDITER SA PLANCHE

Passez tous les gaps du jeu pour pouvoir accéder à l'éditeur de planche.

CONCERT DE KISS

Dans le niveau Hotter Than Hell, ramassez toutes les lettres du mot KISS pour débloquer une vidéo de concert de Kiss. Trouvez une nouvelle fois ces lettres et le concert commencera.

VIDÉOS

Vidéo Bails 1

Trouvez trois K7 cachées.

Vidéo Bails 2

Trouvez Six K7 cachées.

Vidéo Always Hard

Trouvez neuf K7.

Vidéo perdue

Terminez le jeu en mode très facile et débutant pour obtenir la vidéo perdue.

FIN DIFFÉRENTE

Terminez le jeu au moins deux fois (ou terminez le en mode malade) pour voir une fin différente.

LA MÉCHANTE STATUE BONUS

Dans le monde "Haiwaï", à côté du skate parc, vous verrez une statue haïtienne. Prenez de l'élan et faites un ollie sur la statue. A l'intérieur, il faudra prendre un bonus avant de plonger en enfer !

Tony Hawk's Underground 2

© Activision / Neversoft 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Débloquez tous les niveaux du mode classique puis découvrez tous les gaps des 15 niveaux. Toutes les options de triche vont apparaître dans le menu des cheats et peuvent être activées ou désactivées.

LES DIFFÉRENTS BONUS À DÉBLOQUER

Graffiti Tagger
Complétez le niveau de Berlin dans le mode histoire.

Soldat de Call Of Duty
Complétez le mode histoire en difficile.

Ben Franklin
Complétez le niveau de Boston dans le mode histoire.

Jesse Jones
Complétez le mode classique en difficile.

Jester
Complétez le niveau de la Nouvelle Orléans dans le mode histoire.

Matador
Complétez le niveau de Barcelona dans le mode histoire.

Natas Kaupas
Complétez le mode classique en difficile.

Nigel
Complétez le mode histoire en difficile.

Paulie
Entrez 4wheeler en guise de code ou complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe A
Complétez le mode histoire en facile.

Piétons groupe B
Complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe C
Complétez le mode histoire en difficile.

Piétons groupe D
Complétez le mode classique en normal.

Piétons groupe E
Complétez le mode classique en difficile.

Piétons groupe F
Complétez le mode histoire à 100%.

Piétons groupe G
Complétez le mode classique à 100%.

Piétons groupe H
Ayez tous les gaps dans les 15 niveaux.

Phil Margera
Complétez le mode histoire en difficile.

Ryan Sheckler
Complétez le niveau Skatopia en mode histoire.

Shrek
Complétez le mode histoire en difficile.

Shrimp Vendor
Complétez le niveau Australia en mode histoire.

Steve-O
Complétez le mode classique en normal.

The Hand
Complétez le mode histoire en normal.

Tony Hawk's Pro Skater 1 Tony Hawk
Complétez le mode classique en normal.

Niveau Pro Skater Level
Complétez le mode histoire.

Niveau Triangle
Complétez le mode classique.

Neversoft Skates Movie
Complétez à 100% le mode classique.

Pro Bails 1 Movie
Complétez le mode classique.

Pro Bails 2 Movie
Complétez à 100% le mode histoire.

World Destruction Tour Movie
Complétez le mode histoire.

CHEAT CODES

`4-wheeler`	Paulie
`d3struct`	Débloquer les villes en mode classique
`likepaulie`	Toujours spécial
`oldskool`	Natas Kaupas
`sellout`	Nigel Beaverhousen
`straightedge`	Rail parfait
`watch_me_xplode`	Tout débloquer

DESTRUCTION DES NIVEAUX

Dans chaque niveau du mode carrière de THUG 2, il existe un moyen caché de détruire une partie du décor du niveau. Voici les manipulations à faire (en mode Free Skate uniquement)

Boston : Commencez par enflammer votre à l'aide de la poubelle en feu près du parc, ensuite en un seul combo, grindez les deux canons avec votre planche en feu pour allumer les mèches. Cela fera tirer les canons qui détruiront le chantier d'en face ce qui aura pour effet de rajouter quelques rampes.

Barcelone : Lancez une tomate dans la cage du taureau à côté de l'hopital, ça le libera et il détruira deux des énormes cheminées industrielles en briques.

Berlin : Près du Pub avec les ivrognes buvant de la bière, grimpez à l'échelle sur le grand bâtiment (à l'endroit où se trouve le perso caché "Graffiti Tagger"), puis grindez en direction de la voie ferrée, Vous ferez tomber le panneau avec les deux grand yeux ce qui fera derailler un train et détruira le pub et une partie de la gallerie d'art.

Sydney : Effectuez un Natas Spin sur la bouche d'incendie pendant 5 secondes près de la fontaine et de l'engin de chantier (grue). Cela aura pour effet de débloquer une mini zone secrète ainsi que le perso caché "Arborigène".

Nouvelle Orléans : Dans le cimetière, sur chaque Crypte (grandes tombes) se trouvent des rangées de crânes, renversez-les en grindant avant le temps imparti (le compteur débute après le 1er crâne tombé et s'arrête lorsque la crypte et entièrement dépourvue de crânes). Une fois toutes les Cryptes "nettoyées", un tremblement de terre se produira et des zombies apparaîtront.

PERSOS PERSONALISÉS

Dans le menu d'éditeur de skater, pour débloquer des skaters préconstruits, entrez ces codes à la place du nom du skater dans la rubrique infos du skater : (Respecter les minuscules et les majuscules)

Sorry! (ZiG)
munky
Sheckla (Ryan Sheckler)
JIMBO
Boon (Boond)
O.D (l'officier Dick)
dude TRevor
derfunkel (Danny way)

Top Spin

© Microsoft / PAM Development 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENTRAINEMENT FACILE

Pour vous faciliter l'entraînement aux revers numéro 4 et 5, placez-vous à peu près au milieu de votre rectangle de jeu, et renvoyez la balle droit devant vous, en éxécutant les effets demandés. Vous obtiendrez alors vos étoiles sans problème. Cela fonctionne également pour le coup droit.

RECEPTIONNER LES SERVICES PUISSANTS

Pour réceptionner les services puissants et troubler votre adversaire, tentez de faire un coup slicé.

Torino 2006

© Take 2 Interactive / 49 Games 2006

+ D'INFOS FORUM

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Ayez le record des 15 épreuves.

Total Immersion Racing

© Empire Interactive / RazorWorks 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en mode Carrière :

`Downforce`	Kart
`Feather`	Gravité faible
`Loaded`	Toutes les voitures
`No Dogs`	Désactive HUD
`Poke`	Mode ralenti
`Road Trip`	Grande difficulté
`Road Sweeps`	Tous les circuits
`Walk It`	Les voitures de la console vont lentement

Total Overdose

© Eidos Interactive / Deadline Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu, maintenez L + R + Noir + Blanc + stick analogique gauche et droit enfoncés pendant plus de 3 secondes. Ensuite, vous pourrez entrez l'un des codes suivants :

Toutes les armes
Y, L, Noir, X

Toutes les manoeuvres loco
B, B, Blanc, Noir

Santé au max
A, X, B, Y

Rembobinages au max (touche bas pour activer)
R, Noir, Blanc, A

Tour de France

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PARCOURS

Gagnez des courses en mode arcade et un niveau de difficulté maximum pour débloquer de nouveaux parcours. Ces parcours seront inspirés par les courses que vous venz de faire. Par exemple, si vous gangez une course en haute montagne, le bonus associé sera un parcours en montagne.

Toxic Grind

© THQ / Blue Shift 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, maintenez L + R et effectez les manipulations suivantes.

Vie supplémentaire

Y, A, X, B, Haut, Gauche, Bas, Droite, Clic Gauche

Bouclier

Gauche, Droite, X, B, Y, A, Haut, Bas, Clic Gauche

Anti gravité

Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Clic Gauche

Aimants

Y, Haut, Y, Haut, Y, Bas, Y, Bas, Clic Gauche

Super spin

Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Clic Gauche

Choix du niveau

Bas, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Droite, Clic Gauche

Tous les riders

Gauche, Haut, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Droite, Clic Gauche

Tous les vélos

Bas, Haut, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Clic Gauche

Toutes les chansons

Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Clic Gauche

Toutes les cinématiques

Droite, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Clic Gauche

Transworld Snowboarding

© Infogrames / Housemarque 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez les codes suivants dans le menu des cheats

JORMA	Toutes les planches
ELOKUVAT	Toutes les vidéos
AAKASE	Tous les niveaux
WE COME FROM KOCMOC	Tous les niveaux after Dark
PUKEA	Nouveaux costumes
TURSKA	Débloquer toutesl optiosn en mode single session
SULE	Vérrouiller les niveaux
JOHANNYT ON	jouer avec Johann

BONUS

Nouvelles vidéos

Terminez le jeu à 100 % avec 2 riders.

Niveaux After Dark

Terminez le jeu à 100 % avec 1 rider

Nouvelle tenue

Terminez le jeu à 95 % (avec un seul rider)

Transworld Surf

© Atari / Angel Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au cours du jeu, faites l'une des manipulations suiavntes :

Désactiver le HUD

Arrière, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite.

Planche supplémentaire

Arrière, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut.

Changer les couleurs

Arrière, Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche.

Triple Play 2002

© Electronic Arts / Pandemic Studios

+ D'INFOS FORUM

HOMERUNS BRUYANTS

Appuyez sur X pendant un homerun pour entendre des trompettes.

PLEIN DE BONUS

Grosse batte

Faites deux homeruns consécutifs.

Grosse balle

Obtenez trois strike outs pendant un match.

Très grosse balle

Obtenez six strike outs pendant un match.

Gros gant

Rattrapez un homerun pendant que la balle passe par dessus le grillage.

Joueurs rapides

Volez trois bases avec le même joueur pendant un match.

Petits joueurs

Obtenez plus de onze tirs en un match.

Super défense

Faits trois double jeu en un match.

True Crime : New York City

© Activision / Luxoflux 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, affichez la carte, maintenez L et R et faites :

Dommages doublés
A, A, X, A, A, A

Un million de dollars
X, X, Y, X, Y, X

Mode super flic
Y, A, Y, A, Y, Y

Mode ultra-facile
B, X, A, A, Y, B

Munitions illimitées
B, X, A, X, X, Y

Endurance illimitée
B, X, A, X, A, B

Mini-jeu de Redman (allez à l'endroit indiqué par Redman lorsqu'il vous appelle)
Y, A, A, X, A, X (ou bien finir le jeu à 100%)

Ville ghetto (tous les quartiers sont rouges)
A,X,A,Y,Y,Y

Débloquer tous les combats de rue
X, X, B, B, X

Débloquer toutes les courses de rue
Y, Y, A, A, Y

Débloquer toutes les musiques
B, X, B, X

Débloquer le matos Puma dans le magasin Puma
Y, A, B, X

Tête de zombie
B, Y, X, A, X, A

INTRODUCTION

- Vengeance :
Pour commencer, prenez le couloir à gauche. Arrivé au bout de ce dernier, nettoyez la pièce de gauche et montez l'escalier. Passez la double porte et tuez le mec dans la pièce, passez ensuite par la fenêtre. Descendez l'échelle et accroupissez-vous pour passer le grillage. Continuez à avancer en tuant tout le monde. Trois ennemis vous attendent derrière une voiture. Descendez l'escalier et continuez le long du couloir. Arrivé là, tuez tout le monde.

- Au poste de police :
Ici, on va vous apprendre à jouer, donc faites tout ce qu'on vous dit puis vous devrez également vous changer et prendre votre voiture au garage.

- Dans la rue :
Arrivé au point de rendez-vous, descendez de la voiture et fouillez un des 3 gars pour trouver de la drogue. Arrêtez-le et fouillez le coffre de sa voiture qui est plus loin, suivez les instructions et sortez votre insigne, faites un tir de sommation, arrêtez les suspects avant qu'ils ne s'enfuient. Il y en a un qui va partir alors prenez une voiture civile et arrêtez la caisse du fuyard. Montez ensuite dans la voiture qui est devant vous et allez au rendez-vous de Terry.

LE CARTEL MAGDALENA

- Le défi de Teresa :
Tuez le dealer qui est au coin de la rue et rentrez dans la ruelle. Une fois dans cette dernière, faites un massacre, continuez à avancer jusqu'à une échelle et un balcon. Dans la pièce suivante, tuez les 3 tireurs et trouvez des preuves dans une pièce au fond à gauche de l'entrée. Sortez ensuite par la droite.

- Le Message :
Dirigez-vous vers East village. Une fois arrivé, prenez la moto et coursez le messager (le dealer). Faites-le descendre de sa moto en le percutant et poursuivez-le à pied. Interrogez-le ensuite.

- La planque :
Votre objectif à présent est de trouver la planque. Prenez une caisse et rendez-vous à West village. Garez-vous et entrez dans l'immeuble. Tuez tout le monde et cherchez des preuves. Passez ensuite à l'étage suivant, dans une des pièces il y aura un otage. Montez encore d'un étage après avoir tué tout le monde. Tuez le mec planqué derrière la table et prenez le lance-grenades pour casser la porte blindée. Tirez sur les barils explosifs avant de poursuivre si vous tenez à la vie. Montez à l'échelle.
Pour pouvoir interroger Rey il faut vider vos chargeurs sur les panneaux derrière lesquels il se cache. Une fois tous les panneaux détruits interrogez-le et prenez la porte.

- Le musée de Zuma :
Une fois la porte franchie, vous devez vous infiltrer le plus discrètement possible. Sautez ou accroupissez-vous pour franchir les lasers et approchez les gardes accroupi pour pouvoir les surprendre et les tuer en silence. Vous pouvez empaler les gardes sur l'autel. Si vous êtes repéré, ce n'est pas grave, foncez tête baissée et tuez tout le monde. Avancez et montez le grand escalier, prenez l'ascenseur pour vous rendre au stockage. En bas, vous serez vite repéré. Tuez tout le monde et poursuivez le directeur du musée. Interrogez-le et sortez du musée. Après la cinématique vous aurez un nouvel indic Freddie.

- Echappée folle :
Allez à Greenwitch village. Entrez dans le bâtiment. Après la cinématique, libérez-vous de votre camisole et occupez-vous des fous. Montez par la fenêtre et sortez de la pièce, prenez à gauche, si vous voulez aller plus vite, n'ouvrez pas les cellules. Entrez dans la pièce au bout à droite et tapez le code de Zeke. Passez la porte qui s'est ouverte et trouvez une arme et une trousse de soins dans la pièce suivante. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage en passant par l'autre partie du couloir. Entrez dans une "salle de contrôle", saisissez le code et tuez les gardes à coups

de barre de fer. Prenez le couloir à droite et la porte battante pour la suite de la mission, ou, si vous avez besoin de vie, continuez tout droit. Dans la salle des douches, prenez une barre tombée par terre pour tuer les ennemis. Sortez ensuite par l'autre porte battante et prenez à droite. Descendez l'escalier et dirigez-vous vers le premier couloir à gauche. Tapez le code dans la pièce de droite. Dans la pièce suivante, un mec armé d'un fusil vous attend, approchez-vous le plus vite possible et attaquez-le avec des attaques rapides. Trouvez ensuite la sortie.

- L'opéra et Teresa :
Montez dans une caisse mais ne prenez pas les transports publics car ils sont trop lents et rendez-vous à l'opéra. Ne déviez pas de votre trajectoire et allez droit vers l'opéra. Une fois sur place, entrez. Après la cinématique, appuyez-vous sur le mur pour canarder vos ennemis à couvert. Poursuivez Teresa, elle vous envoie encore des gars, tuez-les et descendez l'escalier. Liquidez le petit comité et ramassez leurs armes. Poursuivez dans la partie inférieure de l'opéra. Enjambez le rebord au milieu de la pièce et descendez les tireurs sur scène à l'aide du mini gun. Attention à la chute d'objets.
Teresa monte ensuite dans un bateau qui crache des boules de feu. Tirez sur le bateau pour le détruire, vous pouvez aussi vous aider des barils. Interrogez ensuite Teresa.

PRESIDENT'S CLUB

- Entrepôt de drogue :
Avant de commencer, il faut acheter le fusil tranquillisant au commissariat. Rendez-vous à l'entrepôt, avancez dans le squat en éliminant tout individu menaçant. Dirigez-vous vers le fond et passez à travers le grillage en vous accroupissant. Récupérez les preuves au passage. Un peu plus loin, détruisez l'un des murs de verre pour traverser et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Traversez la passerelle, prenez appui sur le mur et flinguez tous ceux qui se trouvent dans la pièce suivante.
Planquez-vous derrière les poteaux pour vous rapprocher le plus possible. Equipez-vous du fusil et tirez une balle dans la tête, es bras ou les jambes. Interrogez-le et sortez.

- Le club Tadow :
Pour commencer, armez-vous et tuez les 3 ennemis de la première salle. Approchez-vous du bar et repérez la position des lasers. Vous devez :
- Soit passer accroupi.
- Soit sauter par-dessus.
Quand vous serez arrivé au bout de la pièce, tirez sur les fenêtres pour passer par-dessus et entrez dans le bureau. Approchez-vous du suspect et interrogez-le. Arrêtez-le et sortez.

- Rencontre avec Kobi :
Allez au rendez-vous. Après avoir rencontré Kobi, vous montez dans la limousine et vous la défendez des assauts des limousines ennemies. Tirez tant qu'elles sont en vue, avec l'aide à la visée. Ensuite il y aura des motos, essayez de tuer les pilotes. Puis il y aura des camions, d'autres motos et encore des camions. Une autre limousine va arriver au niveau de central park, abîmez-la au maximum car elle va vous lancer des cocktails molotov. Faites exploser cette limousine et la mission est finie.

- Coup de collier à l'usine :
Allez à l'usine SANS prendre les transports publics. Descendez tous les hommes du président sur place et progressez vers le fond de l'usine. Montez à l'échelle après avoir ramassé les preuves. Même chose pour la section suivante. Avancez et tuez, puis montez à l'échelle. Passez la double porte au fond du couloir pour aller à l'extérieur. Après la cinématique, shootez le camion et visez les barils à côté. Continuez à pied pour attraper Grant, interrogez-le et sortez.

- Studios de Benjamin :
Vous êtes désarmé donc attention quand vous vous approchez de vos ennemis. Sortez sur le balcon et montez sur la corniche. Pour aller jusqu'au balcon suivant, progressez sans vous faire voir. Attention, ne renversez pas les sauts et avancez quand le personnage à la fenêtre ne regarde par dans votre direction ! Entrez ensuite dans la pièce et avancez discrètement sur l'un des ennemis pour lui prendre son arme. Sortez dans le couloir et tuez les ennemis qui vous y attendent. Prenez le couloir vers la droite pour arriver à un ascenseur. Descendez et avancez dans le studio jusqu'à arriver au local du gardien. Débloquez la porte de sécurité à l'aide du panneau de commandes. Rebroussez chemin

jusqu'à la porte de sécurité. Tuez tout le monde et dirigez-vous vers la porte verte. Pour les tuer, sautez avec la visée ralentie jusqu'au bureau devant vous pour vous y cacher. Ceci vous permet de ne pas vous faire toucher et de blesser quelques ennemis.

- Jardins zen :
Benjamin va vous défier au sabre. Battez-vous mais très rapidement, votre sabre va se briser. Allez ramasser un bout de bambou pour continuer le combat. Benjamin va alors prendre la fuite. Rejoignez-le et mettez-le à terre avec un combo. Il va alors essayer de s'enfuir à nouveau, faites un autre combo pour le mettre à terre un fois encore. Frappez-le à terre. Une fois achevé, le President's club est terminé. (Voir astuce "comment tuer Benjamin ?").

MAFIA DE PALERMO

- Ristorante :
Arrivé au restaurant, vous rencontrez M. DeLuca qui vous dit de vous en aller mais ses gorilles découvrent que vous êtes flic et décident de vous donner une petite leçon. Ca sera plutôt à vous de leur donner une leçon, ils ne sont pas durs à battre, ils ont juste de la force. A un moment, l'un d'eux va s'enfuir dans les cuisines et l'autre le suivra. Poursuivez-les et vous aurez dès à présent 2 cuistots en plus à buter. L'avantage de cette mission et que vous pouvez utiliser le four à pizzas, la cuisinière et le congélateur pour tuer vos ennemis. Une fois les 4 ennemis vaincus, vous devrez affronter M. DeLuca. Une fois battu, interrogez-le (NB : vous pouvez le cogner contre la casserole avec le bouton "frapper", ce qui fait monter un peu plus la barre qu'en appuyant seulement sur "frapper", dans le vide).

- Antiquités morbides :
Si vous voulez faire le bon flic, visez les jambes et arrêtez les suspects, mais je pense qu'après le 2ème ennemi, vous n'aurez plus le temps de viser et vous vous contenterez de l'aide à la visée. Au début, vous aurez directement un ennemi à tuer, puis un autre arrivera juste devant la porte vers laquelle vous devez vous diriger. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis pour pouvoir économiser vos munitions personnelles. Ensuite, 2 hommes descendront des escaliers ; tuez-les avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ensuite vous arriverez dans une salle étrange avec un autel dans le fond. Il y a 5 hommes : 2 à droite, 2 à gauche et 1 derrière l'autel. Ne visez pas tout de suite le gars derrière l'autel, visez plutôt le premier homme à droite. Attention, celui derrière l'autel se cache bien, si vous voulez éviter de vous prendre une balle, utilisez le plongeon ralenti pour vous approcher un maximum de lui. Avant de descendre par les escaliers sur la gauche, prenez le kit de secours à côté de la porte. Vous arriverez dans une pièce remplie d'étagères. Gardez tout le temps l'aide à la visée maintenue car les étagères vous cachent la visibilité. Il y a 5 ennemis, puis arrivé au bout, 2 autres suivront. Avant de continuer, grimpez sur la première et la dernière étagère, pour pouvoir trouver une preuve (il y a une échelle). Les autres preuves, essayez de les trouver autre part dans les autres pièces, je ne les ai pas dénichées. Prenez ensuite le kit de secours et avancez prudemment car un ennemi est caché derrière un incinérateur. Prenez ensuite la porte à gauche et vous verrez Alfie qui s'en va devant vous. Vous aurez alors 5 ennemis à tuer puis 2 autres arriveront par la suite. Je vous conseille en entrant de plonger au ralenti, en tirant, puis de vous cacher derrière le bureau devant vous. Tirez pendant que les ennemis rechargent, ça vous permettra d'économiser de la vie. Avancez vers l'étagère, c'est un passage secret, puis suivez Alfie.

- Croque-mort en vadrouille :
Vous verrez que Alfie s'enfuira en camion. Prenez la vieille voiture sur votre gauche puis poursuivez-le. La technique est assez simple, mais ce n'est pas à celle-ci que vous penserez en premier. Car vous pourriez très bien tirer dans le réservoir mais vous n'aurez qu'une chance sur deux pour qu'Alfie reste en vie. Il vaut mieux faire une TAQ, car votre voiture va nettement plus vite que son camion alors elle sera simple à réaliser. Je rappelle que la TAQ consiste à foncer dans la roue arrière d'un véhicule pour le faire tourner sur lui-même. Une fois ceci fait, sortez de votre voiture, attendez, Alfie sortira de son camion (au pire crevez-lui les pneus) il va s'enfuir, tirez-lui dans la jambe et interrogez-le.

- Candy à croquer :
Vous assisterez à une séance d'entraînement de Alfie, par sa coach. Ce lâche s'enfuit et vous devrez donc battre sa coach. Après l'avoir vaincue, vous devrez combattre 2 gorilles à Alfie, qui ne sont vraiment pas forts. Puis Candy s'enfuit ; suivez-la, escaladez le mur et poursuivez-la. Attention, ceci est une mission de "saut de haies". C'est très sérieux, il faut la suivre et faire de son mieux pour ne pas perdre de temps. Elle est assez rapide donc faites bien attention et un conseil : restez sur la file du milieu. Au bout de deux tours, et si vous l'avez suivie correctement, elle va se rendre. Il ne vous reste plus qu'à l'interroger !

- Mauvaise comptabilité :
Soyez discret jusqu'à avoir passé le 3ème employé ; ensuite, foncez dans le tas. Dans la bibliothèque, il y a 3 ennemis : un dans le fond, un à gauche et un à droite. Tuez-les tous les 3 puis continuez et tuez les 4 autres ennemis à la sortie. Il y en a ensuite 2 autres dans la pièce suivante mais ils ne dégainent pas leurs armes tout de suite, donc pas de souci, vous ne devriez pas vous prendre de balles de leur part.
Avant de filer dans l'ascenseur sur votre droite, prenez le fusil à pompe auto derrière le bureau dans la même pièce. Puis saisissez-vous du kit de secours près de l'ascenseur. Une fois descendu, vous arriverez dans une pièce avec des étagères. Tuez les 2 ennemis dans les 2 pièces, puis, dans la 2ème pièce, déplacez la 2ème étagère en partant de la droite, vous aurez une sortie. Continuez à tuer les ennemis et déplacez cette fois-ci la 3ème étagère en partant de la gauche puis enfin la 1ère étagère en partant de la droite. Prenez la sortie et tuez l'ennemi devant la porte. Utilisez le scanner et là vous aurez encore 4 ennemis. Ici, je vous conseille comme pour la morgue d'aller derrière le bureau avec le plongeon au ralenti pour tuer des ennemis mais aussi pour éviter de se faire toucher. Tuez-les tous et interrogez Tony.

- Sueurs froides :
A peine arrivé, vous aurez 3 ennemis à abattre. La combinaison que je vous conseille est le double calibre 50, combinaison destructrice et l'économie des balles est aussi présente ! Ensuite, montez les escaliers, butez l'ennemi et continuez dehors. Votre ascension sera constamment la même chose pour ainsi dire : vous verrez Alfie de temps en temps qui laissera des hommes pour vous tuer puis vous en aurez vous aussi des dizaines et des dizaines à abattre. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis, car il vous faudra économiser des munitions mais aussi de la vie (prévoyez de garder au moins la moitié de votre vie pour la fin). Il y a 4 kits de secours ; 2 présents après avoir tué les ennemis que Alfie vous envoie et 2 une fois arrivé à l'ascenseur. L'ascenseur est peut-être la partie la moins drôle de cette mission. Vous devrez, en montant avec l'ascenseur, tuer les ennemis que vous verrez à chaque étage, qui sont de plus en plus nombreux. Pour finir, vous devrez battre Alfie qui se réfugie dans une grue. Il vous lancera une poutre qu'il balance grâce à sa grue. Quand la poutre est haute, baissez-vous et quand elle est basse, sautez. Pour l'arrêter, maintenez l'aide à la visée et tirez sur lui. Au bout d'un moment la grue explosera et vous aurez fini une affaire de plus !

TONG

- Foule hostile :
Vous arrivez donc dans un club gothique. La fille que vous cherchez, la soeur de Leeland est dans le cercueil au centre. Vous devrez battre 6 gothiques, puis 3, puis le chef des gothiques. Le chef n'est pas dur, mais attention car il crache du feu ! La meilleure technique pour ne pas perdre de vie est de lui lancer des objets qui sont très nombreux par terre (visez puis tirez pour lancer un objet) et dès qu'il est assommé, le marteler de coups.

- Sur le chemin du retour :
Vous vous enfuyez avec la soeur de Leeland dans une limousine. Vous êtes poursuivi par plein de voitures et de motos que vous devrez, pour cette deuxième phase de shoot en limousine, éliminer. Tirez donc en visant, ceci étant plus pratique et plus rapide. Si vous restez bien sur vos gardes, la mission ne devrait pas trop vous poser de problèmes.

- Vente discount :
Vous allez donc rencontrer Lin, un charmant personnage. Pour le satisfaire, vous devrez livrer et extorquer 3 commerçants dans la ville. Vous aurez un temps limité mais largement suffisant, donc prenez votre temps dans le trafic. Ceci fait, retournez voir Lin pour terminer la mission.

- Atelier castagne :
Lin a fini par découvrir que vous êtes flic. Il vous prend donc toutes vos armes et vous devrez vous débrouiller avec vos poings. Commencez par avancer et battre les 6 ennemis en descendant vers la salle en bas. Vous pourrez remarquer qu'ici, vous aurez la possibilité de lancer vos ennemis dans la grande bouilloire ; pour ce faire il vous faut les attraper et appuyer sur une touche. Descendez ensuite l'échelle, là vous aurez 3 ennemis à battre. Dans cette salle, vous pouvez utiliser la table électrique non loin de l'échelle et la presse qui est à l'autre bout de la pièce. Vous pourrez aussi, si vous n'avez plus beaucoup de vie, en récupérer grâce au kit de secours qui se trouve à droite de l'échelle, lorsque vous êtes en face de celle-ci ; dans le petit coin délabré. Après avoir vaincu les 3 combattants, 2 autres arriveront. Une fois ceux-ci vaincus, passez par la porte de garage qu'ils ont ouverte. Là vous verrez Lin qui s'enfuit et tout le monde vous tirera dessus. Réfugiez-vous dans la petite pièce, restez accroupi et prenez une arme au choix, puis le kit de secours. Si vous

voulez vite tuer tout le monde, faites d'abord exploser la grosse pile de tonneaux jaunes, pour faire tomber les étagères sur les ennemis puis tirez dans le réservoir du camion qui, je le rappelle est sur le côté. Ceci aura pour effet de faire légèrement avancer l'ennemi, de façon à lui tirer dans la jambe ou bien à l'assommer quelques instants. Pour finir, sortez de la petite pièce, avancez vers les ennemis, tirez droit devant vous dans le tonneau jaune pour faire sauter les 2 ennemis devant et tirez sur votre droite, puisque tous les autres sont morts écrasés. Derrière le dernier camion, il y a Lin et un ennemi. Plongez au ralenti pour le tuer sans vous faire mal et interrogez Lin pour conclure cette mission.

- Cargo :
Vous aurez affaire à Jing, qui ne se montrera, comme d'habitude, pas très coopératif. Vous devrez donc, avant de pouvoir l'interroger, vaincre 3 chinois à mains nues. Ceci étant fait, allez voir dans les containers ouverts ; vous trouverez des preuves. Avancez ensuite et grimpez sur les containers dès que ce sera possible. Continuez à grimper puis ouvrez la porte sur votre droite (attention, la porte s'ouvre après avoir tourné 3 fois !) et continuez d'avancer. Cette mission est relativement longue et répétitive. Vous devrez donc toujours battre les ennemis devant vous, avancer, passer les portes et une fois que vous ne pourrez plus avancer ni monter, cherchez une commande de grue et vous pourrez alors faire approcher un container vers vous pour continuer. Arrivé presque en haut, vous devrez sur un container pousser un ennemi, en vous aidant des touches indiquées et en appuyant à plusieurs reprises dessus, puis le faire tomber. Ceci fait vous pourrez interroger Jing et votre mission sera terminée.

- Course effrénée :
Armez-vous solidement pour cette mission, car vous pouvez perdre très facilement de la vie. Il vous faudra donc suivre Leeland et tuer les ennemis sur le passage. Le premier ennemi a un fusil à pompe, ce qui fait de gros dégâts donc tuez-le vite et continuez votre chemin. Dans cette mission, il faut être très très prudent. Pensez toujours qu'il y a un ennemi derrière le mur vers lequel vous vous dirigez et tuez-le, avant qu'il n'ait le temps de le faire. La visée de précision, en étant au ralenti vous aidera bien.
Je rappelle qu'ici et dans beaucoup de missions, la combinaison de deux calibres 50 est parfaite. Donc tirez sans attendre sur vos ennemis et regardez toujours avant d'avancer s'il n'y a pas d'ennemi où vous voulez vous rendre. Continuez d'avancer en étant prudent et une fois le premier câble traversé, vous aurez affaire à 3 ennemis : un sur la droite et 2 sur la plate-forme sur laquelle vous devez vous rendre. Le seul kit de secours du niveau approche. Il est à côté de deux ennemis, proches de 3 ventilateurs. Ici pour vous en débarrasser rapidement, restez près des ventilateurs et faites un plongeon ralenti pour leur tirer dedans sans qu'ils aient le temps de se retourner. Continuez d'avancer en étant toujours aussi prudent, passez les câbles, tuez les ennemis en vous aidant des tonneaux jaunes et avancez dans la grotte, pour y affronter Leeland.

- Sésame :
Ce boss est sûrement le plus long et le plus agaçant du jeu. Surtout si vous perdez, vous devrez tout refaire. Commencez par attaquer Leeland. Là, allez-y à fond ce n'est pas grave. Une fois le tiers de sa vie entamé, Leeland s'enfuit. Prenez le kit de secours derrière le mort sur la tablette et escaladez le mur. Leeland vous lancera des caisses que vous devrez éviter, puis vous devrez passer sur un tuyau où du gaz sort. Attendez que le gaz s'arrête de sortir puis refaites ceci encore 2 fois, avec un parcours de plus en plus long. L'idéal est d'avoir esquivé toutes les caisses et ne pas avoir perdu de vie, car Leeland est relativement sauvage et agile. Vous devrez le battre donc dans une station de métro. Dites-vous bien qu'il esquive parfaitement les métros qui passent, contrairement à vous, c'est pourquoi évitez de rester trop longtemps à terre. Pour le battre, vous devrez déchaîner tout votre art (je vous conseille le Karaté) sur Leeland et éviter ses coups car il a des couteaux. En clair, inutile de vous mettre en garde, il faudra le tuer de vos propres mains. Une fois Leeland battu, vous aurez enfin fini les 4 affaires du jeu, reste la conclusion. (A moins que vous n'ayez pas fait l'histoire dans cet ordre).

CONCLUSION

La conclusion révélant la fin, je ne citerai aucun nom ou autre, je donnerai juste les astuces.

- Bonne fin (Bon flic) :
Vous aurez à battre quelqu'un dans un métro. Un conseil, ne vous occupez pas des otages que la personne prend, tirez dans le tas si vous tenez à la vie ! Il y a un kit de secours toutes les 2 portes.
Une fois arrivé au bout, le train va s'écraser. Vous devrez donc courir pour éviter de mourir, ce qui n'a rien de difficile étant donné que vous avez simplement à appuyer sur bas pour reculer. Une fois cette mission terminée, vous aurez le

droit à une explication et une belle parole du père de Marcus.

- Mauvaise fin (Mauvais flic) :
Vous devrez dans cette mission pousser votre ennemi jusqu'à la porte du métro en le frappant puis une fois ceci fait, l'assommer avec trois coups faibles et avoir la barre de grâce pour ensuite le virer du métro et le tuer.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

[Les Dojos] (Ouverts le jour seulement et aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[Dojo proche Washington-Heights]
-Styles : Technique à l'épée
: Epée en bois
: Katana

[Dojo proche Harlem]
-Styles : Technique de bâton
: Kwan-dao
: Bâton de bo

[Dojo proche Upper East Side]
-Styles : Deux armes
: Saï
: Kama

[Dojo proche Midtown]
-Styles : Wu Shu
: Attaque tournoyante

[Dojo proche Gramercy]
-Styles : Boxe thaï
: Contre attaque

[Dojo proche West Village]
-Styles : Tae Kwon Do
: Rétablissement

[Dojo proche Chinatown]
-Styles : Karaté
: Attraper l'arme

[Les voitures] (Ouverts toute la journée, aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[concessionnaire proche Inwood]
Styles : Vieilles voitures
: Coupé (6,3L V8) : 34 000$
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Harlem]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Pick-up (4,7L V8) : 28 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire sur le poste de police a coté
du Dojo proche Harlem]
Styles : Jolies voitures, mais chères
: Coupé (4,6L V8) : 76 000$
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$

[concessionnaire proche East Harlem]
Styles : Vieilles voitures
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Upper West Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Coupé (4,7L V8) : 15 200$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: Beater (5,8L V8) : 3 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche Upper East Side]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (6L V12) : 160 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[concessionnaire proche Midtown]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (3,2L V6) : 89 000$
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$

: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Gramercy]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$
: Coupé (3,5L V6) : 34 000$
: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Chelsea]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Camionnette(4,3L V6) : 27 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Beater (5,8L V8) : 3 300$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche SoHo]
Styles : Pas terrible, en plus c'est cher
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$
: Break (1,5L 4 Cyl.) : 15 000$

[concessionnaire proche Lower East Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Coupé (5L V8) : 9 200$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5,4L V8) : 1 300$
: Beater (V8 4 Cyl.) : 1 100$

[concessionnaire proche Wall Street]
Styles : Le comble du luxe
: Coupé (5L V10) : 135 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[Les voitures de la police]

[Niveau 5]
Berline (3,5L V6) : 10 000$
Techniques de conduite : Virage rapide : 1 000$

[Niveau 4]
Coupé (6L V8) : 15 000$
Techniques de conduite : Demi-tour rapide : 2 000$

[Niveau 3]
Berline (2,4L 4 Cyl.) : 20 000$
Techniques de conduite : Burn-Out : 3 000$

[Niveau 2]
Coupé (5,4L SC V8) : 25 000$
Techniques de conduite : Deux Roues : 4 000$

[Niveau 1]
4x4 (6,5L V8) : 30 000$
Techniques de conduite : Turbo : 5 000$

[Les armes du commissariat]

[Niveau 5]

pistolet cal .45 / 300$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil balles caoutchouc / 400$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

clous de poursuite / 200$
dégâts => spéciaux

lampe torche / 100$
dégâts => légers

[Niveau 4]

tazer / 500$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

pm 9mm / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil à pompe standard / 1500$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

[Niveau 3]

pm 4,6mm (silencieux) / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 1500$

dégâts => standards
précision => bonne

fusil tranquillisant / 2000$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

matraque / 200$
dégâts => légers

[Niveau 2]

spécial cal.45 / 600$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil à pompe tactique / 2000$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 2500$
dégâts => standards
précision => bonne

masse / 350$
dégâts => extrêmes

[Niveau 1]

fusil 5,56mm / 3000$
dégâts => standards
précision => bonne

fusil de précision 7,62 auto / 4000$
dégâts => élevés
précision => bonne

grenade flash / 1000$
dégâts => spéciaux

[Les Armureries]

[Armurerie proche Harlem]
Mon avis : Le top du top mais bon ça coûte très cher
: Canon Rotatif / 50000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Rapide
: Lance-flammes / 40000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Rapide
: Lance-grenade / 20000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes

: Grenadeà fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard

[Armurerie proche Upper West Side]
Mon avis : Un bon rapport qualité prix, pour ceux qu'ont pas trop d'argent
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Machette / 350 $
Dégâts => Extrêmes

[Armurerie proche Midtown]
Mon avis : Là vous avez tout pour vous faire une bonne petite artillerie diversifiée
: Fusil précision semi-auto / 10000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Grenade à fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Batte de Baseball / 250 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Chelsea]
Mon avis : Des bonnes armes à des prix abordables
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut à lunette / 8000 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Auto
: Fusil à pompe semi-auto / 4000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: PM 9 mm silencieux / 4000 $

Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: Barre à mine / 200 $
Dégâts : Légers

[Armurerie proche Lower East Side]
Mon avis : Certaines armes sont super et très peu chères ici
: Fusil assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.45 / 3000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Cran d'arrêt / 150 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Wall Street]
Mon avis : Bof, rien d'exceptionnel à part peut-être les bonnes armes de poing...
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.32 / 2000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Fusil à canon scié
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir : Basse
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Matraque / 100 $
Dégâts => Légers

[Autres armes]

Il existe encore quelques autres armes mais qui ne sont vendues que dans certains magasins comme des gift shop etc. Ces arme sont par exemple, un peper spray, à savoir une bombonne lacrymogène et bien d'autre encore mais celles-ci ne sont que dans un seul magasin et sont donc dures à trouver. Chercher bien vous les trouverez peut-être !

[Les Vêtements]

- Peep Palace : W 49th St
Styles : Costumes Fantaisie
Cow-boy : 650$
Mac : 600$

- NYC Outfitters : W 49th St
Styles : Sapes de jeunes
Gigolo : 500$
Urbain : 400$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$

- Clothing : W 47th St
Styles : Bof!!!
Mac : 600$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$
Coupe-vent : 100$

- Gift Shop : W 48th St
Styles : C'est des sales Sapes
Maquereau : 600$
Moine : 450$
Touriste : 150$

- New York. Gift Shop (Pancarte Bleu) : W 48th St
Styles : ça passe !
Moine : 450$
Hip Hop : 350$
Animé : 250$

- MAS : W 48th St
Styles : De bons costumes mais chers
Costume Rayé (Gris) : 1 000$
Costume (Marron) : 900$
Costume Blanc : 800$
Chic : 700$

- Longez la rue W 48th St et sur la E 48th y a un magasin de vêtements Gracie's Fine Clothing (Pancarte Noir)
-Styles : Bonnes sapes mais chères
Cuir Noir : 1 300$
Imper : 1 200$
Costume Zazou : 1 100$
Chic : 700$

- Bonus
Le Magasin Puma se trouve sur le (i) de Little (Little Italy) exactement où la ligne bleu de la carte dit Broadway Longer. Ici vous trouverez le magasin Puma, il vous sera facile de le voir car a l'entrée du magasin il y a une grande pancarte rouge. La nuit cette dernière s'allume et elle est 2 fois plus visible.

[Les 10 chaussures PUMA]

- 1ère paire
(Point de départ : Face au sud sur Broadway à l'entrée du garage du Commissariat)
A. Aller sud/sud-est sur Broadway.
B. S'arrêter avant la W. 43rd Ave.
C. Baskets à droite près d'un vendeur de hot-dog.

- 2ème paire
Note : Utiliser un camion pour grimper sur le toit.
(Point de départ : Face au sud/sud-est sur Broadway avant la W. 43rd Ave.)
A. Continuer sud/sud-est sur Broadway.
B. Tourner à gauche (est) sur la W. 33rd St.
C. A mi-chemin en descendant cette rue à gauche : en face des auvents de buildings.

- 3ème paire
Note : Ambulance + une voiture.
(Point de départ : Face à l'est sur la W. 33rd St. entre Broadway et la 5th Ave.)
A. Continuer tout droit (est) sur la W. 33rd St.
B. Tourner à droite sur la 5th Ave.
C. Sur la fenêtre ou le rebord à l'intersection près de la E. 23rd St.

- 4ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 23rd St.)
A. Aller à l'ouest de la E. 23rd St. et tourner dans la W. 23rd St.
B. Continuer à l'ouest de la W. 23rd St. et tourner à droite (nord) dans la 8th Ave.
C. Aller jusqu'à la fin de cette rue : en face de la statue.

- 5ème paire
(Point de départ : Face au sud sur la 8th Ave.)
A. Aller au sud de la 8th Ave.
B. Tourner à gauche (est) dans la 57th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Park Ave.
D. Avant d'arriver dans la E. 46th St. vous devriez apercevoir un porche en haut.
E. Passer sous le porche à droite puis suivre celui qui tourne autour.
F. De l'autre côté de la grille à droite (une fois obtenues revenez à la E. 46th St. et Park Ave. Pour le prochain point de départ, l'intersection juste avant le porche).

- 6ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 46th St.)
A. Aller à l'ouest sur la E. 46th St.
B. Tourner à droite (nord) sur Madison Ave
C. Sortir de la voiture après avoir passé la E. 122nd St.
D. Regarder à gauche (ouest), il y a un "néon" rouge près du haut de la "colline" (facile à voir la nuit).
E. Aller en haut de l'aire où se situe le néon.

- 7ème paire
(Point de départ : Face à l'est sur la E. 122nd)
A. Aller à l'est sur la E. 122nd St.
B. Tourner à droite (sud) sur la 2nd Ave.
C. Tourner à droite (ouest) sur la E. 9th St.
D. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
E. Tourner à droite (ouest) sur Waverly Pl.
F. Tourner à droite (nord) sur Greene St.
G. Sur le trottoir de droite du côté de l'Antique Gallery.

- 8ème paire

(Point de départ : Face au nord sur Greene St.)
A. Aller au nord sur Greene St.
B. Tourner à droite (est) sur E. 8th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Mercer St.
D. Tourner à gauche (est) sur W. Houston St.
E. Tourner à droite (nord) sur Elizabeth St.
F. Sur la droite près de la sortie incendie d'un building.

- 9ème paire
(Point de départ : Face au nord sur Elizabeth St.)
A. Aller au nord sur Elizabeth St.
B. Tourner à droite (est) sur Bleecker St.
C. Tourner à droite (Su/sud-est) sur Bowery St.
D. Tourner à droite (ouest) sur Prince St.
E. Arrêtez la voiture avant d'arriver sur Lafayette St. et regarder à gauche : de l'autre côté sur une barrière.

- 10ème Paire
(Note : La paire n'est près d'aucune intersection, donc difficile de donner une direction. Si vous voulez la trouver par vous-même vous pouvez la trouver sur le dock où on peut apercevoir la Statue De La Liberté (juste au sud la cabine de police la plus au sud de la carte.)
(Point de départ : Face à l'ouest sur Prince St.)
A. Aller à l'ouest sur Prince St.
B. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
(Note : Regarder à droite quand vous passez Spring St. et vous devriez voir le Magasin Puma).
C. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
D. Tourner à gauche (sud) sur State Hwy 9a S St.
E. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
F. Aller à la première ouverture sur votre gauche et entrer dans le parc.
G. Continuer sur le chemin jusqu'à atteindre le Water's edge (pont) : sur les docks à gauche.

[Les Coiffeurs]

- Barber : W 49th St
Styles : Coupes fantaisie
Pompadour : 100$
Petites Dreads : 100$
Zoulou : 100$
Coupe Mullet : 100$
Rockabilly : 100$
Hip Hop : 100$
Animé : 100$

- Salon : W 48th St
Styles : Bonnes coupes
Tresses Plates : 40$
Truc à la Barakouda : 40$
Courts : 40$
Bandana : 40$
Crane Rasé : 40$
Afro : 40$

[Refaire les missions]

Pour refaire les missions, allez dans le menu puis faites état jsuqu'à arriver à la fenêtre du mode hsitoire. Choisissez le dossier voulu puis l'affaire voulu (une fois sur le dossier faites =>) et vous pourrez donc refaire vos missions préférées !

[La Barre de Grâce]

Pour ceux qui ne savent pas, la barre de grâce est la petite barre jaune qui se situe quelques fois en bas de l'écran pendant un combat. Donc pour la faire apparaître, il faut que vous tapiez et atteigniez l'adversaire de 3 coups faibles alors qu'il n'a presque plus de vie. En temps normal, c'est-à-dire avec beaucoup de vie, 3 coups faibles l'assomme mais ici, la barre de grâce apparaît. Il faut appuyer très vitesur les boutons de coups forts et de coups faibles pour réussir à remplir la barre. En fait, après ça Marcus donnera un super coup de la mort au ralenti, ça ne sert à rien puisque le gars est bientôt mort mais ça fait style ! Le coup de Marcus change selon : la technique de combat, le dernier bouton sur lequel vous avez appuyé, si vous êtes dans le rouge ou dans le jaune. Et la puissance varie selon l'endroit où vous êtes arrivé dans la barre !

[Les Marqueurs]

Je ne sais pas si vous le savez, mais vous pouvez mettre un marqueur sur la carte (un seul, dommage). Ca sert beaucoup si vous voulez vous rendre à un endroit précis en voiture, comme des magasins qui ne sont pas notés sur la carte ou d'autres trucs comme ça (par exemple un pawn-shop)
Le marqueur est blanc sur la carte, donc vous pouvez aussi le suivre sur la mini-carte ! Pour en marquer un, regardez en dessous de la carte, il y a l'option : enlever un marqueur et placer un marqueur ! Voilà c'est toujours utile !

[Mettre une amende]

Montrez votre insigne à un véhicule pour que le conducteur en sorte puis approchez-vous de lui et faites comme si vous vouliez lui remontrer votre insigne, Marcus notera quelque chose sur un papier et le donnera au conducteur, vous encaisserez 10$ (au minimum parfois plus) et 1 point de ripou. Note : si le conducteur est sorti de son véhicule depuis trop longtemps ça ne marchera pas.

[Tuer un adversaire au sol]

Lorsque que vous plaquez un ennemi à terre appuyez sur feu et Marcus lui tirera une balle à bout portant dans la tête. Note : il faut que le suspect ait une barre de vie et pas de triangle au-dessus de sa tête, attention ça ne marche pas avec les civils ! De même, vous pouvez aussi mettre un ennemi au sol en le frappant puis appuyez sur aide à la visée puis tir et Marcus, selon la vie du suspect et sa position ,lui tirera quelque part pour le tuer !

[Jeter des armes de mêlée]

Bon ça c'est connu mais c'est pratique à certains moments. Bien sûr ne lancez pas trop les armes lourdes, ça ne fait pas tant de dégâts que ça... Lancez plutôt le cran d'arrêt par exemple, pour égorger quelqu'un !

[Les armes dans les dojos]

Quand vous allez dans les dojos, tirez sur les murs, vous aurez alors des armes blanches qui tomberont mais celles-ci ne sont pas à vendre, le problème c'est que toutes les armes non achetées ne peuvent être gardées donc en fait ça sert juste pour le fun !

[Empêcher les gens de sortir d'un bâtiment]

Lancez des clous de poursuite devant la porte et les gens qui voudront sortir ne sortiront pas car ils se piqueront les pieds !

[Points de bon flic faciles]

Fouillez toutes les personnes dans les concessionnaires, les épiceries car ils ont presque tous des objets illégaux !

[Les dégâts spéciaux]

Je tiens à préciser que toutes ces armes se trouvent à l'armurerie de la police !

Fusil à balles en caoutchouc
Ce fusil sert surtout pour les débutants qui ne savent pas très bien viser... En effet, cette arme tue les civils moins vite que les armes ordinaires, ce qui permet de ne pas gagner de point de mauvais flic trop vite, à cause d'une balle perdue...

Fusil tranquillisant
Ce fusil est vraiment le plus pratique : visez un civils et ça le tuera (bon il la faut quand même éviter). Mais si vous visez un suspect, ça va le "tranquilliser" et donc une seule balle et hop : 3 points de bon flic, c'est comme si vous aviez tiré dans la jambe ou le bras ! De plus ce fusil à une lunette pour viser de loin.

Taser
Le taser est pratique pour les poursuites, car il suffit de viser et de tirer pour stopper le suspect quelques instants... C'est aussi pratique lorsqu'il y a trop d'ennemis, vous en visez plusieurs avec le taser et vous pouvez vous occuper de moins de suspects à la fois ! Le taser tue les civils en 4 décharges !

Clous de poursuite
Les clous de poursuite servent à empêcher les gens de sortir d'un bâtiment mais aussi à crever les pneus d'une voiture qui passe près de vous. C'est très pratique quand vous avez "taxi détourné" et que vous n'avez pas de voiture et que le taxi vient vers vous !

[Les Motos]

Vous trouverez beaucoup de motos dans le coin de Chelsea, Soho, il y a essentiellement des "Harley", mais il y a aussi des motos "normales" !

[Les questions les plus courantes]

- "Je ne trouve pas les monts-de-piétés, où sont-ils ?" => Les monts-de-piétés sont à peu près partout dans les rues de New York. Il suffit de regarder les enseignes, ils sont appelés pawn-shop mais attention, ne vendez pas trop de marchandises en même temps sinon en sortant vous aurez les flics aux fesses ! Pour info, il y a un pawn-shop dans la rue à droite du concessionnaire, à côté du poste de police.

- "Je ne trouve pas les magasins de fringues" => Même réponse qu'avec les monts-de-piétés, regardez les enseignes : il y a de tout dans les rues de New York pour citer quelques exemples :
.Restaurants : Mick's, Dad's, etc...
.Magasins de fringues : Clothing, NYC, complétez si vous savez.
.Coiffeur : Barber.
.Hôtel : Motel, complétez si vous savez...

- "Comment battre Benjamin ?" => Il est vrai qu'il faut comprendre la technique. Ne tapez pas Benjamin dès le début, coupez du bambou avec votre sabre. Ceci vous permettra d'avoir une autre arme une fois que votre sabre va casser. Pour info, il a y 2 kits de secours aux extrémités du jardin : suivez le cours d'eau et vous en verrez un de chaque côté !

- "Comment battre Lincoln ?" => Dans cette mission, il faut appréhender ce type, seulement il vous tire dessus avec la sulfateuse, autant dire que vous ne pourrez pas l'approcher comme ça... Pour le battre, attendez qu'il recharge et courez vers un pilier pour vous y cacher. Faites ceci plusieurs fois jusqu'à être près de lui. Ensuite, sortez une bonne grosse arme (fusil à pompe, calibre 50), puis visez lui le bras (réticule bleu). Si vous ratez recommencez, mais là vous devez être bien près de lui.

- "Je n'ai pas les armes que j'ai achetées !" => Bon il faudrait être moins rapide quand vous achetez une arme, car soit vous l'avez acheté puis annulé, soit l'arme est dans votre coffre ! Il faut savoir qu'on ne peut porter que 6 armes à feu (1

grosse en arme en vaut 2) et 4 armes blanches sachant que dans tout ça, vous ne pouvez pas vous séparer de votre calibre 38 et de votre matraque...
Allez donc au garage de la police et prenez une voiture puis ouvrez le coffre. Là vous aurez toutes vos armes !

- "Exploser le drakkar à l'opéra" => Pour exploser le drakkar à l'opéra, déjà évitez les boules de feu ça sera déjà pas mal, puis tirez dans la coque du bateau avec la touche visée automatique. Au bout d'un certain temps (il faut attendre un peu ne soyez pas impatient !) la coque va céder et vous pourrez tirer quelques balles dans le réservoir pour ensuite gagner cette mission !

EQUIPER PLUS D'ARMES

La technique indiquée ici va vous permettre d'équiper davantage d'armes de poing sur votre personnage. Commencez par jeter votre matraque, puis approchez-vous d'un coffre et équipez une nouvelle arme de mêlée. Sauvegardez votre partie, puis chargez-la pour vous apercevoir que vous possédez à nouveau la matraque, en plus de l'arme que vous avez prise dans le coffre. Vous disposez à présent de cinq emplacements pour vos armes de mêlée au lieu de quatre.

True Crime : Streets of LA

© Activision / Luxoflux 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC UN NOUVEAU PERSONNAGE

Modifiez les plaques d'immatriculation comme indiqué puis maintenez L1 + R1 à la confirmation pour changer de personnage.

5WAT	SWAT
B00B	Punkette
B00Z	Clochard
B1G1	Wanda Parks
BRUZ	Champion de boxe
FATT	Officier de police
FUZZ	Officier Johnson
HARA	Travailleur asiatique
HAWG	Gros motard
HURT_M3	Rosie en petite tenue
J1MM	Corps
JASS	Ane qui fume
M1K3	Commando
MNKY	Punk
MRFU	Asiatique
P1MP	Mac
PHAM	Boucher Asiatique
RECKON	Cowboy
ROSA	Rosie
TATS	Femme tatouée
TFAN	Gangster
VAKLAM	Femme zombie

JOUER AVEC SNOOP DOGG

Ramassez 30 os pour débloquer Snoop Dogg.

SÉQUENCE VIDÉO BONUS

Terminez le jeu avec les trois fins pour débloquer une séquence vidéo bonus.

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran de la carte.

Afficher les coordonnées de Nick

A, B, X, Y

Toutes les améliorations au corps à corps

Haut, Bas, Haut, Bas, A

Toutes les améliorations de conduite

Gauche, Droite, Gauche, Droite, A

Toutes les améliorations de tir

Droite, Gauche, Droite, Gauche, A

Voiture plus lourde

Bas, Bas, Bas, A (code à activer en voiture)

Effet inconnu

Droite, Bas, Gauche, Haut, A

Effet inconnu

Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, A

Effet inconnu

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, A

Effet inconnu

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, A

Effet inconnu

Bas, Bas, Bas, A

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, A

Effet inconnu

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, A

EXPLOSER LES VOITURES

Lorsque vous aurez toutes les améliorations de tirs, visez juste sous la plaque d'immatriculation pour détruire une voiture.

JOUER AVEC SNOOP DOGG FACILEMENT

Si vous voulez jouer avec Snoop Dogg, effectuez la manipulation suivante sur l'écran de la carte, et non durant une phase de jeu : Gâchette droite, Gâchette gauche, Haut (pavé directionnel), Droite (pavé directionnel), Gauche (pavé directionnel), Bas (pavé directionnel), Bas (stick analogique gauche), Bas (stick analogique droit), A, X.

ARRETER RAPIDEMENT UN SUSPECT

Tirez en l'air pour stopper un suspect à pied, cela le fera s'arrêter la plupart du temps

PROVOQUER UNE BAGARRE

Lorsque vous devez arrêter une baggare de rue, allez montrer votre insigne aux hommes en train de se battre, ils se mettront à vous frapper.

LES LIEUX D'AMÉLIORATION 24H/24

Allez dans le quartier de chinatown pour y trouver une importante concentration de lieux d'amélioration 24h/24.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'DONJON ET MOUTONS'

Visez l'oeil des démons de feu pour les abattre du premier coup.Vous finirez ainsi très rapidement cette mission. Lorsque le boss aparaitra, crevez lui ses trois yeux pour l'abattre rapidement.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'FIN : CAUCHEMAR'

Visez la tête du dragon pour terminer rapidement la mission, mais pensez a vous décaler un peu avant qu'il ne crache du feu

MONTREZ LES OS DE CHIEN

Pour voir les os cachés sur la carte entrez **WHUPASS** sur votre plaque d'immatriculation au début du jeu.

BON FLIC FACILE

Si vous voulez gagner des points de bon flic aisément, rendez-vous dans le quartier de Venice, à l'emplacement où est situé le E de Venice sur la carte. Une fois dans la rue Ozone Ave, vous constaterez que presque tous les passants que vous fouillerez possèdent de la drogue ou des armes.

COORDONNÉES DES OS

01. Près de l´aéroport, dans un parking : -1872, -554
02. Près de l´autoroute, dans un parking : -1375, -202
03. Dans un parking : -2238, -1231
04. Près de la mer, dans un petit parking : -2275, -1818
05. Dans un parking : -2825, -810
06. Dans un parking : -3308, -351
07. Entre 2 routes sur un trotoir avec de l´herbe : -3449, 413
08. Dans un parking : -2687, -176
09. Dans un parking : -2450, 287
10. Dans un jardin entre une rue et une autre qui forme un triangle : -1273, 770
11. Dans le coin de la rue : -266, 774
12. Vous devez pêter un grillage et vous aurez un genre de parking sans les lignes jaunes : 1223, 2276
13. Dans un parking qui fais coin de rue : 672, 1766
14. Dans un parking : 136, 1410
15. Dans un parking : -193, 1206
16. Dans de l´herbe qui fais coin de rue : -590, 95
17. Dans un parking : -218, -186
18. Dans un parking : 2419, 1879
19. Sur le parking d´une station service : 3526, 2454
20. Coin de rue : 3230, 1224
21. Sur une place : 3887, 734
22. Au milieu d´un parking : 3780, -235
23. Au bord de la route : 2399, 213
24. Dans une station : 2762, 829
25. Dans un parking : 1620, 1386
26. Dans un parking : 1338, 797
27. Dans un parking : 919, 260
28. Dans un parking : 323, 111

29. Dans un parking : 602, -267
30. Dans un parking : 1694, -276

Turok Evolution

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour activer le cheat mode correspondant.

EMERPUS	Invincibilité
FMNFB	Super cheat
HEID	Grosses têtes
HUNTER	Gallerie
MADMAN	Munitions illimitées
SELLOUT	Level Select (chargez une partie pour accéder à tous les niveaux)
SLLEWGH	Etre invisible
TEXAS	Toutes les armes (pour le niveau en cours)
ZOO	zoo

Ty : Le Tigre de Tasmanie

© Electronic Arts / Krome Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Energie infinie

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, Y, Y, B, B

Gallerie d'images et film

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, A, A, R, X, R, X

Montrer les objets

Pendant le jeu, appuyez sur Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, B, X, X, B, R, R. De petits arc-en-ciel indiqueront alors l'emplacement des objets.

Aquarang, Boomerang des éléments, plonger et nager

Pendant le jeu, appuyez sur Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, X, X, Y, X

Technorangs

Pendant le jeu, appuyez sur Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y(3), X, Y, X

SÉQUENCE DE FIN

Si vous récoltez absolument tous les objets du jeu, vous aurez droit à une séquence de fin différente. L'option des films sera aussi disponible dans le menu des options.

DÉBLOQUER LES BOOMERANGS

Zoomerang : Collecter 10 pièces dorées
Multirang : Collecter 20 pièces dorées
Infrarang : Collecter 30 pièces dorées

Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

© Electronic Arts / Krome Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAGNER DE LA VIE

Vous pouvez regagner facilement de la vie dans les niveaux qui comportent de l'eau. En effet, il vous suffit de plonger et remonter à la surface pour que votre santé remonte automatiquement.

UFC : Tapout

© Ubisoft / Crave Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Bruce Buffer

Remportez le mode UFC avec tous les personages

Se battre contre Bruce Buffer

Remportez 34 matches consécutifs en mode arcade.

Jouer avec "Big" John McCarthy

Remportez le mode UFC avec Bruce Buffer

Se battre contre "Big" John McCarthy

Remportez 38 matches consécutifs en mode arcade.

Jouer avec Mario Yamasaki

Remportez le mode UFC avec John McCarthy

Jouer avec The Cat

Remportez 4 matches consécutifs en mode arcade

Jouer avec Femme Fatale

Remportez 8 matches consécutifs en mode arcade

Jouer avec Ice-T

Remportez 16 matches consécutifs en mode arcade

Jouer avec Mask

Remportez 27 matches consécutifs en mode arcade

UFC : Tapout 2

© Crave Entertainment / Dream Factory

+ D'INFOS FORUM

MASK

Lorsque le meilleur record apparait dans le mode Arcade, faites Droite, Gauche, Droite, Gauche et X + Y.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Les nouveaux personnages s'obtiennent dans l'ordre suivant pour chaque cinquième match consécutif gagné.

1. Robbie Lawler
2. Tsuyoshi Kosaka
3. Vitor Belfort
4. Pat Miletich
5. John Lewis
6. Dan Severn
7. Jeremy Horn
8. Hayato Sakurai
9. Maurice Smith
10. Mark Coleman
11. Mikey Burnett
12. Bas Rutten
13. Gary Goodridge
14. Frank Shamrock
15. Marco Ruas

SUPERS PERSONNAGES

Big John McCarthy

Débloquer tous les nouveaux personnages, puis gagnez toutes les ceintures d'argent en mode Championnat avec chacun de ces joueurs.

Bruce Buffer

Gagnez 33 matchs consécutifs en mode Arcade.

Frank Fertitta

Perdez 66 matchs en mode Arcade.

Larry Landless

Débloquer tous les nouveaux personnages, puis gagnez toutes les ceintures d'argent en mode Championnat avec chacun de ces joueurs sauf un.

Ultimate Spider-Man

© Activision / Treyarch 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes dans le menu "Configuration Manette" des options.

Tous les concept arts
Bas, Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Toutes les couvertures des comics
Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Bas.

Tous les personnages dans la gallerie
Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite.

Tous les repères
Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Débloquer les niveaux de difficulté en mode City Events

Mode Medium
Terminez 10 Challenges City Events et terminez le Chapitre 6 "Imprenable".

Mode Hard
Terminez 20 Challenges City Events et terminez le Chapitre 8 "Voyage d'Affaire"

Débloquer les niveaux de difficulté en mode Combat Tour

Mode Medium & Bonus de Vie
Terminez 8 Challenges Combat Tour en Mode Easy après le Chapitre 4 "L'Enfer du Désordre".

Mode Hard & Bonus de Vie
Terminez 12 Challenges Combat Tour en Mode Medium.

Mode Folie
Terminez tous les Challenges Combat Tour en Mode Hard.

A DÉBLOQUER

Débloquer les courses de Venom
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Débloquer la sélection du personnage dans le menu Options
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Arachoman
Terminez 90 Challenges City Events, 48 Challenges Combat Tour et ramassez 90 Pièces.

Parker Hoodie
Terminez 75 Challenges City Events, 32 Challenges Combat Tour et ramassez 75 Pièces.

Peter Parker
Terminez 50 Challenges City Events, remportez la 4ème Course contre Johnny Storm et ramassez 50 Pièces.

Spider-Man en tenue noire
Terminez 100 Challenges City Events, tous les Challenges Combat Tour et ramassez toutes les Pièces.

Spider-Man catcheur
Terminez 30 Challenges City Events et ramassez 30 Pièces.

Ultra Bust-A-Move

© 505 Games / Taito 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Dr. Nervous

Terminez le mode Count Game (Décompte) en Versus.

Kemuri3939

Terminez le mode Count Game (Décompte) en Versus contre l'IA.

Oni Red Lv.1

Terminez le mode Classic au niveau 4.

Rabby

Terminez le mode VS une fois avec un personnage.

Unreal Championship

© Infogrames / Digital Extremes 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ADRÉNALINE

Lorsque votre adrénaline atteint 100 pour cent, faites l'une des manipulatiosn suivantes.

Vitesse

Avant, Avant, Avant, Arrière

Régénération

Arrière, Arrière, Arrière, Arrière,

Invisibilité

Droite, Droite, Gauche, Gauche.

Berserk

Avant, Avant, Arrière, Avant

WALL JUMP

Si un mur se trouve à votre droite, sautez vers celui-ci, en haut de votre saut, touchez le mur et sautez vers la gauche.

Unreal Championship 2 : The Liandri Conflict

© Midway / Epic Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DE TRICHE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour mettre la pause. Ensuite, maintenez les touches L + R + Blanc pour afficher le menu de triche qui vous permettra d'avoir l'invincibilité, les munitions infinies...

PERSONNAGES CACHÉS

Brock

Terminez le tournoi de Laurens.

Devastation

Battez-la dans le mode Campagne.

Gorge

Terminez le tournoi de Malcolm.

Malcom

Remportez un match contre des adversaires humains.

Raiden

Terminez tous les défis du mode Challenge.

Selket

Terminez le mode Campagne - Ascension Rites.

Torgr

Terminez le tournoi de Szalor.

MULATOR QUAD JUMP

Cet objet se débloque lorsque vous faites une partie en mode Story sur le niveau Ascension Rite (Team Death Match) en difficulté Novice.

Urban Chaos : Violence Urbaine

© Eidos Interactive / Rocksteady 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Y, Bas, Haut, Y pour débloquer le menu des cheats. Sélectionnez ensuite l'option permettant d'ajouter un cheat et tapez l'un des codes suivants (en majuscule) :

BURNERSREVENGE	Difficulté terreur
BURNINGBULLET	Ennemis en feu
DANCINGFEET	Mode Disco
FRYINGTIME	Stun Gun amélioré
ISEEYOU	Mk2 thermique
KEEPYOURHEAD	Ennemis sans têtes
KEYTOTHECITY	Tous les niveaux
MINIFUN	Mini-Gun
ULTIMATEPOWER	Assault Rifle Mk3
WHATWASTHAT	Voix à l'hélium
ZEROTOLERANCE	Pistolet Mk4

Urban Freestyle Soccer

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans l'écran "Secrets" du menu "Extras" et entrez l'un des codes suivants :

5Y104D9A	Equipe des Streetballers
A11T3AM5	Toutes les équipes
E06J3CT5	Ajouter un nouvel item à l'environnement
GM2OPEN8	Débloquer tous les modes de jeu
MAXSKILL	Aptitudes au maximum
SPEEDY01	Turbo illimité
WIMP A.I	Adversaires faibles
Z26BEXW8	Mode micro

V-Rally 3

© Infogrames / Eden Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (US)

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom (nom de famille et prénom)

`210741974 MARTY`	Voitures volantes
`01041977 BIGJIM`	Petites voitures
`25121975 PILOU`	Caisses défoncées
`07121974 FERGUS`	Voitures "gelées"
`21051975 PTITDAV`	Voitures Voitures applaties
`Gonzales SPEEDY`	Voitures étirées
`PALACH (pas de prénom)`	Voitures applaties et commentaires hauts-perchés.

Van Helsing

© Vivendi Universal Games / Saffire 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFIS À DÉBLOQUER

Si vous désirez débloquer un des cinq défis du jeu, il vous suffira de trouver les oeufs de Pâques (qui se trouvent généralement derrière une porte où un glyphe est dessiné, le premier oeuf se trouvant, lui, dans le puits à l'endroit où vous affrontez pour la première fois les gargouilles) et de les poser sur les piédestals prévus à cet effet, ceux-ci étant disséminés tout au long du jeu. A noter qu'il vous sera impossible de débloquer tous les défis (ou d'avoir toutes les triches) lors de votre première partie. Vous devrez en effet terminer le soft, sauvegarder votre progression et recommencer une nouvelle fois. Comme vous aurez toutes les armes en main (dont la Gatling, idéale pour venir à bout de tous les monstres), vous pourrez alors détruire toutes les portes glyphées à l'aide de vos armes (en usant également de vos tirs secondaires).

BATTRE DRACULA

Pour battre Dracula, utilisez votre arbalète, en utilisant vos munitions secondaires pour un maximum de dégâts et en effectuant roulades sur roulades pour éviter ses tirs.

BATTRE LES CONCUBINES DE DRACULA

Ce combat est en fait assez simple. Positionnez-vous derrière un des deux piliers du premier plan (pour éviter l'attaque à base d'éclairs) et utilisez les deux pistolets pour tuer les deux vampires subalternes. N'oubliez pas pour autant d'éviter les trombes d'énergie en faisant des roulades ou en courant puis repositionnez-vous derrière les piliers. Une fois mortes, il ne vous restera plus qu'à sauter pour éviter les attaques en piqué de la fiancée de Dracula puis à attaquer à l'aide du fusil à pompe en étant assez proche d'elle pour faire un maximum de dégâts.

BATTRE LES LOUP-GAROUS

Si les lycanthropes vous donnent du mal, usez de vos cimeterres pour en venir à bout.

BATTRE LES OMBRES

Pour détruire les ombres, le canon électrique sera une excellente solution.

BATTRE LES CHAUVES-SOURIS VAMPIRES ET LES HIBOUX GÉANTS

Ici aussi, l'arbalète sera votre principal moyen de défense.

BATTRE LES STATUES DE PIERRE

Le fusil à pompe est un excellent moyen pour en venir à bout très rapidement, surtout si vous utilisez vos munitions secondaires.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue.

Commencez par avancer et récupérez les objets verts fluo. Vous aurez droit à une petite cinématique. Ensuite allez vers la bibliothèque sur votre gauche et montez sur celle-ci. Sautez et envoyez le grappin (rond). Sur le marquage rouge. Vous arriverez sur un balcon, faîtes la même manipulation sur le lustre. Une fois de l'autre côté, montez les escaliers. Vous voici confronté à votre premier ennemi. Utilisez vos étoiles de ninja ou vos pistolets. Pour en venir à bout. Les choses sérieuses commencent.

Mission 1 : Village de Vaseria.

Commencez par monter le petit chemin dégarni de neige. Vous verrez un pont cassé en 2. Sautez en contrebas, puis vous verrez une lumière jaune qui se trouve sur 2 roues. Actionnez-les et un crochet viendra se positionner en plein milieu du pont cassé. Remontez en haut et faites (R1+Rond) pour vous accrocher et allez de l'autre côté. Une fois de l'autre côté, continuez tout droit et vous voici devant un moulin. Commencez par tuer les squelettes qui arrivent en masse. Récupérez le soigneur qui se trouve sur votre droite, ensuite allez sur le portail. Une fois de l'autre côté, tuez de nouveau quelques squelettes. Prenez sur votre gauche. Une fois le chemin traversé, vous aurez quelques squelettes à battre. Reprenez le chemin sur votre droite et cette fois-ci vous verrez une chambre ouverte qui nécessite l'utilisation du grappin. Une fois à l'intérieur récupérez le fusil à pompe et sur votre gauche, vous verrez une porte marquée d'un animal doré. Tirez dessus, la porte volera en mille éclats. Une fois de l'autre côté, vous vous battrez contre un mini boss. Alternez entre les étoiles de Ninjas et les coups de feu du fusil à pompe pour le tuer. La mission est terminée.

Mission 2 : Eglise de Vaseria.

Vous commencez devant un pont relevé. En face de vous se trouve un levier, envoyez le grappin dessus. Le pont s'abaissera, traversez celui-ci et allez sur la place tout droit. Vous aurez des squelettes à tuer. Montez les escaliers et sur un toit vous avez une orbe violette, récupérez-la. Si vous trouvez la deuxième orbe de cette couleur votre jauge de vie augmentera. Ensuite montez les escaliers de nouveau et tuez les squelettes qui viennent à vous. Ensuite allez vers le portail de gauche, vous vous battrez contre des gargouilles. Tirez avec le fusil à pompe, comme celles-ci volent et se trouvent en hauteur ce sera plus facile de les avoir. Il y aura pas moins de 5 gargouilles. Prenez le portail sur votre

droite et allez défier de nouveau 5 nouvelles gargouilles. Ensuite allez au fond et utilisez le grappin. Allez dans l'église et vous assisterez à une cinématique. Vous vous battrez contre 3 déesses nommées Veronna, Aleera et Marishka en Démon. Plutôt simple à battre, attaquez la première femme sur votre gauche en enchaînant des coups d'étoiles de ninjas et de fusils à pompe. Puis la 2e femme sur votre droite, faîtes pareil que la première dès que vous l'aurez tuée. La dernière sera un peu plus compliquée, elle s'est transformée en gargouille. Evitez ces attaques, et donnez lui surtout des coups de feu. La mission est terminée.

Mission 3 : Igor.

Vous commencez dans une bibliothèque, commencez par faire bouger l'échelle et vous obtiendrez la 2e orbe qui vous manque, pour augmenter votre jauge de vie. Ensuite sur votre gauche, se trouve une armoire, appuyez sur (Rond) vous la verrez bouger. Allez dans le couloir et descendez les escaliers. Passez par le premier couloir et tuez les squelettes, ensuite reprenez le couloir de gauche en ligne de mire vous avez des escaliers, allez-y. Vous devrez prendre l'arbalète sur votre gauche. Une fois à l'extérieur, vous devrez vous battre contre des hiboux. Tuez-les grâce à votre nouvelle arme pour en venir à bout. Descendez le versant et récupérez l'orbe violette, il vous en manquera plus qu'une pour avoir une nouvelle augmentation de votre jauge de vie. Tirez avec l'arbalète sur la tête qui est entourée de jaune, la grille s'ouvrira. Vous voici confronté à 5 fantômes. Rien de plus simple, des tirs aux fusils à pompe devraient les renvoyer très rapidement d'où elles viennent. Ensuite prenez sur votre gauche et remontez la rivière. Ensuite tuez les nouvelles gargouilles qui feront leur apparition. Montez sur la petite plate-forme. Agrippez-vous à la falaise en face de vous, puis à la suivante. Tuez les dernières gargouilles et remontez le chemin. Une fois en haut, vous aurez plusieurs fantômes à tuer. Tuez-les et au milieu de cette partie, se trouve un obélisque, faites le bouger en sautant, la grande statue vous fera un passage pour aller de l'autre côté de la falaise. Ensuite prenez sur votre gauche et empruntez le passage. Vous allez vous battre contre de nouvel ennemi, cette fois-ci ils tiennent des sabres, faîtes très attention, ils sont redoutables tuez-les. Allez ensuite près de la cascade et prenez sur votre droite, empruntez le passage. Vous allez vous battre contre Igor. Pour battre celui-ci prenez votre arbalète et ne relâchez pas le bouton pour tirer, évitez ces boules de feu et le tour est joué. La mission est terminée.

Mission 4 : Prince Velkan.

Commencez par tuer les squelettes autour de vous. Vous vous retrouverez dans le cimetière où vous avez tué les hiboux. Descendez le versant et passez par la porte qui été bloquée la fois précédente. Puis vous avez un puits, derrière celui-ci se trouve une palissade allez-y. Vous êtes dans un village avancez normalement, quand tout à coup Velkan fera son apparition il essayera de vous étrangler après vous avoir relâché, il partira. Traversez le pont, puis allez au bout. Vous vous retrouverez dans un passage, entouré de fumée. Avancez, pour être sur une place. Vous voici confronté à Velkan, pour la 2e fois. Donnez-lui un coup, il vous assommera. Suivez-le. Passez par le passage, vous voici sur une place. Tuez les gargouilles et allez au fond à droite. Descendez les escaliers, tuez de nouvelles gargouilles, puis empruntez le passage. Vous revoici confronté une 3e fois à Velkan, la meilleure des façons pour le battre est de tirer au fusil à pompe. Tirez de près ou de loin, une fois mort (il reviendra à la vie). La mission est terminée.

Mission 5 : Château de Frankenstein.

Commencez par tuer les 5 monstres au sabre bleu. Ensuite prenez sur votre droite, où il y a le moulin. Cassez la porte, puis prenez le grappin et montez tout en haut. Vous trouverez la 2e orbe pour augmenter votre jauge de vie. Suivez le chemin sur votre gauche et passez le portail. Suivez le chemin, tuez les 5 fantômes et allez à la porte du château. Une fois dans la cour, vous allez vous battre contre 7 gargouilles. Une fois tuées, prenez la porte sur votre gauche. A l'intérieur, vous devrez vous battre contre des soldats avec des lances. Une fois ceci accompli, prenez les escaliers sur votre gauche. Une fois en haut prenez de nouveau sur votre gauche et passez par la porte. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque. En bas se trouve une statue, tirez avec l'arbalète sur la croix. Et un mécanisme se produira, repassez par la porte qui vous a permis d'arriver là. Accrochez-vous au lustre et allez de l'autre côté, là où la porte s'est ouverte. Descendez les escaliers et tuez tous les ennemis que vous trouverez. Ensuite récupérez les balles secondaires et revenez dans le hall. Tuez de nouveau les ennemis puis, allez tirer sur la porte qui nécessitait des balles secondaires pour passer. Une fois la porte cassée, prenez sur votre droite puis votre gauche et passez la porte. Tuez les ennemis que vous rencontrez. Et allez à la porte en face de vous, vous vous retrouverez sur un balcon. Descendez en bas et rentrez dans la maison sur votre gauche. Vous emprunterez un ascenseur. Empruntez le couloir et allez sur votre droite. Tuez les squelettes au passage, puis prenez la porte. Une fois à l'intérieur sur votre droite vous verrez un mécanisme,

ne vous en occupez pas. Tuez les petits monstres et prenez la nouvelle porte. Vous voici dans une salle envahie de monstres, commencez par tuer les petits puis montez sur la plate-forme du milieu. Vous verrez un grappin un peu plus haut, accrochez-vous puis vous voici dans une pièce où plusieurs cocons sont accrochés au plafond. Tuez les monstres qui volent grâce à votre fusil ou votre arbalète. Allez vers les escaliers au fond et utilisez le grappin. Récupérez votre nouvelle arme « Canon électrique ». Redescendez en bas et revenez dans la pièce qui nécessitait du courant. Tirez sur le petit orifice blanc, le courant déclenchera une action et les mécanismes remarcheront. Ensuite refaites le chemin inverse. Revenez sur le votre balcon au départ et revenez dans la pièce. Tirez sur le petit orifice qui nécessitait du courant. Un ascenseur descendra avec un télescope à son bord. Retournez cette fois-ci dans la salle ou un ascenseur ne marche pas montez sur celui-ci. Il vous emmènera à Dracula. Pour battre ce boss, rien de plus simple. Prenez l'arbalète et mettez-vous en état secondaire (L1) et tirez-lui dessus sans vous arrêter et tout en l'évitant, faîtes des roulades. Une fois mort, la mission est terminée.

Mission 6 : La caverne de Frankenstein.

Commencez par descendre la falaise, puis tuez les crânes. Ensuite montez la falaise sur votre droite tout en vous aidant avec les crochets. Une fois en haut, prenez sur votre droite. Vous trouverez de nouveaux crânes plus puissants. Descendez directement en bas et allez au fond à gauche. Agrippez- vous successivement aux crochets sur les falaises. Une fois les derniers crochets atteints. Passez le pont, puis sautez le bout de la falaise. Ensuite tuez tous les crânes que vous trouverez. Accrochez-vous au crochet de droite. Puis vous aurez un mur à casser, prenez votre arbalète et en mode secondaire tirez dessus. Vous voici de l'autre côté, vous allez vous battre contre Frankenstein. Pour le battre, utilisez le fusil à pompe et mettez-vous en mode secondaire. Dès que vous n'avez plus de balle, enchaînez sur les pistolets et en dernier recours l'arbalète. Toutefois évitez ces attaques, pour être en bonne santé. La mission est terminée.

Mission 7 : Retour au château de Frankenstein.

Vous sortez de la grotte, prenez sur votre droite et montez les escaliers. Tuez les chauves-souris, puis traversez la cascade qui coule sur le pont accidenté. Passez par la petite ouverture et montez la falaise, accrochez-vous au grappin pour traverser la cascade. Une fois de l'autre côté montez et prenez sur votre droite, vous verrez le loup-garou. Rejoignez-le en passant par le trou. Avancez tout doucement, tuez de nouvelles chauves-souris et allez prendre les sabres qui sont posés sur le rocher. Vous voici équipé de votre nouvelle arme continuez tout droit, tout en tuant vos ennemis. Montez la falaise, puis prenez sur votre droite, tuez encore des chauves-souris et allez au fond à droite. Cette fois-ci vous devrez escalader la falaise entière pour regagner le château. Pour cela, suivez le chemin indiqué plutôt simple et une fois en haut, passez par la porte où l'eau s'écoule. Une fois à l'intérieur de la cour, tuez les loups garous au fusil à pompe, vous en aurez en tout 7 à peu près. Ensuite prenez sur votre droite, une porte s'y trouve. Vous vous trouvez dans une pièce confronté à Velkan une nouvelle fois, mettez-vous en mode secondaire (L1) et tirez lui-dessus avec le fusil à pompe. Les dégâts seront plus grands. Une fois tué, vous devrez allez sauver Anna emportée par un esprit maléfique. Pour cela, continuez tout droit et passez la porte. Vous voici dans une cour, tuez les 7 loups garous. Puis prenez l'escalier sur votre gauche et franchissez la porte. Vous voici dans une pièce, tuez les chauves-souris qui viennent à vous. Ensuite montez l'escalier et tuez les loups garous. Et allez au fond à droite, prenez l'ascenseur, une fois en haut, récupérez l'orbe violette. Montez l'escalier et vous serez de nouveau confronté à Dracula qui détient Anna. Utilisez votre arbalète puis refaites les mêmes gestes, quand vous avez battu Dracula. Evitez ces attaques par électricité ou autres. Dès que vous l'aurez tué, Frankenstein lui donnera le coup de grâce. La mission est terminée.

Mission 8 : Evasion du Château de Frankenstein.

Commencez par tuer vos ennemis et à descendre les escaliers. Une fois ceux-ci descendus, descendez les suivants et partez tuer les petits ennemis en masse. Sautez en contrebas et prenez la porte. Vous revoici dans la salle vous vous avez activé le mécanisme. Continuez tout droit et prenez la porte. Une fois de l'autre côté, vous aurez une succession de squelettes, évitez-les et prenez le couloir puis sur votre gauche l'ascenseur. Sortez de la maison. Vous devrez vous battre contre des statues en pierre muni d'un sabre. Pour les tuer, prenez le fusil à pompe, mettez-vous en mode secondaire et les dégâts seront plus grands. Une fois les statues brisées, prenez la sortie sur votre droite. La mission est terminée.

Mission 9 : Le passage de la forêt.

Pour cette mission, vous devrez user de vos muscles. Tout se déroule sur votre chariot. Votre premier combat est contre le Verona en Démon. Faites très attention, elle envoie divers sorts, comme de l'électricité ou des blocs de glace sur la partie du chariot. Donc tirez-lui dessus en mode secondaire avec le fusil pour la tuer. Une fois morte, vous devrez vous battre contre Velkan de nouveau sur la terre ferme. Pareil que vos premières confrontations, reproduisez les mêmes mouvements. Une fois mort, La mission est terminée.

Mission 10 : La malédiction du Loup Garou.

Commencez par descendre le couloir puis à prendre la nouvelle technique sur le rocher. Ensuite remontez les escaliers et sortez de la grotte. Tuez les chauves-souris qui viennent à vous et sautez en contrebas. Montez sur le versant, sur votre droite. Ensuite accrochez-vous successivement à deux crochets que vous verrez facilement aux derniers crochets, prenez le chemin sur votre gauche et montez-le. Vous revoici dans une de vos missions, mais cette fois-ci les 3 statues de pierre sont en mouvement. Tuez les grâce au fusil à pompe en état secondaire. Ensuite montez sur la statue qui fait un pont. Et prenez le chemin sur votre gauche. Ensuite, vous revoici devant la cascade tuez les hiboux. Puis montez sur la plate-forme en face de vous, vous allez vous battre contre Igor. Prenez votre arbalète en état secondaire et tuez-le en lui envoyant des flèches tout en évitant ses attaques. La mission est terminée.

Mission 11 : A l'assaut du château de Dracula.

Commencez par monter la colline pour atteindre une grotte. Tuez les hiboux qui viendront nuire à votre progression. Ensuite prenez la porte sur votre gauche. Vous vous retrouverez dans une église, tuez les hiboux et les chauves-sauris. Et allez au fond de celle-ci, vous trouverez une porte. Vous voici confronté à 3 déesses, rien de plus simple tirez à coup de fusil à pompe pour en venir à bout. Passez par la trappe et une fois en bas. Tuez tous les petits monstres. Une fois ceci fait, tirez avec le générateur d'électricité sur la chaudière, celle-ci relancera la mécanique. Prenez sur votre droite et montez à l'ascenseur. Une fois en haut prenez sur votre gauche, A un moment donné vous trouverez une porte sur votre droite, allez-y. Prenez sur votre gauche, accrochez-vous au grappin puis allez de l'autre côté. Allez sur votre droite et franchissez la porte. Vous vous trouverez en la compagnie de petits gnomes, tuez-les. Au fond à gauche sur une table se trouve une Gatling, récupérez-la et montez à l'ascenseur. Dévastez la porte et faites un carnage dans la pièce, terrassez tous vos ennemis. Allez tout droit et passez la porte. Ensuite, une fois dans le couloir prenez sur votre gauche et franchissez de nouveau une porte. Devant vous se trouve une marre de sang. Accrochez-vous au grappin, puis au suivant. Une fois en haut vous vous trouverez devant une succession d'escaliers coupés. Accrochez-vous aux successions de grappins, afin d'atteindre le haut pour arriver à une porte. Vous voici sur un pont en pierre, tuez les 6 statues en pierre, grâce à votre Gatling. Une fois au bout, vous allez combattre Aleera en démon. Utilisez votre Gatling, la gâchette enfoncée et videz lui des chargeurs en pleine tête. La mission est terminée.

Mission 12 : La mort de Dracula.

Commencez par monter les escaliers, sur votre gauche. Tuez les déesses puis allez à la porte tout en haut des escaliers. Vous libérez Frankenstein. Et vous voici confronté à une armée de chauves-souris, le seul moyen d'arrêter ce mauvais pas est de tuer leur chef. Tuez toutes les chauves-souris qui nuiront à votre santé et à votre poursuite de l'aventure. Une fois tout ceci fait, descendez les escaliers pour rejoindre une porte qui vous mènera de nouveau à l'intérieur. Tuez les chauves-souris puis sautez dans le gros trou, au milieu de la pièce. Vous voici confronté à Dracula dans toute sa splendeur. Evitez ses attaques, tout en lui vidant des chargeurs de Gatling. Il est plutôt simple par rapport à Aleera. Vous aurez droit à une cinématique montrant Van Helsing en Loup garou, Dracula sera mort. Vous aurez tué Anna pendant qu'elle essayait de vous injecter l'antidote. Triste fin, mais votre combat contre les démons aura été mené à bon terme.

Vexx

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN ALTERNATIVE

Allez à Timberdale et à l'horloge solaire. Rêglez-la sur un point d'or (lecer ou coucher du soleil). Retournez vite à Shadowrealm. La fin du jeu sera différente.

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Vous commencez dans une partie de didacticiel, vous devez d'abord atteindre la fin de la passerelle. Une fois au bout, vous devrez sauter sur la plate-forme. Réalisez ensuite un gros saut, vous atteindrez une porte qui vous mènera devant un plan d'eau. Sautez et nagez jusqu'au fond du bassin, pour ouvrir la porte. Vous allez être face à un mur, vous devez l'escalader et vous serez à nouveau transporté par une porte. Vous devez apprendre le combat. Réalisez un combo de 3 coups, un uppercut, un tremblement de terre et un coup de pied enflammé. Grimpez ensuite les marches, après la porte vous serez face à 100 éclats à ramasser, avec tout le long, quelques petits obstacles. Après avoir récupéré les 100 éclats. Récupérez les Jarres d'âmes. Vous pourrez à présent prendre le coeur de spectre.

Niveau 1 : Boisvallon

Vous vous trouvez près d'un autel, commencez par regarder en haut, il y a une vie en haut et à l'opposé de la pièce, un téléporteur. Pour y accéder, vous devez passer dans une flamme, ce qui vous projettera en hauteur et vous devrez vous diriger vers un rebord pour vous accrocher. Une fois en haut, prenez la vie et allez au téléporteur, emparez-vous ensuite du petit rond rouge sur la tête du bonhomme tout rouge. Sautez ensuite au milieu de la pièce et sortez par la porte. Vous allez débarquer dans Boisvallon. La cinématique vous montre les quatre cœurs de spectre, suivez les éclats. Un peu plus loin à droite, vous rencontrerez votre premier monstre. Défoncez-le et continuez votre route, un peu plus loin se trouvera un cadran solaire. Placez-vous dessus et tournez, de 2 heures à 4 heures un passage s'ouvre. Entrez et traversez cet endroit de plaque en plaque. Au bout, placez-vous sur celle qui monte, et traversez encore cette partie de plaques. Placez-vous sur celle qui bouge tout en haut et rejoignez les plaques jaunes à gauche. Montez sur celle qui est mobile puis rejoignez la plaque suivante où se trouve votre 1er coeur.

Vous allez être téléporté dans une sorte de sanctuaire. Vous allez ouvrir une porte grâce au pouvoir de votre coeur, sortez et dirigez-vous vers la gauche. Montez le chemin et escaladez les deux murs en faisant attention aux pierres qui tombent et aux monstres à chaque fin de mur. Allez vers la gauche et montez sur les blocs de pierre qui flottent. Enchaînez tous les blocs jusqu'à être sur le plus haut qui vous donnera accès au deuxième coeur.

Vous serez à nouveau téléporté, partez vers le parchemin, et prenez le petit pont tournoyant. Traversez le pour rejoindre l'autre bout. Au fond, montez grâce au mur d'escalade. Tuez les monstres et prenez les passerelles qui montent, en haut, traversez tous les baraquements en ramassant les éclats. Vous allez arriver face à des pierres enflammées qui tombent sur la poutre, après ça, montez le mur d'escalade d'en face et allez chercher le 3ème coeur en haut de la pyramide.

Vous allez revenir au téléporteur, reprenez exactement le même chemin que le précédent, sauf qu'en haut, prenez le

mur d'escalade à gauche. En haut vous serez face au Sumo. Le but du combat est de faire tomber son adversaire en dehors du ring. Tournez autour de lui, placez-vous derrière et balancez tout ce que vous pouvez pour le faire sortir. Attention ça n'est pas aussi facile que ça en a l'air. Quand il vous aspire, gigotez dans tous les sens, et quand il vous fonce dessus, évitez-le et faites-le tomber du ring. Faites-le tomber trois fois et récupérez le 4ème coeur.

Comme d'habitude une petite sauvegarde, et vous revoilà dans le téléporteur. Récupérez à présent 100 éclats pour obtenir un coeur de spectre. Une fois apparu, ramassez le 5ème coeur du niveau.
Dirigez-vous vers le début du niveau, là où vous avez rencontré votre premier monstre. Prenez les petites dalles mobiles, sautez à droite une fois en haut, puis prenez le mur d'escalade. Passez par la droite et en haut, dirigez-vous à gauche puis montez le mur d'escalade. En haut à gauche se trouve une cascade, rentrez dedans. Vous allez arriver dans un monde avec une grande porte, rentrez dedans et commencez par prendre le passage de droite. Il faut nager en hauteur en prenant les trous des demi-plaques, pour arriver face à un anneau avec des pics. Passez dedans et ressortez de cet endroit par le même chemin que vous êtes arrivé. Allez à celui de droite quand vous ressortez, placez-vous à la surface de l'eau et grimpez le plus possible grâce au trampoline. En haut vous vous accrocherez au plafond et vous pourrez alors vous placer au centre de la pièce. En bas du grand cylindre se trouve un anneau, une fois bien au centre des cercles bleus, lâchez-vous dedans. Ressortez, et allez maintenant à celui de gauche, montez sur les bordures et montez encore jusqu'à être en face d'un fil d'or. Grimpez-y et au sommet, sautez dans l'eau, passez ensuite dans l'anneau et ressortez par le même chemin que vous êtes arrivé. Dehors se trouve le 6ème coeur.

Revenez à nouveau dans l'endroit précédent, mais cette fois prenez la porte centrale toute noire. Pour commencer, ne marchez que sur les dalles bleues foncées et placez-vous sur la dalle grise au fond. Prenez les escaliers, vous serez face à des blocs invisibles dont la présence n'est révélée que par des jets de fumée. Sautez dessus quand les plaques apparaissent pour arriver sur une bascule. Placez-vous sur la droite de la bascule.
Ca descend, montez très vite à gauche et sautez sur la plaque. Continuez de monter en évitant les jets de fumée et en grimpant sur les blocs. Plus haut vous serez face à une corde, grimpez-y et en haut vous serez confronté à de tout petits chemins. Passez assez doucement, et une fois arrivé au bout de ce parcours, sautez sur les plaques mobiles. En haut il y aura deux gros blocs qui montent et descendent, passez sans vous faire toucher car c'est la mort assurée. Plus haut il y aura une sorte de garde, s'il vous voit, des monstres apparaîtront. Plus haut encore deux blocs en mouvement de va et vient, avec derrière une vie par bloc. Plus haut il y aura encore un garde et derrière, un gros rectangle qui tourne sur lui-même avec des jets de fumée pour couronner le tout. C'est plus facile que ça en a l'air. Un très bon conseil, ne vous pressez pas, ça ne vous fera que descendre plus vite et non monter. Vous êtes maintenant face aux petites plaques violettes qui bien sûr se cassent la figure quand vous montez dessus. Une fois en haut vous voyez le haut de la pièce, vous devez sauter sur une plaque qui vous passe à côté (sans tomber si possible ça énerve pas mal.) Une fois arrivé au centre, grimpez sur la corde et en haut se trouve… (Et oui vous le ressentez dans votre manette, elle vibre, elle vit par le coeur qui se trouve plus très loin. Montez sur le dernier bloc et activez la demi-sphère au centre et le 7ème coeur est à vous.

Une bonne sauvegarde ça fait du bien. Sortez et revenez au début du niveau pour partir sur de bonnes bases. Un peu plus loin à droite se trouve un mur d'escalade avec en haut une jarre, ramassez-la et descendez. Plus loin sur un muret se trouve une deuxième, dirigez-vous au fond vers la porte temporelle, il y a une longue bascule. Montez sur les petits blocs flottants non loin, en haut se trouve une jarre. Allez ensuite vers la gauche il y a une passerelle qui tourne sur un axe dans l'eau, et une jarre au centre. Un peu plus loin il y a sur un rocher, un trampoline avec au-dessus une jarre. Et la dernière assez difficile à trouver, montez le mur d'escalade non loin de la dernière jarre prise. Descendez au premier étage et allez tout droit. Allez sur les plates-formes avec les trois petits monstres en flamme. Il y a un fil doré aux extrémités, placez-vous dessus et sautez de fil en fil jusqu'au troisième. Montez-le et en haut se trouve la 6ème jarre et le 8ème coeur apparaît au-dessus de votre tête sur la plate-forme.

Pas facile celui-la, en sortant de la porte bleue, allez de suite à gauche, il y a une balle en pierre, vous devez la pousser dans le but au fond à gauche et le 9ème coeur apparaîtra dans le but.

Pour le dixième coeur, vous allez vous servir de votre pouvoir pris au début de la partie. Allez tout au fond, il y a une plaque rouge sur le sol. Montez dessus et vous aurez 30 secondes pour aller défoncer le cristal qui protège le coeur. Il faut passer un peu par la pente où de l'eau coule puis remontez sur le chemin normal. Courez le plus vite possible et écrasez-vous dans le cristal pour récupérer le 10ème coeur

Niveau 2 : Dragonnade

Pour le 11ème coeur, plongez dans le premier bassin que vous verrez et allez au fond. Vous allez apparaître dans un grand labyrinthe sous-marin. Vous devez récupérer des cubes pour que le coeur apparaisse. Passez dans les anneaux pour ouvrir les passages qui mènent au coeur et reprenez souvent votre air en passant dans les bulles d'air. Pour avoir tous les cubes, vous devez entrer dans trois puits au total. Une fois que vous aurez récupéré tous les cubes, le coeur apparaîtra devant la porte de sortie du labyrinthe.

Avancez vers le premier bassin et passez par la gauche, vous devez monter à côté d'une maison, et y entrer. Dans ce jeu, vous devez avoir le plus de cases possible. Pour y arriver, le mieux est de se mettre devant son adversaire à deux ou trois carreaux, il tombera ou s'arrêtera et vous pourrez prendre votre temps pour ramasser les carreaux. Vous devez gagner les trois manches et le 12ème coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Pour le 13ème coeur, avancez vers le premier bassin et partez vers la gauche. Passez la planche, vous arriverez sur une plaque tournoyante, attention à la bestiole qui est dessus. Continuez votre route jusqu'à être dans un temple. Descendez, et allez à droite, au bout du couloir prenez encore à droite, montez grâce à la plate-forme et en haut, traversez toute la pièce. A la fin, coupez la corde et redescendez puis revenez au fond du couloir à droite. Prenez à gauche cette fois, montez par l'air qui vous projettera en l'air puis traversez cette pièce. Coupez encore la corde pour qu'un nouveau bloc tombe. Partez ensuite dans le couloir de gauche, et prenez pour commencer le chemin montant à droite, en haut traversez à nouveau la pièce et coupez la corde. Revenez au fond du couloir de gauche et prenez à gauche cette fois, en haut, sautez de corde en corde et coupez la corde. Une fois tous les blocs en bas, vous pourrez récupérer le coeur.

Pour le 14ème coeur, vous devez aller chercher le pouvoir rouge, vers les tourbillons de sable, et courir sur le cristal de gauche proche d'un sable mouvant tournoyant. Défoncez le cristal et récupérez le coeur.

Pour le 15ème, allez tout droit et devant le premier bassin, allez à droite et commencez à monter sur une grande colonne vertébrale. Echappez à tous les pièges et tuez tous les monstres jusqu'à être en face de plusieurs fils d'or. Sautez sur le premier et grimpez au sommet. Une fois en haut, maintenez la gâchette gauche et faites un gros saut jusqu'au prochain fil. Faites ça jusqu'au bout et ne tombez pas car vous retomberez tout en bas. Au bout descendez à droite, et descendez les petites marches. Passez la poutre qui tourne sur elle-même en faisant des sauts pour retomber sur la partie plate. Quand vous serez sur l'autre os, évitez les flammes qui tournent autour de l'os et une fois en haut, atteignez le coeur par le doigt du milieu.

Pour le 16ème coeur, ramassez toutes les jarres. La première se trouve à droite proche du tourbillon. Montez sur les ossements, il y a deux grands os qui montent. Commencez par prendre la jarre de droite et ensuite celle de gauche. Une fois en haut à gauche, montez et allez sur l'autre os à gauche. Il y a un grand os avec au bout une jarre et au-dessous, vous trouverez de nouveau un grand os avec au bout une jarre. La dernière est juste en dessous sur le doigt du milieu de la main. Une fois les cinq jarres récupérées, le coeur apparaît sur la dernière plate-forme en haut du tourbillon.

Pour le 17ème, ramassez les 100 éclats de coeur. Cette fois-ci, il va falloir chercher dans tout le niveau. Pas évident sur ce niveau vous devrez pas mal les chercher.

Pour récupérer le pouvoir de vol, vous devez aller sur le chemin de la colonne vertébrale. Après avoir passé les fils d'or, à gauche se trouve une petite parcelle de terre avec un téléporteur. Prenez-le et placez-vous sur la falaise, ça vous téléportera, il y aura le pouvoir. Vous pourrez donc récupérer le 18ème coeur, en passant tout droit après les fils d'or que vous avez parcourus précédemment. Une fois au bas de la descente, placez-vous sur le rond jaune et volez jusqu'au coeur.

Pour le 19ème coeur, pas facile à trouver, vous devez pour commencer revenir au niveau 1. Dirigez-vous vers la droite en commençant et allez dans la cascade en haut. Allez dans le passage, et montez la tour jusqu'à être sur la partie zig zag. (Juste après avoir monté le fil d'or). Marchez quelques instants et à un moment, vous devrez sauter, sautez sur la plate-forme grise juste au-dessous. Retournez vous et un bouton brillera, allez sur la deuxième plaque et activez le bouton, il ouvrira une porte.

Placez-vous ensuite sur la plaque la plus proche de la porte et vous pourrez vous accrocher sur le dessous du sol en zig zag (attention c'est très fin et on tombe assez facilement.) Une fois arrivé au bout, laissez-vous tomber dans le trou. Vous allez débarquer dans une autre tour. Sautez vite sur la plaque grise, une fois en haut, montez sur les plaques invisibles. Vous connaissez tout ce parcours, mais une fois en haut après le fil d'or, les choses se compliquent. Le sol est invisible, vous devez attendre de voir les grains blancs tomber sur le sol pour avancer. Ensuite après ça, vous connaissez le chemin, montez tout en haut de la tour et là enfin, vous prenez le 19ème coeur pas du tout évident à trouver.

Niveau 3 : Les Neverglades

Pour récupérer le 20ème coeur, avancez tout le temps tout droit, montez récupérer le parchemin au passage et une fois tout en haut, rentrez dans la bouche de la statue. Allez encore au bout et jouez au jeu, pour gagner, prenez le plus de jetons possible. (Il n'y a pas de techniques spéciales pour gagner, sinon celle d'éviter les ennemis qui vous font perdre beaucoup de temps). Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Le 21ème coeur, pas facile du tout. Commencez par aller tout droit et prenez la première à gauche, vous arriverez devant une grosse statue précédée de trois petites statues. (Une bleue, une jaune et une rouge.) Vous devez récupérer leur tête. Commencez par aller tout droit, à un moment, vous devrez monter sur des blocs mobiles, à droite se trouve la tête bleue. Prenez-la et dirigez-vous vers les trois statues. Attention quand vous lâchez la petite tête elle reviendra à sa position initiale en 10 secondes, vous pouvez néanmoins la récupérer après l'avoir jetée. Montez les marches avec la tête, traversez la plaque tournante, et pour faire traverser la tête sur l'autre côté, sautez et au milieu de votre saut jetez la tête. Remontez ensuite très vite pour ne pas qu'elle retourne à sa position initiale. Placez-la ensuite sur le buste bleu. Retournez devant le téléporteur de niveau pour partir sur de bonnes bases, descendez et prenez à droite, sautez le ruisseau de pierre en pierre. Au bout, il y aura la tête rouge. Ramenez-la jusqu'à son buste. Vous devez jeter assez souvent la tête pour ce passage, et pour traverser le ruisseau sautez puis jetez la tête. Allez ensuite la poser sur son buste. Pour la dernière tête, allez là où vous avez trouvé le parchemin (sur la passerelle) à gauche sur un poteau se trouve la tête jaune. Une fois les trois têtes sur les bustes, la grosse tête en pierre s'ouvre et vous pourrez récupérer le 21ème coeur.

Pour le 22ème, de suite après la porte du téléporteur faites demi-tour et montez le mur d'escalade. En haut partez sur les flans de la porte et récupérez les trois clefs pour ouvrir la grande porte. (Il y en a une en bas à gauche, une en haut au centre et la dernière en bas à droite.) Allez ensuite dans la porte, allez sur les trois statues de la salle et allumez leurs yeux. Une plaque apparaîtra devant le vestige, et en appuyant dessus, tout sortira du sable. Montez ensuite par la corde de droite, et sautez sur le coeur.

Pour le 23ème coeur, allez là où se trouvent les trois statuettes de couleur. Et prenez à droite, il y aura un puits sur un petit morceau de rocher, sautez dedans. Vous allez tomber dans un lac avec trois poissons électriques. Le but est de faire passer les trois poissons en même temps dans l'anneau. Pour cela, vous devrez les attirer vers vous et les garder bien derrière vous. Passez dans l'anneau et une fois que les trois poissons vous auront suivi (si trois fois ne suffit pas à l'élever complètement, refaites un petit passage ça s'enchaîne tout seul après). La plate-forme qui était au fond de l'eau va ressortir de l'eau. Vous pourrez alors activer le bouton et prendre le coeur.

Le 24ème, sortez de la salle de téléportation et allez de suite derrière. Montez le mur et entrez dans la porte. Vous allez revenir dans la salle avec le grand édifice enfoui sous le sable, vous devez réactiver les trois statues. Une fois fait, l'interrupteur apparaîtra et vous pourrez sortir de ce bâtiment. Montez par le fil d'or et cette fois quand vous serez en haut, montez par la gauche. Faites le tour du bâtiment et montez grâce à la plaque mobile. Montez au sommet de cette tour pour récupérer le coeur.

Le 25ème, dirigez-vous tout droit, montez jusqu'à être à côté de la grosse tête en pierre et passez par les côtés. A gauche se trouve le rond jaune qui vous donne le pouvoir de voler. Placez-vous dessus et volez jusqu'au coeur dans la fontaine.

Le 26ème coeur, revenez au rond jaune, mais cette fois, avancez un peu, et à droite se trouvent des petites passerelles. Sautez de passerelle en passerelle et la dernière possède une fontaine qui vous remontera votre pouvoir à fond. Mettez-vous en transe (gâchette de droite) et tirez sur les yeux de la statue qui est en face. Quand vous aurez

allumé les yeux de la statue, un coeur apparaîtra en dessous.

Quand vous aurez récupéré le 26ème coeur vous aurez droit à une cinématique

Le 27ème coeur, ramassez les 100 éclats de coeur. (Assez facile à trouver dans ce niveau.)

Pour le 28ème coeur, ce n'est pas forcément évident.
(Si on s'en tient à leur énigme.) Allez tout droit en sortant de la salle de téléportation, et tout au bout en haut, entrez dans la tête. Allez ensuite à droite et entrez dans la porte de gauche. Elle vous téléportera à l'intérieur de la tapisserie et vous devrez récupérer les six jarres se trouvant dans la tapisserie. Servez-vous des personnages pour prendre vos appuis et des rochers un peu plus saillants que les autres.

Commencez par aller à gauche, descendez et vous allez arriver près d'une télé, tapez sur le bouton de la console pour l'allumer. Sautez ensuite de l'autre côté où il y a la manette, un peu plus haut, il y a une télécommande, sautez dessus pour allumer la télé. Allez ensuite sur la manette, et gagnez ce niveau de casse-briques pour obtenir le 29ème coeur.

Le coeur suivant, allez à droite, prenez les petites plaques blanches, évitez les blocs et montez sur le piano plus loin. Allez derrière le piano (là où toutes les cordes sont voyantes), vous allez être téléporté dans un autre monde. Traversez les tambours, montez le fil, allez sur la corde (attention aux blocs qui tombent, ils vous envoient légèrement en arrière.) Montez sur les plaques, appuyez sur les trois touches de piano et montez sur le saxophone. (A l'intérieur du saxo se trouvent deux vies.) Prenez le fil et une fois sur la timbale, sautez sur le violon. Montez sur le bout de bois qui bouge et après la corde plus loin, prenez le fil d'or. Après les notes de musique, sautez sur les timbales et ensuite sur les notes. Sautez sur le tambour et à vous le 30ème coeur.

Le 31ème n'est pas très difficile, commencez par aller à gauche, traversez le canapé et allez sur la tour avec une montée en spirale. Rentrez à l'intérieur et montez au sommet de la tour. (Il n'y a rien de difficile.) En haut placez-vous sur le dernier engrenage et prenez une des deux portes, puis dehors, récupérez le coeur.

Pour le 32ème allez à droite, passez par les blocs blancs, traversez les blocs mobiles et traversez le piano. Sautez sur l'étagère, et montez sur les livres. Allez sur le vert et montez d'un étage. Allez ensuite dans le bocal à poissons et rentrez dans le petit château sous-marin. Battez vos démons en ramassant le plus d'anneaux possible. (N'essayez pas de taper vos démons, ça vous fera plus perdre de temps qu'autre chose.) Quand vous aurez gagné les trois manches le coeur sera à vous.

Pour le 33ème, retournez vers l'aquarium. Montez sur la radio, montez sur l'antenne et montez encore sur les livres pour arriver sur une poutre en bois tout en haut. Au centre, prenez le bloc blanc et récupérez les six jarres qui se trouvent à la place des bougies. Le coeur apparaît au centre de la poutre.

Le 34ème est très facile. Dirigez-vous vers le lavabo (par la droite ou la gauche, ça n'a pas d'importance), mettez-vous au fond et faites trembler la terre sur le bouchon. Il tombera, remontez à côté du robinet, à droite se trouve un bouton qui actionne l'eau. Allez ensuite dans les canalisations et au bout vous aurez le coeur.

Le 35ème n'est pas forcément évident à trouver. Allez sur l'étagère avec tous les livres, et la première boîte verte que vous rencontrerez à une inscription marron sur le couvercle. Faites trembler la terre, ça fera un trou et vous pourrez récupérer le coeur dans la boîte.

Pour le 36ème coeur, récupérez tous les éclats, niveau assez difficile. Prenez tous ceux du niveau normal et allez dans l'horloge pour en avoir 100 (il y en a aussi pas mal dans le monde du piano.)

Le 37ème coeur, « un truc de malade » pour le trouver. Pour commencer, dirigez-vous vers le piano. Passez par la gauche du piano, il y a une petite corniche qui vous mènera à l'horloge. Placez la grosse aiguille entre les deux petits points rouges. Allez ensuite dans la grande horloge, et une fois devant la grosse balançoire (celle qui bouge de haut en bas avec une barre en fer au centre), laissez-la partir et sautez en bas puis rabattez-vous, il y a une petite partie de métal où se trouve la porte. Une fois dans la porte, traversez tout ce monde pour au bout atteindre le coeur.

Niveau 5 : les abysses.

Commencez par plonger dans le trou et la colonne avec un anneau orange vers le sommet. Trouvez la dernière porte à gauche avec un fluide bleu clair qui y rentre. A l'intérieur, vous devrez monter tout en haut de la structure, et tout en haut à gauche se trouve un bouton pour arrêter les rayons. Allez ensuite chercher le 38ème coeur.

Allez toujours dans le trou central et trouvez la tour qui a une couleur violette, prenez la porte avec le fluide qui se trouve à gauche, une fois dedans, placez-vous sur l'interrupteur au début. Il mettra le monde à l'envers et vous devrez juste marcher sur les plaques qui viennent de se retourner. Quand vous aurez marché sur toutes les plaques, le coeur n'aura plus de protection et vous pourrez prendre le 39ème coeur.

Dirigez-vous vers la tour de couleur rouge, à l'intérieur se trouve ce cher sumo. Vous savez déjà comment le tuer mais il fait des nouveaux coups pas très dangereux. Quand il vous jette les pierres dessus, courez avec un turbo, c'est pas très dur. Quand il fait les flammes par terre et qu'il vous fonce dessus, là, anticipez le mouvement et partez légèrement avant lui. Il sera déséquilibré et vous pourrez le faire tomber. A chaque chute, le sumo fera tomber une partie de l'arène. Rien n'est dur jusqu'à la dernière partie. Pour la dernière, je vous dirai ma méthode. Approchez-vous de lui le plus vite possible pour être le moins proche du bord au cas où il vous touche avec son ventre et passez derrière pour lui donner des coups jusqu'à ce qu'il tombe. Le 40ème coeur va apparaître au centre de ce qui reste de l'arène.

Pour le 41ème coeur, allez dans le monde sous-marin et dirigez-vous au fond au centre, il y a une crevasse. Une fois dedans, vous vous retrouvez dans un monde de chaleur et de lave, traversez tout ce parcours pas trop difficile et une fois tout en haut, montez dans le bateau. Le jeu que vous allez faire consiste à mettre tous les carreaux en noir pour tuer les trois pirates. Quand vous les aurez tués, le coffre s'ouvrira et vous aurez le coeur.

Pour le 42ème c'est soit un coup de chance soit, on vous l'a dit. Allez tout en haut du monde sous-marin, il y a un énorme poisson qui vous gobe quand vous êtes en face de lui. Une fois à l'intérieur du ventre il y a un coffre, et vous devez faire la combinaison suivante pour l'ouvrir. A, B, X. Le coffre s'ouvrira et vous pourrez récupérer le coeur.

Le 43ème coeur, de suite en sortant du téléporteur, allez à gauche, il y a une bulle d'eau avec une jarre à l'intérieur. La deuxième se trouve à droite, au fond dans un trou. Allez ensuite dans le monde sous-marin, à gauche il y a un petit passage, qui mène hors de l'eau. Allez vers la gauche, il y aura un grand bonhomme, tapez-le et prenez la jarre. Les deux dernières jarres se trouvent dans un passage qui se trouve au fond de l'eau vers la tour orange. Quand vous serez dedans, remontez et à la surface, vous trouverez une jarre à gauche et à droite. Retournez ensuite dans le monde sous-marin, le coeur apparaîtra tout en haut au centre de ce monde.

Le 44ème, pas évident. Commencez par aller à l'horloge de suite à droite après le téléporteur. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et allez dans le monde sous-marin. Dirigez-vous vers la colonne violette, là où il faut avoir la tête à l'envers. Allez tout au fond (sans vous mettre la tête à l'envers.), Après le champ de force du coeur, traversez la porte. Retournez-vous et juste au-dessus de la porte se trouve un petit plateau qui vous permet de monter. Traversez tout l'étage pour arriver à la porte. Une fois dedans, vous êtes confronté à un énorme bloc. Quand vous entrez dans sa zone, il s'abaisse et vous écrase. La technique : entrez dans la zone, rabattez-vous assez vite, laissez-le s'écraser et dès que vous aurez la place, commencez à courir avec des coups de turbo tout le long. Juste après, ça fait peur mais c'est tout. Courez tout simplement avec des turbos si possible. Une fois arrivé devant un sas, passez dedans et le prochain vous offrira une petite difficile. Entrez et vous devrez éviter les piquants qui vous arrivent dessus (en principe des flèches vous aident pour vous signaler où vous pourrez passer. Après ça, il y aura deux gros gardes, rien de difficile. Après les avoir tués, la porte s'ouvre et vous avez encore droit à deux monstres (quelle chance !). Vous devez monter à présent une grande tour avec quelques pièges, et tout en haut comme en bas, un énorme bloc où vous devrez passer tout en turbo sinon « skick » !! Après ça, à vous le 44ème coeur.

Le 45ème, prenez 100 éclats de coeur.

Le 46ème, retournez dans le volcan, et montez comme si vous alliez vers le vaisseau fantôme. Là où se trouve l'interrupteur, à gauche, il y a un autre passage. Montez tout en haut et au bout de ce parcours, il y aura le coeur.

47ème pas facile du tout celui-la, surtout très énervant. Pour commencer, rendez-vous dans la tour rouge. Faites le tour

de la fontaine et regardez toutes les statues. Il y en a une qui a une position différente des autres. Activez le bouton et allez chercher l'autre statuette (hors de la fontaine) qui a la même position. Activez le bouton de la deuxième et les deux se tourneront dans la direction de la fontaine. Faites pareil pour toutes les statuettes pour détruire cet oeil de malheur qui ne vous lâche pas d'une semelle, puis allez récupérer le coeur.

Niveau 6 : Rocadague.

Pour commencer ce niveau, allez tout droit, passez la petite passerelle qui tourne, passez par la droite au croisement et montez le plus haut possible. Vous arriverez devant une horloge solaire, commencez par la mettre en jour. Allez ensuite à la grande porte gardée par trois monstres. (Juste après les blocs qui bougent de droite à gauche.) Dedans, vous devrez tuer tous les monstres très rapidement (voilà la raison pour laquelle il faut mettre de jour, les monstres sont moins résistants.) Une fois que vous les aurez tous tués, le moine vous donnera le 48ème coeur.

Pour le 49ème, dirigez-vous vers le premier croisement, il y a les escaliers en forme de flèche et un peu à droite une descente. Allez tout en bas et une porte s'ouvrira. Une fois dedans, tuez tous les monstres qui se présentent (on croit qu'ils apparaissent indéfiniment mais non.) Quand vous aurez tué assez de monstres, le coeur descendra à une hauteur accessible.

Allez au premier croisement et cette fois prenez à droite. Traversez le petit pont, tuez les monstres et allez dans le puits à droite. Un petit jeu de casse-tête vous attend. Passez par la gauche, cassez le 3ème cube, en haut cassez celui au-dessus. Une fois en haut, déportez-vous à droite en cassant les cubes du haut et montez chercher le 50ème coeur.

Dirigez-vous au puits du 50ème coeur, et allez vers la gauche. Descendez et plus loin il y aura une porte, entrez-y. Une fois dedans, il y aura une momie au centre, entrez dans l'arène et elle se transformera en boule. Vous devrez l'éviter et quand elle se cassera toute seule et que la momie aura le tournis, tapez-la. Après avoir fini son boulot, elle saute et retombe en faisant une onde de choc. (Sautez très haut.) Pour sa dernière vie, je vous conseille de bien maîtriser le turbo car il va beaucoup plus vite et vous devrez l'esquiver avec le turbo. (Attention il faut lui donner deux coups pour lui enlever un carreau de vie.) Après l'avoir tué, le 51ème coeur descend, vous pourrez le prendre.

Pour le 52ème coeur, au croisement allez à gauche, arrêtez-vous quand vous aurez à faire à quatre gros monstres. Vous devez aller à droite, activez un interrupteur et à gauche pour en activer un autre. Une fois fait, montez au centre. En haut vous arriverez devant une porte, prenez à gauche. Traversez tout le parcours et au bout montez sur le mur de droite. Tout en haut, il y a le dernier interrupteur. Une cinématique vous montre ce que vous venez de faire avec les trois interrupteurs et vous devrez retourner là où se trouvaient toutes les bêtes et les interrupteurs. Passez par le nouveau passage qui vient de se faire et dedans, montez à la corde. Pour monter, placez-vous sous la porte et sautez. L'étage suivant, détruisez la soucoupe avec un tremblement de terre, et montez cet étage de la même manière que le précèdent. Montez au sommet de la tour de cette manière puis prenez le coeur.

Le 53ème est caché dans une porte solaire. Pour commencer, allez au cadran, il se trouve en haut des escaliers en flèche. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et redescendez au pied des escaliers en flèche. Prenez juste à droite, il y a une descente, comme pour le 49ème coeur, entrez dans la porte. Ne vous occupez pas des monstres et allez sur le fil de droite. Il y a la porte sur une plate-forme. Entrez y et traversez tout ce monde pour avoir le dernier 53ème coeur. Ce niveau-là ne comporte pas beaucoup de difficultés.

Au premier croisement, allez à gauche, montez le plus haut possible (jusqu'à être devant la porte du moine). Allez à gauche et faites le tour, puis montez par l'éjecteur d'air. Une fois en haut, passez par les plates-formes qui contournent le bâtiment. Montez tout en haut et une fois sur le dôme, explosez-le et récupérez le 54ème coeur.

Le 55ème coeur, les jarres. Allez déjà au temple du moine, et passez par la gauche. Prenez la première qui se trouve sur la plaque tournante, juste avant à droite, il y en a deux et plus loin il y a des marches et entre deux se trouve une jarre. Il y a une jarre dès que vous montez grâce à l'éjecteur. Tout en haut de la tour sur le bord il y a aussi une jarre. Le coeur apparaît un peu plus bas.

Le 56ème coeur tout simple, ramassez les 100 éclats.

Niveau 7 : Sommet des sages.

Le 57ème coeur, commencez par aller tout droit et en vous aidant des boutons du milieu de chaque truc flottant, (le bouton ouvre un pont.) Rejoignez l'autre bout du ponton. Montez ensuite la colline, un peu plus loin il y aura une porte, entrez et prenez à gauche de suite. En haut, faites le parcours jusqu'à être sur un ascenseur. Il va vous amener dans la bouche d'une statue et vous pourrez prendre le coeur.

Le 58ème coeur, commencez par vous diriger vers la porte du 57ème coeur. Passez à droite de cette porte, un peu plus loin il y a un fil, montez y et tombez dans le trou à gauche. Une fois dedans, montez à la surface de l'eau par la gauche et allez activer l'interrupteur à droite de la pièce. Le niveau de l'eau monte, l'entrée est maintenant dans la direction de votre première entrée dans la salle. Il y a un tunnel qui vous mène à la surface et pareil vous devez aller activer l'interrupteur. Le niveau de l'eau va encore augmenter et cette fois, le passage se trouve dans le cercle jaune, montez et sortez de l'eau, allez ensuite activer l'interrupteur se trouvant en haut dans une petite porte. Allez ensuite sur l'anneau pour prendre l'autre passage et augmenter encore le niveau de l'eau. Le niveau de l'eau va être à présent au maximum et vous pourrez récupérer le coeur.

Allez sous l'eau et passez dans les anneaux. Il y en a un tout droit, deux à gauche, deux à droite et un à droite vers la cascade. Ils vous ouvriront la lanterne d'une statue et vous pourrez aller à l'intérieur. Une fois à l'intérieur, tout simple, montez le plus haut possible et prenez le 59ème coeur.

Allez à la porte du moine et partez vers la gauche cette fois-ci. Une fois tout en haut du parcours de planche, appuyez sur l'interrupteur pour faire exploser la colline. Un autre bouton apparaît, faites encore exploser jusqu'à ce que vous voyez une porte. Entrez et dedans placez-vous sur la plaque et évitez les parties de bloc gênant. Une fois en bas, allez tuer le monstre et grâce aux petites plaques qui bougent, allez sur la partie où se trouve le coeur. Un cube va apparaître et vous devrez parcourir ses six faces et récupérer une jarre par face pour avoir le 60ème coeur.

Pour le 61ème, retournez à la porte du 60ème là où se trouvait le gros cube. Une fois au milieu de la salle, regardez les statues, une est blanche et l'autre noire, vous devez rendre les piliers de la même couleur en appuyant sur l'interrupteur à leur sommet. Une fois fait, allez sur l'interrupteur qui vient de se créer et vous serez téléporté dans le labyrinthe. Il ne vous reste plus qu'à trouver votre chemin et de l'exécuter sans faute car le temps donné est rude.

Pour commencer, allez sur la première toupie orange et allez sur le petit bout de bois à droite, sautez grâce à l'air et rejoignez un peu plus loin l'horloge temporelle vers la gauche. Placez l'aiguille entre les deux points rouges et dirigez-vous vers la porte du 57ème niveau (là où il fait très chaud et que des grosses hélices tournent.) Commencez à monter et après l'étape des engrenages un peu plus haut à droite se trouve la porte temporelle. (Attention ce monde a tendance à porter sur les nerfs à cause des morts toutes bêtes.) Commencez ce monde en évitant de toucher les palettes qui tournent, montez ensuite la tour et une fois en haut, prenez à droite ou à gauche, ça n'a pas d'importance, les deux se rejoignent. Vous allez être face à un rouleau, vous pouvez le faire avancer en marchant dessus. Prenez ensuite le rouleau de droite, enchaînez avec l'autre rouleau et faites la dernière glissade. Tombez dans le trou et récupérez le 62ème coeur.

Le 63ème, tout simple allez sur la dernière petite toupie et sautez sur le petit ponton en bois à droite. Le couvercle s'enlève et vous pourrez faire une partie. Vous avez l'habitude maintenant, celui-ci n'est pas bien difficile. Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra.

Le 64ème coeur, ramassez les 100 éclats.

Niveau 8 : moulin des neiges.

Le 65ème coeur, allez tout droit, traversez la plaque de glace et prenez les escaliers à gauche. Un peu plus haut à droite prenez la porte. Une fois dedans, montez tout en haut de la tour en vous aidant des petits interrupteurs violets. Une fois en haut il y a un ascenseur il vous amènera au coeur.

Allez pour commencer tout droit, et après à droite, escaladez tous les blocs et montez au sommet. Vous allez être face à un pont dans un vent de folie. Vous devez passer quand les palmes du moulin cachent l'air. Faites une pause au

centre et passez cette épreuve. Vous allez arriver plus loin sur une piste de glace, vous devez arriver en bas avant le temps imparti. Si vous n'y arrivez pas, une petite astuce vers le 5ème virage (je crois, là où il y a un rebord pour ne pas tomber) sautez en bas et essayez d'atterrir de nouveau sur la glace, vous allez peut être perdre quelques carreaux de vie mais il vous restera au moins 15 secondes. Après la porte, prenez le 66ème.

Commencez par aller à droite, un peu plus loin il y a des blocs qui descendent, traversez-les et grâce à l'air qui jailli, allez sur la terre à droite. Prenez le fil et montez pour arriver dans une sorte de temple. Vous allez débarquer dans une autre partie de ce monde, vous devez monter dans chaque colonnes, il y a des clés emprisonnées, vous devez casser les blocs grâce aux boules de neige. Après avoir pris les trois clés, allez chercher le 67ème coeur dans le coffre.

Allez tout droit et à l'escalier du moulin, prenez à gauche, et cassez la fine couche de glace qui s'y trouve. Descendez par la porte du bas, vous allez apparaître dans des catacombes. Allez au fond, descendez et allez sur le fil, montez et traversez le rouleau. Traversez toute cette pièce et au bout, récupérez le 68ème coeur.

Retournez vers l'entrée des catacombes, il y a plein de trous d'air, prenez celui le plus au fond à droite et montez sur les plaques grises, et une fois que vous êtes à la fin de ce parcours, prenez le 69ème coeur.

Allez à droite, il y a une petite trappe qui va vous descendre dans des cavernes glacées. Vous devrez briser trois fois la glace grâce au pouvoir du feu. Le dernier coup vous apportera le 70ème coeur.
Pour commencer, allez à droite, et montez la falaise puis retournez à l'endroit où le vent vous pousse. (Les palmes du moulin vous aident à passer.) Juste avant d'entrer dans la grotte, à gauche il y a encore une falaise, montez dessus et partez tout droit. Descendez les marches et à droite se trouve le pouvoir du vol. Prenez-le et partez vers la gauche, il y a un coeur assez bas à gauche. Foncez dessus et récupérez le 71ème coeur.

Retournez juste là où se trouvait le pouvoir du vol et à la place de voler, allez sur l'interrupteur. Le bateau apparaîtra et vous devrez monter dessus. Placez-vous sur le canon et cassez toutes les vitres de glace qui renferment les jarres. Une fois fait, allez tout simplement les récupérer et récupérez le 72ème coeur.

Le 73ème, ramassez les 100 éclats de coeur mais attention c'est pas facile de les trouver, il faut aller dans tous les recoins du niveau.

Niveau 9 : citadelle obscure.

Le dernier niveau, on y est. Allez tout droit et au croisement, allez à gauche, traversez tous les blocs en faisant attention aux anneaux qui tournent.

Le 74ème, allez tout droit, montez la pente et allez à droite. Après c'est presque facile c'est tout le temps tout droit sauf qu'il y a des monstres de partout et des épreuves assez coriaces. Quand vous aurez dépassé tout ça, le coeur sera à vous.

Le 75ème très linéaire mais très dur, commencez juste par aller à gauche puis montez et traversez les anneaux. Il y a des anneaux disposés horizontalement, c'est les plus durs à passer. (Pour le dernier personnellement je n'ai jamais réussi à passer sans me faire toucher.) Montez le fil et en haut allez à gauche, traversez et au bout se trouve le coeur.

Le 76ème coeur, repassez par la gauche avant de monter et après avoir passé le fil d'or, allez vers le cube. Il va vous téléporter dans un monde assez bizarre. Pour survivre vous devrez suivre la petite lueur qui bouge, elle va là où c'est le plus plat. A un moment, vous apercevrez le coeur et vous devrez sauter dessus.

Pour le 77ème quand vous sortez du téléporteur, retournez-vous et passez par derrière. En bas se trouvera une entrée et vous vous retrouverez dans un autre monde. Commencez par aller à droite et dirigez-vous vers une sorte de grande horloge. Montez ensuite sur le scarabée qui monte et descend à côté d'un mur, et le coeur est au bout de la ligne droite.

Le 78ème, attention vous risquez de recommencer très souvent. Pour commencer, allez derrière le téléporteur et allez dans le premier trou noir là où les fils bleus vont. Au fond il y a l'horloge, mettez l'aiguille entre les deux points rouges. Revenez à l'intérieur et descendez. Allez ensuite dans l'autre porte noire et une fois dans l'autre monde, en passant par

la droite vous arriverez à la porte temporelle. Dans ce monde-là, vous devez juste vous armer de patience. Au bout de tout ce parcours, il y aura le coeur.

Le 79ème il faut passer par la droite à la montée, et après c'est tout le temps tout droit. Au bout se trouvera le coeur.

Le 80ème, ramassez les six jarres. Il y en a deux du côté gauche, deux au centre et deux à droite. Allez ensuite récupérer votre coeur.

Le 81ème ramassez les 100 éclats de coeur.

Il ne vous reste maintenant plus que le boss final. Allez au centre de l'arène et quand le combat commence, vous devez éliminer tous les spectres et éviter les boules de feu jusqu'à ce qu'il se transforme en araignée. Là, ça se corse un peu plus, vous devez éviter ses attaques et lorsqu'il est étourdi et qu'il se retrouve sur le dos, tapez son petit point rouge au niveau de l'arrière. Répétez cette action 5 fois et le jeu sera enfin terminé.

Vietcong : Purple Haze

© Take 2 Interactive / Coyote 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Invincibilité
2 méthodes selon la version de votre jeu :
- Appuyez simultanément sur L + R + A + bas pendant le jeu.
- Faites Blanc, R, A, bas pendant le jeu.

Choix du niveau
2 méthodes selon la version de votre jeu :
Mettez en surbrillance le menu des options et maintenez L + R + Noir + Blanc.
Mettez en surbrillance le menu des credits et faites Blanc, Noir, X, B.

Voodoo Vince

© Microsoft / Beep Industries 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIES ILLIMITÉES

Mettez le jeu en pause et faites : X, R, L, A, A, X, Y, blanc, B, L, R, noir, haut, haut, bas, gauche, droite.

Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

© Activision / Shaba Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC JORDAN

Réalisez des runs parfaits tout au long des challenges étoiles et vous pourrez jouer avec Jordan.

CINÉMATIQUES

Terminez le jeu avec un boarder pour débloquer sa cinématique.

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal.

Tous les wakeboarders

Tournez le stick analogique droit quinze fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour débloquer tous les wakeboarders.

Planches supplémentaires

Appuyez sur Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas pour débloquer de nouvelles planches.

Visa de voyage

Appuyez sur X, X, X, X, B, B, B, B, Y, Y, Y, Y, X, B, Y.

Whacked!

© Microsoft / Presto Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivant en guise de nom en mode Gameshow,

UBERHUNGARIAN	Code Maitre
AROUNDDAWORLD	Toutes les arènes, armes et vidéos.
TIMEFORCHAOS	Toutes les armes et vidéos.
FOODFIGHT	Tous les perso, burgers et vidéos.
DOUBLEDOUBLE	Tous les persos

Whiteout

© Konami / Vicarious Visions

CODE MAÎTRE

Code maître

A l'écran principal maintenez L + R et faites Droite, Droite, Droite, Droite pour débloquer toutes les courses, personnages et véhicules.

Tous les personnages

A l'écran principal maintenez L + R et faites Bas, Bas, Bas.

Toutes les parties

A l'écran principal maintenez L + R et faites Gauche, Gauche, Gauche, Gauche.

Toutes les pistes

A l'écran principal maintenez L + R et faites Haut, Haut, Haut, Haut.

World Championship Snooker 2003

© Codemasters / Blade Interactive Studios 2003

+ D'INFOS FORUM

COUPS FACILES

Quand vous utilisez le pad analogique ou le stick, maintenez L pour rendre la trajectoire beaucoup plus lente.

ACHATS FACILES

Pour obtenir ce que vous voulez gratuitement, allez dans l'écran "upgrade/edit" et achetez le maximum de choses possibles. Une fois votre sélection faite, n'appuyez pas sur Done, mais sur B pour revenir à l'écran principal. Sauvegardez votre partie. L'équipement choisi ne vous sera pas facturé.

World Championship Snooker 2004

© Codemasters / Blade Interactive Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Joe Davis
Terminez une saison premier.

John Virgo
Gagnez le Snooker Trickshot Challenge.

Scène cinématique bonus
Gagnez un match classique pour débloquer l'une des scènes cinématiques bonus.

World Racing

© TDK Mediactive / Synetic 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Single player cars

Entrez **AllUCanGet** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les voitures.

Voitues multijoueurs

Entrez **Full House** en guise de nom en mode multi pour débloquer toutes les voitures.

Place 9

Entrez **Goodzpeed** en guise de nom en mode solo.

Place 8

Entrez **Jiu-Jitsu** en guise de nom en mode solo.

Place 7

Entrez **McRace** en guise de nom en mode solo.

Place 6

Entrez **No Hat!** en guise de nom en mode solo.

Place 5

Entrez **Halbzeit** en guise de nom en mode solo.

Place 4

Entrez **TaxiDriver** en guise de nom en mode.

Place 3

Entrez **N.I.C.E. 2** en guise de nom en mode solo.

Place 2

Entrez **HUIBUH** en guise de nom en mode solo.

Place 1

Entrez **Top 10** en guise de nom en mode solo.

Tous les championnats

Entrez **JamSession** en guise de nom en mode.

Toutes les pistes

Entrez **Free Ride** en guise de nom en mode solo pour débloquer tous les circuits et missions

Toutes les missions

Entrez **Miss World** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les missions.

VUE INTÉRIEURE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant la partie, mettez-vous en vue intérieure (celle ou on voit le volant) faites une pause et attendez quelques instants que la camera se mette à tourner autour de la voiture. Enlevez la pause et vous aurez une vue intérieure plus proche du volant.

World Racing 2

© TDK Mediactive / Synetic 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes en tant que nom lorsque vous créez un profil.

AmEx	+ 100 000 $
EC	+ 100 $
MASTERCARD	+ 10000 $
Visa	+ 1 000 $

Worms 3D

© Sega / Team 17 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR LE GÉNÉRATEUR DE NIVEAUX

1103842763	Sous-marin dans la glace
127583927	Poule géante
1585104494	Carte à l'altitude élevée
2212888281	Statue d'un âne de beton et fantôme qui bouge
221350867	Carte avec 4 sous-marins
241780260	Grande carte
257462320	Petite carte
293509210	Ponts
318540730	Vaisseau
56980321	Une carte bien remplie (avec trésor, sabliers, épave de bateau, chateau de sable...)
656913	Sabres
921447	escalier

VACHES FOLLES

Terminez les trois challenges du shotgun pour débloquer les vaches folles.

BOMBES NUCLÉAIRES

Terminez les dix challenges deathmatches pour débloquer la bombe nucléaire.

SUPER MOUTONS

Terminez les épreuves Super Moutons avec une médialle d'or pour débloquer les super moutons

ACCÉDER AU DERNIER NIVEAU

Pour accéder au dernier niveau, mettez la pause pendant une partie, maintenez L + R et faites Y, X, Y, X, A, B, B, Y, X, A, B, B, B, blanc, Y, A.

LES POURCENTAGES CACHÉS

1. Dans le centre d'entraînement d'Atlantis, descendez des ruines, faites face à l'avion et regardez à gauche. Vous devriez repérer un trou dans le mur qui mène à un pourcentage supplémentaire.
2. Dans la mission "ça tombe mal", contournez la maison pour faire exploser la caisse qui se trouve sur le talus semblable aux tombes.
3. Dans la mission "révisions d'été", envoyez une grenade dans les anneaux des deux paniers de basket.
4. Dans la mission "règlement de compte à OK Corail", prenez la caisse qui se trouve à côté de la cheminée de la deuxième maison à gauche.
5. Dans la mission "petit déjeuner musclé", il y a sur les poutres au-dessus du terrain une caisse qui contient un kit de poudre et qui permet de debloquer cette arme et de gagner un pourcentage.
6. Dans la mission "réparation rapide", sautez à pieds joints sur les touches "t" "e" "a" "m" "1" "7" (TEAM17) dans l'ordre pour deverouiller le langage "french lover".

Worms 4 : Mayhem

© Codemasters / Team 17 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alien

Battez tous les meilleurs temps du mode histoire.

Cyborg

Débloquez tous les trophées.

Dino

Battez tous les meilleurs temps du mode challenge.

Frankenstein

Battez tous les meilleurs temps du mode Deathmatch.

Professeur

Terminez le mode histoire.

DÉBLOQUER TOUS LES TROPHÉES

3 d'un coup

Tuez 3 worms en un tir.

4 d'un coup

Tuez 4 worms en un tir.

Ami des animaux

Tuez 200 worms uniquement en utilisant des animaux.

Worms volant

Utilisez 500 de carburant de Jet Pack.

Balle magique

Tuez 3 worms avec un tir de fusil à pompe.

Dégats Bronze

Atteignez 25.000 de dégâts.

Dégats Argent

Atteignez 50.000 de dégâts.

Dégats Or

Atteignez 100.000 de dégâts.

Compte de morts

Tuez 500 Worms

Spécialiste des armes

Atteignez 8.000 de dégâts avec le bazooka.

Monstrueux

Tuez 3 worms d'un coup avec un animal.

Worms cupide

Ramassez 500 caisses.

Éclateur de tonneaux

Explosez 500 tonneaux.

Feu au pied

Marchez sur 500 mines.

Gros boom

Faîtes un tir de 500 points de dégâts

Wrath Unleashed

© Activision / LucasArts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ARÈNES

Arène Age de Metal

Remportez 100 combats en arène pour débloquer cette arène en mode Versus

Arène Bassin de l'Elephant

Remportez 20 combats en équipe pour débloquer cette arène en mode Versus

Wreckless : Missions Yakuzas

© Activision / Bunkasha Games 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES VUES

Pour bénéficier de nouveaux angles de caméra, maintenez la direction vers le Bas pendant le jeu ou pendant les replays. En terminant les missions A-9, A-10, B-9, et B-10 vous aurez accès à de nouveaux effets.

NOUVELLES MISSIONS

Missions A-2 à A-4

Terminez la première mission.

Missions B-2 à B-4

Terminez la mission B-1.

NOUVEAUX VÉHICULES

Dragon-SPL

Terminez la mission A-1.

Supercar

Terminez la mission B-1.

Tank-90

Terminez la mission B-8.

Tiger-SPL

Terminez la mission A-8.

Yakuza

Terminez la mission B-9.

MUSIC TEST

Terminez les 20 missions pour débloquer le Music Test à l'écran des options.

WWE Raw

© THQ / Jakks Pacific 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Fred Durst

Remportez toutes les ceintures de championnats.

Shane McMahon

Remportez le titre Hardcore.

Stephanie McMahon-Helmsley

Remportez le titre féminin.

Vince McMahon

Remportez le titre WWF Heavyweight

WWE Raw 2

© THQ / Anchor 2003

+ D'INFOS FORUM

CATCHEUR SURPRISE

Sur le menu principal, maintenez la touche L enfoncé et appuyez sur B, B, Y, X, X, Y, Y, A pour avoir un catcheur en plus.

MUSIQUE PANTS

Voler le pantalon de Lita pour débloquer le morceau Pants.

SE DÉBARRASSER DES ARMES

Envoyez les armes dans le public avec la touches A pour les faire disparaître.

VICTOIRE EN MODE SAISON

Laissez-vous mettre à terre par l'adversaire en moins de deux minutes puis appuyez sur Start et retournez au menu. LA console considérera que vous avez gagné le match.

ARMES CACHÉES

Sortez du ring et placez-vous juste devant lui, en bas. Remontez sur le ring tout en appuyant sur Blanc. Votre catcheur trouvera une arme planquée sous le ring.

MICK FOLEY

Terminez 5 saisons pour débloquer Mick Foley.

NOUVEAU COSTUMES

Vous pouvez voler de nouveaux costumes dans le mode Saison.

INTERFÉRENCE

Pendant l'entrée d'un adversaire, appuyez plusieurs fois sur X pour interférer.

NOUVELLES VIDÉO

Voler plusieurs affaires à la même personnes pour débloquer sa vidéo.

WWF Raw

© THQ / Anchor 2002

NOUVEAUX PERSONNAGES

Fred Durst

Gagnez toutes les ceintures du championnat.

Shane McMahon

Gagnez le titre Hardcore.

Stephanie McMahon-Helmsley

Gagnez le titre féminin.

Vince McMahon

Gagnez le titre WWF Heavyweight.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

Lunettes de Bubba Ray Dudley

Attaquez Bubba Ray Dudley lors de son entrée.

Lunettes de Christian

Attaquez Christian lors de son entrée. Continuez de le frapper jusqu'à ce que ses lunettes tombent.

Chapeau de Crash Holly

Attaquez Crash lors de son entrée.

Lunettes de D-Von Dudley

Attaquez D-Von Dudley lors de son entrée.

Lunettes de Edge

Attaquez Edge lors de son entrée.

Chapeau de Fred Durst

Combattez Fred Durst un contre un en match Hardcore et étallez-le à terre.

Micro de K-Kwik

Attaquez K-Kwik lors de son entrée.

Médailles d'or de Kurt Angle

Attaquez Kurt lors de son entrée et volez ses médailles lorsqu'elles tombent de sa main. Frappez-le avec ces médailles 64 fois pour récupérre les vraies médailles.

Lunettes de Spike Dudley

Commencez un match un contre un face à Spike et attaquez-le lors de son entrée.

Lunettes de Tazz

Attaquez Tazz lors de son entrée et volez ses lunettes lorsqu'elles tombent à terre. .

Bouteille d'eau de Triple H

Attaquez Triple H lors de son entrée.

Bandana de Undertaker

Attaquez Undertaker lors de son entrée.

Bandana de X-Pac

Attaquez X-Pac lors de son entrée jusqu'à ce qu'il fasse tomber son bandana.

X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine

© Activision / Gene Pool Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur le menu principal

Tous les costumes

X, L, X, L, X, X, L, R.

Tous les niveaux et tous les défis

X, L, X, L, X, L, L, R.

Tous les fichiers Cérébro et toutes les vidéos

X, L, X, L, X, X, R, L.

Menu des cheats

X, X, L, L, L, L, X, X, L. Pendant le jeu, mettez la pause pour accéder au menu des cheats.

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Tapez le code du niveau souhaité sur le menu des fichiers du Cerebro :

Iceman
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, Start

Nightcrawler
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start

Wolverine
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Start

COSTUMES CACHÉS

Iceman : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Iceman.

Iceman : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Iceman.

Nightcrawler : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Nightcrawler.

Nightcrawler : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Nightcrawler.

Wolverine : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Wolverine.

Wolverine : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Wolverine.

X-Men : Next Dimension

© Activision / Paradox Development 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Code Maître

Maintenez L et faites Droite, droite, gauche, gauche, bas, haut, B, à l'écran principal.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Bastion

Terminez le jeu en mode arcade avec Magneto sans perdre un seul combat et battez Bastion

Jouer avec Bishop

Terminez le jeu en mode arcade avec Gambit.

Jouer avec Blob

Terminez le jeu en mode arcade avec Bishop.

Jouer avec Psylocke

Terminez le jeu en mode arcade avec Betsy.

Jouer avec Dark Phoenix

Terminez le jeu en mode arcade avec Phoenix.

Jouer avec Pyro

Terminez le mode arcade avec Dark Phoenix.

Jouer avec Sentinel A

Terminez le jeu en mode arcade avec Cyclope.

Jouer avec Sentinel B

Remportez 20 combats en mode Survival

NOUVELLES TENUES

3ème tenue

Terminez le mode story avec un personnage pour débloquer sa troisième tenue

4ème tenue

Remportez 20 combats en survival avec un personnage pour débloquer sa quatrième tenue

5ème tenue

Terminez le mode arcade en Hard avec tous les personnages

X-Men Legends

© Activision / Raven Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

XTREME COSTUME ALTERNATIF

Sur le menu principal faites haut, haut, droite, gauche, bas, bas. Puis, pendant le jeu, allez sur un lieu Xtraction et utilisez le bouton next pour voir le skin.

PERSOS CACHÉS

Beast	Passez le niveau 1
Colossus	Passez le niveau Nuclear Facility
Cyclops	Battez Mystique à New York
Emma Frost	Trouvez-la à X Mansion
Gambit	Passez le niveau 3
Ice Man	Passez le niveau 1
Jean Grey	Passez le niveau 1
Jubilee	Passez le niveau 2
Magma	Terminez le second entraînement de Magma
Nightcrawler	Passez le niveau 2
Professor X	Entrez dans le Plan Astral
Psylocke	Passez le niveau de New York
Rogue	Passez le niveau 1
Storm	Passez le niveau 1

ARTWORKS

Récupérez les 19 croquis pour débloquer les artworks dans la salle de Colossus.

AMÉLIORER LES STATS

Trouvez les comic books cachés pour améliorer les stats de vos personnages.

DANGER ROOM

Vous pouvez recevoir des objectifs supplémentaires en trouvant les disques de cette salle.

X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse

© Activision / Raven Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Deadpool

Si vous désirez débloquer Deadpool, il vous faudra tout simplement terminer le jeu.

Professeur Xavier

Si en revanche c'est le Professeur Xavier qui vous intéresse, vous devrez compléter toutes les missions de la Zone du Danger.

Iron Man

Trouvez les 4 balises de chaque acte pour recevoir une pièce d'armure d'Iron Man. Vous devrez le sauver durant l'acte 5.

CHEAT CODES

Tous les personnages
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Start

Invincibilité
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Start

Perso de niveau 99
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Start

Ajouter un point à toutes les compétences
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Start

Personnages plus rapides
Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Start

Xtreme tokens illimités
Pendant le jeu faites : Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Start

100000 tech-bits
Sur l'écran de magasin de Forge ou de Beast faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Start

Toutes les cinématiques
Sur le menu des revues faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Start

Tous les comics
Sur le menu des revues faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Start

Toutes les Danger Rooms
Sur le menu Danger Room, faites : Droites, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas et Start.

BONUS D'ÉQUIPE

Il est avantageux d'avoir certains personnages ensemble dans son équipe car cela donne des bonus. Voici quelques combinaisons intéressantes :

5% des dommages sont ajoutés à la santé de l'équipe
Rogue + Deadpool + Gambit + Wolverine
ou
Storm + Scarlet Witch + Rogue + Jean Grey

Toutes les résistances sont augmentées de 10 points
Storm + Iceman + Sunfire + Magneto

Toutes les statistiques sont augmentées de 10 points
Colossus + Juggernaut + Iron Man + Magneto

Dommages augmentées de 5%
Gambit + Bishop + Cyclops + Iron Man
ou
Bishop + Deadpool + Nightcrawler + Gambit

Bonus de 5% aux points d'expérience
Nightcrawler + Sunfire + Toad + Deadpool
ou
Juggernaut + Magneto + Scarlet Witch + Toad

Régénération de vie plus rapide
Magneto + Professor X + Scarlet Witch + Juggernaut

Plus de techbits droppés
Iceman + Professor X + Iron Man + Deadpool

Santé augmentée de 15%
Iron Man + Scarlet Witch + Wolverine + Bishop
ou
Nightclawler + Storm + Colossus + Sunfire

Récupèrer 20 énergie à chaque fois que vous tuez quelqu'un
Juggernaut + Colossus + Wolvernine + Rogue
ou
Cyclops + Jean Grey + Gambit + Rogue

EVITER LE COMBAT AVEC LADY DEATHSTRIKE

Lady Deathstrike est le second boss que vous devez normalement combattre. On peut toutefois éviter ce combat en utilisant les quatre personnages issus de la Confrérie des Mauvais Mutants : Magneto, la Sorcière Rouge, le Fléau et le Crapaud. Lady Deathstrike leur proposera alors de les laisser tranquilles contre 1000 crédits.

XGRA : Extreme-G Racing Association

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Message des programmeurs à la fin des crédits

MUNCHKIN ou EDDROOLZ ou EDDIEPOO

Toutes les pistes

WIBBLE

Tous les niveaux de course

FREEPLAY

XIII

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Un réveil douloureux

Arme conseillée : Colt
Difficulté : Facile

Après une mise en bouche des plus étonnantes et immersives, vous obtenez un couteau (scalpel) sur le corps inerte de votre bienfaitrice. Après avoir occis votre ennemi dissimulé derrière la porte grâce à votre lancer de couteau légendaire. Trois viendront à bout de lui, tandis qu'un seul placé entre les deux yeux sera plus efficace. Passez dans la pièce arrière de la maison afin de vous saisir de la clef posée sur le bureau près de la fenêtre. Vous trouverez également trois couteaux sur la table de gauche. Puis revenez dans la pièce principale pour ouvrir la porte d'entrée préalablement fermée. Avant de sortir regardez dans l'armoire à pharmacie près du corps et vous découvrirez une trousse de soin. Prenez ensuite le pont, sans omettre l'arme de l'homme qui vous a attaqué et descendez à droite en direction de l'hélicoptère. Tuez les deux ennemis, en vous méfiant des tirs de ce dernier. Puis ouvrez l'armoire au bout du quai. Là vous obtiendrez une autre trousse de soin. Rentrez dans la cabane la plus à gauche. Vous trouverez un colt sur la table, une bouteille sur le bar, ainsi que 8 couteaux de lancer au fond de la pièce. Remontez alors sur la route principale et suivez toujours le pont. Deux hommes arriveront alors à votre rencontre. Faites attention aux deux snipers en haut de la colline bordant le pont. Après la fuite du grand méchant en bateau, vous débouchez sur le port où un homme de main vous attend sur le dernier quai. Tuez-le de l'endroit où vous vous trouvez. Continuez à longer le port. Continuez à longer le port. Sur le tout premier bateau, un voilier, se trouve un 44 magnum. Au bout de la deuxième jetée est amarré un bateau jaune. Sur le tableau de commandes se trouve une trousse de soin. Vous arriverez près d'un hameau de cabanes, où est posté un ennemi... N'oubliez pas de vous saisir de la clé qu'il porte sur lui. Elle vous sera nécessaire afin de démarrer le pick-up. Attention également à la trousse de soin sur la face gauche du bâtiment le plus au Sud, ainsi qu'aux recharges du colt, situées au même endroit. Avancez prudemment vers le véhicule, car un homme se dissimule derrière le capot. Abattez celui-ci et prenez les commandes. Fin de la mission.

Chapitre 2 : New York : Winslow Bank

Arme conseillée : Chaise ou Cendrier pour la première partie puis Colt
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Accéder à la salle des coffres
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Scène 1 : La banque

Cette mission repose sur un principe salvateur de discrétion. En effet, la moindre réaction louche attire l'attention des gardiens. Restez donc prudent. Dès l'entrée dans le bâtiment, rendez-vous au guichet derrière lequel se trouve le banquier habillé de bleu. Montrez-lui votre clé, et suivez-le. Entrez alors dans la salle des coffres. Allez au fond de la pièce afin de découvrir votre casier. Ouvrez-le et vous vous rendrez vite compte qu'il contient une bombe et une mallette. Prenez cette dernière et partez rapidement. Votre vision baisse et tout devient blanc.

Scène 2

Vous vous réveillez dans un bâtiment qui vous est totalement inconnu. Approchez vous de la jeune femme postée près du secrétaire (meuble). Puis suivez-la.

Scène 3 : La banque

Objectifs :
- S'échapper de la banque
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Après avoir vu que c'est cette mystérieuse personne qui est responsable de l'engin explosif, vous reprenez vos esprits. Seulement, vous êtes à un mètre de la bombe ! Courez rapidement à l'extérieur. La lourde porte de métal est verrouillée. Revenez sur vos pas, et sortez par l'ouverture nouvellement créée par l'explosion. Allez à droite, jusqu'à un couloir, puis grimpez à l'échelle. Arrivé au niveau du ventilateur, baissez-vous et poursuivez votre chemin. Puis parvenu au bout de ce dédale de passages étroits, brisez la grille endommagée. Descendez. Les choses sérieuses commencent. Un opposant se trouve sur votre passage. Avancez prudemment en longeant les murs. Il s'agit d'un gardien. Approchez-vous de lui et assommez-le. Saisissez-vous de son arme. Montez les escaliers et ouvrez la porte.

L'alarme a été donnée, et l'on cherche un homme armé. Continuez toujours à monter jusqu'à apercevoir une chaise. Faites attention, un gardien se trouve en haut de l'escalier adjacent. Munissez-vous de la chaise, dans le but de vous en servir comme ustensile. Progressez sur les marches en vous concentrant sur le champ de vision du gardien. Une fois la porte dépassée, collez-vous contre le mur. Attendez un moment, puis jetez un coup d'oeil par l'ouverture. Le gardien sera alors de dos, scrutant les environs. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous débouchez alors au premier étage. Servez-vous des colonnes pour vous cacher et saisissez toujours des chaises dans le but de mettre hors d'état de nuire les personnes qui vous cherchent. Faites bien le tour de l'étage, jusqu'à voir un bureau. Néanmoins méfiez-vous, les hommes de la sécurité rôdent, dont un qui se trouve au bout du corridor , avec une vue imprenable sur le meuble en question. Pour plus d'efficacité, un cendrier en fer est la bonne solution. Continuez tout droit, jusqu'à atteindre une porte portant l'inscription "Director". Pénétrez dans cette pièce. Une personne qui ne vous veut pas que du bien se trouve dans la salle contiguë. Faites donc le moins de bruit possible. Malheureusement, la porte pour vous y rendre n'est pas ouverte. Qu'à cela ne tienne, attendez patiemment que le garde accompagnant l'homme dans la salle s'approche de la poignée afin de sortir. Dès que la porte est déverrouillée, assénez-lui un coup de chaise ou de cendrier, selon vos goûts, et entrez. Regardez bien sur le bureau qui fait l'angle au fond de la pièce. Vous y trouverez un kit de soin. Puis ouvrez la porte. La salle est désormais vide. Mais où l'homme est-il passé ? Prenez la porte d'en face. Attention, un gardien se trouve juste derrière, traînant dans le couloir de droite. Laissez-le faire sa ronde afin de pouvoir le surprendre. Ce qui complique la tâche est qu'un autre homme de la sécurité surveille le couloir parallèle. Faites donc votre possible pour suivre celui en face de vous, dans l'axe de droite, sans que celui de gauche ne vous voit. La meilleure façon est de se dissimuler entre deux rangées de bibliothèques, le plus près possible de l'axe de droite. De ce fait vous serez à l'abri (car trop loin) du regard de l'homme de gauche, en étant prêt à fondre sur votre cible. Au bout de vos efforts, au fond de la rangée de droite, vous découvrirez une trousse de soin sur une table. Sautez sur cette dernière, afin de briser une grille et de sortir de cet enfer.

Une fois dans les conduits d'aération, allez tout droit, puis à droite. Vous verrez une nouvelle grille que vous pourrez briser. Descendez. Au fond du couloir dans lequel vous vous trouvez, réside une femme. Prenez-la en otage. Prenez ensuite la carte magnétique sur la table devant laquelle se trouvait votre prisonnière.
Approchez-vous du lecteur de cartes à gauche et passez celle-ci à l'intérieur. Une porte s'ouvre. Allez-y. Dirigez l'otage vers les gardiens afin qu'ils ne vous tirent pas dessus. Marchez donc à reculons, en empruntant le couloir de gauche. Au bout d'une cinquantaine de mètres, un autre lecteur se trouvera à votre gauche. Passez votre carte entrez dans la pièce qui se révèle être un ascenseur. La sécurité tue votre otage. A votre sortie, vous apercevez un garde mort. Un autre homme est entré dans la banque. C'est lui que tout le monde recherche. Allez à gauche. Attention, un homme armé fond sur vous rapidement. Tuez-le. Continuez tout droit. Vous tomberez nez à nez avec un ennemi. Vous ayant repéré, ses collègues se chargent de venir le venger. Au nombre de trois, deux arriveront face à vous, tandis que le dernier surgira dans votre dos. Entrez alors dans la grande pièce à gauche. Vous y trouverez une trousse de soin sur un bureau. Prenez la porte près du paravent afin de découvrir un cadavre sur lequel vous pourrez prendre un fusil à pompe. Ressortez maintenant dans le couloir. Puis, au bout prenez à droite et entrez dans la pièce. Ne descendez pas

les escaliers. Regardez sur votre droite. Un chemin s'offre à vous. Vous parvenez à l'extérieur où un homme vous attend, arme au poing. Continuez. Prenez les escaliers en métal et descendez. Prenez l'échelle. Fin de mission.

Chapitre 3 : QG du FBI

Arme conseillée : Chaise au début, puis colt, voire fusil à pompe après être sorti de l'agence.
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Ne pas tuer d'agents
- Rejoindre Jones sur le toit

Scène 1 : L'interrogatoire

Après une scène d'interrogatoire, la femme que vous aviez aperçue lors de votre évanouissement vous libère. Allez vers elle. Vous devez maintenant vous rendre sur le toit de l'agence. Munissez-vous d'un cendrier, on ne sait jamais. Puis sortez. Vous débouchez dans un couloir. L'allée principale s'étend à gauche. Deux gardes sont en train de discuter. La meilleure chose à faire est d'aller discrètement tout droit dans une petite allée secondaire. Là, baissez-vous afin de briser les grilles. Prenez le conduit. Faites attention en brisant l'autre grille, car des gardes pourraient vous entendre. Rentrez dans la pièce devant vous. Assommez l'agent du FBI et prenez son arme. Trois placards se dressent devant vous. Ouvrez celui du centre (comme d'habitude), pour découvrir des munitions pour votre pistolet, ainsi qu'un médikit (trousse de soin). Sortez dans le couloir. Rentrez dans la pièce en face. Derrière les panneaux électriques, se cache un médikit. Ressortez et continuez à suivre le couloir. Vous tomberez sur un garde apeuré par votre charisme. Assommez-le. Entrez dans la salle. Un garde vous attendait tapis derrière la porte. Un coup de chaise et on n'en parle plus. Tapotez sur les ordinateurs disposés sur le bureau. Vous aurez une petite surprise.

Au fond de la pièce se trouve un amas de caisses. Détruisez les afin de pénétrer encore et toujours dans un conduit. Prenez les pierres. Puis sortez dans le couloir. Neutraliser le garde avec vos cailloux. Puis rouez de coups de poing l'agent du FBI. Revenez ensuite sur vos pas car un autre agent écume le couloir. Assommez-le. Désormais vous êtes libre de visiter tous les conduits de ce couloir. Cependant le meilleur moyen d'en tirer partie est de s'en servir pour approcher les sentinelles sans bruit. Choisissez votre méthode. Continuez donc tout droit et vous assisterez à une à un vol de sbires au travers d'une porte. Allez rejoindre le malheureux, en prenant vos précautions et une chaise. Vous pouvez également passer par la salle de sport droit devant à votre entrée dans les lieux. Mais je ne vous le conseille pas, étant donné que vous vous tiendrez par là même en face d'une porte ouverte dans la ligne de mire d'un colt. Abattez par conséquent l'homme dans la pièce. Un autre surgit par la porte du fond. Réservez-lui le même sort. Sortez. A votre gauche, un autre homme de main vous agresse. Prenez à droite. Au bout du couloir prenez la porte de gauche. Dans la pièce, se trouvent des casiers. Celui de gauche contient un médikit. Ouvrez la porte sur votre gauche. Vous assistez à une fusillade. Attendez que l'un des deux tue l'autre pour user moins de munitions (très terre à terre mais vital). Ouvrez la remise. A vous les recharges de calibre 12 (Fusil à pompe). Ressortez et empruntez le trou dans le mur au fond du couloir.

Scène 2 : Accéder au toit

En haut des escaliers se trouvent une porte. Ouvrez-la avec prudence. La pièce est abandonnée (je vous ai bien eu).Vous n'êtes plus dans l'agence. Continuez dans celle adjacente. Ici par contre, il y a du monde. Retournez dans la salle précédente afin de vous cacher derrière le bar. Vous subirez moins de dégâts. Une fois débarrassé des trois comiques revenez dans la salle où ils se trouvaient et continuez. Vous êtes à nouveau pris dans le feu de trois molosses. Resté accolé à un mur, en attendant qu'ils se montrent. Continuez. Rendez-vous dans la pièce en bas à droite. Approchez du trou béant du plancher de manière à surprendre vos adversaires d'en haut. Faites-vous plaisir. Attention dès que vous aurez tué les deux personnes de la salle du dessous, deux autres viendront vous rendre la pareille de la pièce d'en face. Mettez-vous à couvert d'une sorte de meuble. Revenez dans la pièce précédente et dirigez vous vers la salle du fond. Descendez les escaliers. Dans une armoire vous mettrez la main sur un fusil à pompe et des munitions correspondantes. Revenez dans la salle du trou et longez le mur près de la fenêtre. Une fois en face, allez dans la pièce de gauche. La pièce suivante est remplie de costauds armés de fusils à pompes. Procédez de la

même manière que pour les autres. Continuez jusqu'au fond de la salle puis à droite. Toujours tout droit. Vous débouchez dans un long corridor. Avancez prudemment jusqu'au bout. Puis prenez l'échelle. Fin de la mission

Chapitre 4 : La fuite

Arme conseillée : Fusil à pompe et fusil à lunette
Difficulté : Facile

Objectif :
- Escorter le Major Jones

Votre mission, et vous l'acceptez, est de suivre le major en prenant garde qu'il ne lui arrive rien. Commencez par vous servir du grappin pour monter sur l'immeuble d'en face. Une fois accroché, montez avec le filin, puis une fois arrivé à bonne hauteur, balancez-vous afin d'atteindre sain et sauf la terre ferme. Vous êtes alors attaqué. Descendez votre agresseur posté sur le bâtiment en face du vôtre. Vous avez maintenant accès au fusil sniper. Servez-vous de votre nouvelle acquisition pour protéger votre amie Jones. Cette dernière fait alors choir un pylône qui va vous servir à descendre en rappel. A votre arrivée au sol, vous êtes assailli par deux mauvais bougres. Un truc pour résister plus facilement, essayez d'atterrir sur l'espèce de citerne en contre-bas. De là vous pourrez sniper vos adversaires sans subir le moindre dégât. Le major se cache derrière une grosse bobine de câble électrique. Couvrez-la, car une horde d'ennemis vous assaille. Préférez à ce moment là le fusil à pompe. Les hommes sont au nombre de trois et viennent de la gauche de l'écran. Entrez dans la pièce préalablement fermée dans laquelle deux d'entre eux se trouvaient. Un kit de secours et des munitions pour le fusil à pompe vous attendent. Rejoignez le major au bout de la zone, devant une porte. Entrez. Une fusillade éclate. Les ennemis se sont retranchés derrière une table renversée. Visez la tête. Allez à droite. Suivez le major. Effectuez un grand saut en prenant de l'élan afin de ne pas tomber dans le trou fissurant la plate-forme métallique. Arrivé à une porte, entrez rapidement et tirez sur les trois opposants sans réfléchir. Jouez sur l'effet de surprise. Prenez les fusils à lunettes, et le kit de soin. A votre sortie un combat de tir à distance s'engage. Une fois vos deux adversaires vaincus, rejoignez le major. Un troisième larron s'interpose. Le même sort s'impose. Encore un grand saut du bout du toit. Au pas de course. Vous pénétrez alors sur une sorte de chantier. Quatre imbéciles vous foncent alors dessus, dont un en feu (vous verrez pourquoi). Collectez des munitions et des kit de soin sur leur cadavre. Toujours un grand saut. Vous êtes alors pris au piège dans une salle close. Mais, soudain les ennuis commencent. Six assaillants vous attaquent dont un avec un lance-roquettes. Désactivez ensuite le système de sécurité dans le bâtiment de droite. Le comité d'accueil arrive. Courez vers l'hélicoptère. Deux autres rigolos vous bloquent la route. Montez dans le véhicule. Fin de la mission.

Chapitre 5 : Base militaire Emeraude

Arme conseillée : Arbalète dans les phases d'infiltration, et fusil d'assaut lors de rencontres musclées
Difficulté : Difficile

Objectif :
-Pénétrer dans l'enceinte de la base

Parachuté dans un beau paysage de neige, vous suivez un sentier agréable. Votre premier adversaire se trouve être un soldat d'élite apparaissant de dos. Profitez-en. L'arbalète s'ajoute à votre équipement déjà conséquent. Servez-vous en pour neutraliser les deux gardes à l'entrée. Attention, un troisième se dissimule dans l'angle mort de gauche. Patientez en attendant qu'il vienne de lui même. Aventurez-vous alors vers les grilles bloquant l'énorme porte d'acier. Surprise deux gardes arrivent vers vous d'un pas lent. Ils discutent. Mettez à profit cette faute de concentration. A noter qu'ils arrivent dans votre dos. Soyez prudent. Vous voilà maintenant en possession d'un fusil d'assaut. Entrez dans le bâtiment de vérification des laisser-passer près de l'entrée de la base. Vous y trouverez deux médikits. Revenez sur vos traces en remontant la route principale. Vous tombez alors sur un camion en piteux état. Attention deux gardes se trouve juste derrière. Attendez que l'un d'eux tue son comparse. Continuez. Au loin vous apercevez un béret rouge, ce qui est un mauvais signe. Approchez doucement. Ils ont une très bonne vue. Une balle dans la tête fera l'affaire. Ou une flèche si vous en avez encore à disposition. Ceci aura pour effet d'alerter deux de ses compatriotes. Mais le temps qu'ils

arrivent à vous, leur sort sera scellé. Avancez jusqu'au petit bâtiment près du pont afin de rétablir le courant, mais cela ne fonctionne pas. Un nouvel objectif se greffe alors sur votre feuille de route. Attention aux deux snipers d'en face.

Objectif :
-Remettre le courant

Revenez plutôt sur vos pas et entrez par la porte dérobée que vous avez croisé sur votre chemin. Vous entrez alors dans un complexe où nombre de corps s'amoncellent. Au fond de la pièce se trouve un homme au béret. N'attendez pas qu'il se retourne. Continuez tout droit. Un commando ouvre le feu sur vous. Répliquez rapidement. Regardez attentivement les caisses près de la porte la plus en arrière, à gauche. Vous y découvrirez un casque, ainsi qu'un gilet pare-balles. Allez au fond de la grande salle et vous récolterez une trousse de soin, et des grenades et munitions pour fusil d'assaut. Vous serez alors attaqué par trois hommes arrivant dans votre dos. Deux grenades bien placées vous éviteront de gaspiller de précieux points de vie. Revenez sur vos pas et prenez l'escalier qui monte au premier étage (porte de gauche). Observez bien à gauche lors de votre arrivée à ce dernier. Il y a deux interrupteurs. Actionnez celui de gauche pour remettre le courant. Un garde vous attaque alors. Allez sur la passerelle de gauche et saisissez vous d'un médikit, de grenades, de munitions pour fusil d'assaut, ainsi que pour fusil à pompe. Revenez donc à l'endroit près du pont, où vous avez reçu votre deuxième objectif, afin d'actionner le levier. Vous croisez encore deux soldats en ces lieux. Deux autres vous attendent également juste devant la porte de sortie. Ils sont très bien équipés. Une fois le levier abaissé, le pont se déplie, vous permettant de passer. Approchez vous à pas de velours du bâtiment de tôles, afin de surprendre les habitants. La grenade me paraît bonne conseillère. Vous y trouverez un médikit, un fusil à pompe, une arbalète, et des carreaux. Grimpez alors sur le toit de la construction, via les caisses sur la côté gauche, afin d'utiliser votre grappin sur le crochet au-dessus de vous. Sautez sur la corniche enneigée. Attention deux arbalétriers vous ont pris pour cible. Ils se trouvent près de l'entrée du pont. Une fois la situation calmée, cassez la grille à vos pieds et en avant toutes ! Vous voilà maintenant dans la base. Fin de la mission.

Chapitre 6 : Les SPADS

Arme conseillée : Arbalète dans la majeure partie des cas, et fusil d'assaut (grenades)
Difficulté : Difficile

Objectifs :
- Empêcher les SPADS de déclencher l'alarme
- Trouver un passage et infiltrer la base

Scène 1 : L'usine électrique

Vous trouverez, dès votre arrivée, une arbalète posée contre les quatre caisses situées sous la bouche d'aération. Il vous faut avant toute chose désactiver le courant général. En effet les échelles ont été électrifiées. Le champ paraît libre devant vous, mais avancez prudemment. Cachez-vous le plus souvent possible derrière les caisses. Sur le côté gauche du terrain, en plein milieu de ces dernières rôde un garde. Placez-vous de manière adéquate, sans qu'il vous voit, et dégommez son béret d'une flèche. Extirpez-vous doucement de votre cachette afin de ne pas attirer l'attention. Faîtes un repérage des lieux. Rendez vous à l'habitation en tôle. Déverrouillez la serrure avec votre rossignol. Changez d'arme pour prendre votre fusil d'assaut. Ouvrez la porte très vite, et lancez une grenade à l'intérieur. Ce qui aura pour effet de détruire les ennemis et le premier des quatre générateurs. A l'intérieur, vous trouverez des couteaux de lancer. Ressortez. Avancez toujours prudemment à couvert. Au bout d'une quinzaine de pas, un autre militaire entre en scène. Observez bien sa ronde grâce à ses bruits de pas et déportez-vous entre deux caisses, relativement éloignées, pour le tuer à son prochain passage. Utilisez bien sûr l'arbalète. Vous apercevez à nouveau un cabanon, allez-y. Normalement, de là où vous êtes il vous est possible de voir un homme faire sa ronde devant une grande porte. Exécutez-le. Ce sera toujours une sécurité.

Préparez-vous à pénétrer dans la bâtisse. Fort heureusement, il n'y a personne. Ouvrez les placards, afin de trouver, dans le désordre, des couteaux, un kit de soin, et un casque léger. Allez maintenant dans le petit édifice miniature près de la grosse devanture. Il n'y a toujours personne (décidément), mais vous tombez sur un fusil à pompe ainsi que sur le deuxième générateur à déconnecter. Longez maintenant le mur pour aller visiter l'autre côté du terrain. Restez toujours

accroupi, tout en continuant à longer la base. Approchez-vous du camion, et partez ramper près du mur en face. Rejoignez alors le bâtiment masqué derrière les caisses. Étant donné les bruits de pas, il est habité. Ouvrez la porte lorsque le garde s'éloigne. Puis reculez jusqu'à atteindre les caisses. Tapissez-vous et attendez que celui-ci croise votre viseur. Un autre édifice se dresse devant vous. Procédez d'une manière plus brutale cette fois-ci. Défoncez la porte et videz votre chargeur (c'est une expression bien sûr) sur le pauvre hère se trouvant à l'intérieur. Une fois entré, emportez la trousse de soin et les couteaux. Sortez prudemment et remarquez les échelles.

Vous pouvez à présent vous rendre au grand bâtiment central. Débloquez la porte et reculez-vous, afin de voir ce que vous réserve l'avenir. Commencez à vous glisser derrière les bâtiments de droite, en prenant garde au soldat du milieu. Muni de votre arbalète, exécutez le premier militaire que vous rencontrez. Reculez un tantinet et rasez le mur derrière vous. Un autre homme va surgir à votre gauche. Réservez-lui le même châtiment. Dépêchez-vous de vous remettre de ces émotions pour abattre le prochain personnage qui va très rapidement se douter de quelque chose. Un bon timing est de rigueur. N'oubliez d'ailleurs pas de dissimuler les corps, le tout n'en sera que plus simple. Finissez alors par éliminer le dernier opposant en faction, qui devrait se trouver en amont. Assurez-vous cependant qu'il n'a pas été témoin de votre de massacre. Le cas échéant, courez vers lui avec votre fusil d'assaut, afin qu'il ne déclenche pas l'alarme, signe d'échec de la mission. Revenez de suite à l'entrée de ce camp et pénétrez dans le bâtiment de gauche. Vous y trouverez une arbalète et un médikit. Faites-en le tour discrètement, car un ennemi effectue sa ronde derrière. Placez-vous de manière à apercevoir un bout de son crâne, et abattez-le d'un carreau. Entrez alors dans le petit local fermé à clef. Encore un générateur à déconnecter. Plus qu'un.

Marchez jusqu'à la dernière habitation de la rangée de gauche et entrez-y. Vous pourrez prendre de ce fait un fusil à pompe, ainsi que des carreaux. Grimpez jusqu'au petit bâtiment en haut à gauche. Forcez la serrure et faites une entrée fracassante muni d'une grenade, ou simplement en ouvrant le feu avec votre fusil d'assaut. Visez juste. L'alarme est à portée de main. Une fois les deux hommes tués, désactivez le dernier générateur. Revenez alors à l'endroit où sont disposées les échelles et montez sur le toit du complexe.
Pensez bien toujours à ramasser sur les cadavres, armures et autres objets utiles. Grimpez sur l'échelle. Arrivé en haut, restez à découvert derrière le muret. Un personnage fait une ronde. Observez ses mouvements, puis décochez lui une flèche. Avancez. Vous voilà en vue d'un crochet qui va vous permettre de descendre en rappel. Arrivé à destination, brisez la grille conduisant dans le système de ventilation. Fin de la mission.

Chapitre 7 : Le Général Carrington

Arme conseillée : Arbalète dans la première partie, et fusil d'assaut (plus les grenades) lors de la fuite avec Carrington.
Difficulté : Difficile en étant discret, moyenne en attaquant de front.

Objectif :
- Libérer le Général Carrington

Vous commencez le niveau dans les conduits d'aération. Avancez, jusqu'à apercevoir deux hommes qui discutent.

Objectif :
- Espionner la conversation

Demeurez dissimulé, jusqu'à ce que les deux personnes aient terminé de palabrer. Puis continuez d'avancer.

Objectif :
- Trouver la cellule du Général Carrington

Parcourez votre chemin jusqu'à croiser la route d'une grille. Brisez-la et entrez dans la pièce. Approchez-vous de la table au fond de la pièce, à gauche et utilisez l'ordinateur. Vous prenez le contrôle d'une caméra, et visualisez l'emplacement de certains gardes, et par là même du cachot de votre ami le militaire. Sortez. A votre droite, se trouve un sbire faisant sa ronde. Saisissez votre arbalète et tuez-le. Vous pouvez également attendre, pour plus de prudence de voir son cheminement. Une fois débarrassé de lui, courez à sa rencontre, et cachez son cadavre dans la salle ayant la porte ouverte à gauche. Ressortez. Dépêchez-vous alors de rentrer par la porte à votre droite. Vous arriverez dans

des toilettes. Dissimulez-vous dans le WC de gauche en laissant la porte ouverte. Attendez que l'homme de main sorte de celui du milieu et décochez-lui une flèche. Emportez son fusil à pompe. Revenez à la salle où vous avez mis le premier corps. Regardez en face. Une autre pièce s'offre à vous. En entrant tournez-vous vers la gauche et observez la caisse verte. Vous obtiendrez des grenades et un médikit. Ressortez. Accroupissez-vous et avancez lentement jusqu'au deux bidons au début du couloir central. Jetez un coup d'oeil. Si personne ne vous scrute, rampez jusqu'à la porte de l'endroit où vous avez utilisé l'ordinateur. Fermez-la, puis avancez jusqu'aux caisses devant vous. En vous fiant aux pas, attendez que le garde du fond s'éloigne, et que celui qui passe juste devant vous entre dans la pièce à gauche. Méfiez-vous toutefois, car le soldat du fond fait deux allers-retours, pendant que le plus proche de vous n'en fait qu'un. Glissez vous furtivement dans la pièce de droite, dont la porte est ouverte. Cachez-vous derrière cette dernière et patientez jusqu'à l'arrivée du sbire. Décochez une flèche. Vous trouverez également un fusil d'assaut. En faisant attention au militaire qui reste, rendez-vous dans la pièce à droite, de l'autre côté du couloir. Vous y trouverez une armure et un casque dans les placards situés à votre droite en entrant. Prenez la chaise, puis toujours en vous aidant des pas, avancez silencieusement derrière la sentinelle et assommez-la. N'utilisez pas l'arbalète, car les soldats ayant un casque, n'y sont pas sensibles. Le premier coup casse leur casque et ils vous repèrent.
Le fond du couloir fait un coude à droite. Un garde est posté dans cet angle. Approchez-vous de manière à dépasser un tantinet du coin, sans que l'homme vous aperçoive, et utilisez votre pistolet pour lui tirer dans la tête. Voilà, une économie de balles et de santé. En effet, libre à vous de faire cela façon Steven Seagal en tuant tout le monde à la mitraillette. Cela marche fort bien, mais vous y perdrez pas mal de vie et de munitions. Prenez l'ascenseur. Un soldat vient de se faire tuer sous vos yeux. Restez donc prudent. Avancez jusqu'à apercevoir un second cadavre. Arrêtez-vous et observez les bruits de pas. Un SPADS rôde. Cachez-vous derrière les barricades entourées de bandes jaunes et noires. Lorsque le garde s'éloigne, décalez-vous et tuez le silencieusement. Continuez tout droit jusqu'au coin du mur. Vérifiez que le garde soit de dos ou qu'il s'éloigne et avancez jusqu'à l'empilement de caisses. Montez et brisez la grille. Vous pouvez tuer le garde, mais ce n'est pas indispensable. Toutefois, si vous désirez vraiment le faire, attendez qu'il se trouve de dos ou alors revenez en arrière prendre la chaise près de la vitre, suivez-le, et assommez-le. Vous arrivez alors dans un lieu minuscule. Montez à l'échelle. Avancez dans le conduit. Brisez la grille et sortez dans une espèce de réacteur électrique. Neutralisez le soldat tout en bas d'une flèche. L'autre militaire sera alerté, mais c'est mieux que d'avoir les deux. Munissez-vous de votre grappin et descendez à l'intérieur.

Faites bien attention aux décharges électriques. Attendez leur arrêt pour passer. Une fois presque arrivé à la sortie de cette sorte de tube, ne vous posez pas immédiatement au sol. Demeurez à la limite nécessaire vous permettant d'apercevoir la sentinelle.
Une fois que vous savez où elle se trouve, continuez à descendre et laissez-vous tomber. Courez vous dissimuler derrière un des gros ordinateurs, et de votre cachette, tentez de découvrir l'angle idéal vous permettant de tuer votre adversaire sans que lui ne vous touche. Explorez la salle. Près d'une échelle bordée de noir et de jaune, vous avez la possibilité de prendre un médikit. Allez ensuite près de la rangée d'ordinateurs à gauche. Passez derrière et vous aurez la chance de posséder un pistolet 9mm. Revenez sur vos pas, et prenez la porte. Sur votre gauche en entrant, vous trouverez des grenades. Au fond de la pièce se trouve un bureau. Allez-y jeter un coup d'oeil. Vous obtenez une carte magnétique. Néanmoins deux bérets rouges vous attaquent. Sortez de la pièce, et revenez dans la précédente. Utilisez votre carte sur le lecteur situé à côté de la porte massive en fer. Les deux hommes vous ayant attaqué précédemment vous attendent. Ouvrez le feu d'abord à droite où se trouve le premier, puis à gauche
où réside le second accompagné d'un collègue. Abritez-vous grâce aux murs.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous êtes revenu à l'endroit duquel vous avez eu accès à la grande échelle. Prenez le sas, sur le mur sud. Ouvrez-le à l'aide de votre carte. Vous pénétrez dans un hangar. Rampez vous mettre à couvert derrière les caisses sur la gauche. Vous aurez en plus un kit de soin. Continuez à longer ces dernières jusqu'au coin du mur. Demeurez-y jusqu'à ce que le garde passe devant vous s'en vous voir. Une fois de dos, tuez-le silencieusement. Rentrez dans la salle suivante. Faites attention aux bruits de pas. Le couloir adjacent est occupé. L'homme dispose d'un casque. Saisissez-vous donc de la chaise traînant dans la salle, suivez-le et faites le taire. Allez tout droit. (Note : Vous pouvez également pénétrer dans la salle se trouvant sur votre gauche dans ce même couloir. Sachez qu'elle est habitée de trois gardes, et que vous y trouverez en fouillant dans les placards et en visitant un tantinet, un fusil à pompe, des grenades à main, un 9mm, des grenades pour le fusil d'assaut, un document important, et un kit de secours). Poursuivez jusqu'à la salle du fond. Vous mettrez la main sur un médikit. Sautez sur les caisses empilées et entrez dans le conduit. Allez à droite au premier embranchement. Prenez encore à droite à la première grille que vous verrez après la scène cinématique. Encore à droite. Continuez et vous parviendrez à un cul-de-sac, comprenant également un kit de soin et un casque lourd. Rebroussez chemin, jusqu'à l'entrée, puis continuez tout droit,

en la dépassant. Brisez la grille de droite. Descendez. Vous avez trouvé le Général. En face de vous sur les caisses vous découvrez une armure lourde et un kit de secours. Ouvrez à votre supérieur.

Objectif :
- Escorter Carrington vers la sortie.

Sur les ordres du militaire, placez-vous face à lui de l'autre côté de la porte, afin de surprendre le garde qu'il vient d'appeler pour faire diversion. Couvrez-le coûte que coûte. Les ennemis surgissent de toutes parts, il ne va pas falloir chômer. Prenez votre fusil d'assaut et suivez votre ami. Utilisez vos grenades lorsque vous êtes submergé par les soldats vous tirant dans le dos. En effet, si vous vous occupez d'eux avec votre arme conventionnelle, Carrington ne vous attendra pas et se fera tuer. Méfiez-vous également des tireurs postés dans les escaliers. Un conseil, suivez la direction du bas de la bulle lorsque le Général hurle, vous le retrouverez plus facilement. Fin de la mission.

Chapitre 8 : Le téléphérique

Arme conseillée : Arbalète pour les gardes sans casque, fusil d'assaut pour les autres
Difficulté : Facile

Objectifs :
- Utiliser le téléphérique pour quitter la base
- Le Général Carrington ne doit pas mourir

Commencez par suivre le Général. Au moment où il s'arrête près d'un sapin, imitez-le. Il faut descendre deux sentinelles, pendant que lui contacte Jones. Demeurez à couvert des sapins en avançant tout droit sur le côté gauche du terrain, et neutralisez avec une flèche le soldat effectuant sa ronde devant de grands grillages, en face des cibles du champ de tir. Tournez-vous vers la droite et vous apercevrez un autre ennemi, déambulant à l'avant d'un bunker. Ne tentez rien, il dispose d'un casque. Revenez en arrière, jusqu'à un chemin verglacé. Il se sépare en deux bras, de chaque côté d'un gros bloc de neige. Allez à droite. Vous tombez alors sur un cabanon près d'un camion abandonné. C'est apparemment ici que se trouve le fusible, mais l'entrée du bâtiment est protégée par un lecteur de carte. Faites le tour du local et placez-vous à droite de la grosse poutrelle métallique couchée au sol. D'ici vous pourrez aisément éliminer le militaire se promenant, sans attirer les soupçons. Avancez en longeant les rochers sur votre droite, jusqu'à être hors de vue de l'autre garde.

Cassez une vitre afin de pénétrer dans le complexe. Vous arrivez dans une salle, dans laquelle se trouve un kit de soin, sur une table. Attention au son des pas. Quelqu'un marche derrière la porte. Attendez qu'il s'éloigne, ouvrez la porte et décochez lui une flèche tandis qu'il vous présente son dos. Regardez sur les meubles du fond de la pièce. Un kit de secours s'y trouve. Sur le mur ouest se trouve un panneau électrique. Ouvrez-le. Il manque un fusible. A vous de le trouver. Mais vous savez où il réside. Sortez de la salle. Vous débouchez dans un couloir. Prenez la deuxième porte. En faisant attention au garde, ouvrez-la. Reculez jusqu'à obtenir un angle de visée très restreint. Vous verrez alors l'un des deux soldats passer. Il s'arrête quelques secondes et repart. A ce moment-là, décochez-lui une flèche lorsqu'il se trouve à peu près à mi-chemin. Il s'écroulera, mais ne sera pas découvert par son collègue, car masqué par des barrières de métal. Éliminez l'autre en vous fiant à ses pas, comme d'habitude. Rendez-vous alors à la porte la plus près du téléphérique. Baissez-vous, car il y a de nombreuses vitres, et entrez. De là où vous êtes, et car il n'y a plus personne pour vous gêner, attendez que le militaire casqué soit, de dos, et envoyez-lui une bonne rasade de munitions émanant du fusil d'assaut. Vous obtenez la carte magnétique. Retournez au cabanon, à l'extérieur, et entrez. Prenez le fusible.

Objectif :
- Placez le fusible sur le disjoncteur

Revenez dans la pièce où se trouvait le disjoncteur, afin d'y déposer votre fusible. Mais avant cela, vous allez encore devoir protéger Carrington. En avant ! Suivez-le tout le temps, et méfiez-vous des attaques dans le dos. Une fois arrivé devant le complexe, le Général vous ordonne de remettre le courant. Vous pouvez y aller tranquillement, étant donné que vous avez éliminé toute menace préalablement. Prenez la grande porte devant lui, et faites votre travail. Une fois tout en place, un nouvel objectif s'offre à vous.

Objectif :
- Activer le téléphérique

Retournez dans la salle aux nombreuses vitres. Celle où vous avez neutralisé le garde détenant la carte. Une fois arrivé en ce lieu, montez les escaliers. Une fois sur le toit, pénétrez dans le petit local et actionnez le levier.

Objectif :
- Rejoindre Carrington devant la cabine du téléphérique

Redescendez dans la salle principale et rendez vous auprès de Carrington. Deux hommes vous attaquent alors du haut des marches. Répliquez en prenant garde à votre supérieur. Il vous fait du coup cadeau d'un fusil à lunette. Montez dans le téléphérique. Fin de la mission.

Chapitre 9 : Protection

Arme conseillée : Fusil sniper et Fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Escorter Carrington jusqu'à l'hélicoptère du Major Jones

Alors là, il va y avoir de l'action. La cabine dans laquelle vous vous trouvez menace de se décrocher. Pendant que le Général tente une sortie, couvrez-le avec votre fusil sniper, en abattant deux hommes en contrebas. Puis montez rapidement sur le toit du téléphérique. Accrochez votre grappin sur le crochet noir et jaune à l'avant du véhicule. Maintenant, laissez vous descendre. Dès votre arrivée, vous êtes pris en chasse. Suivez Carrington. Deux soldats foncent sur vous. Tuez-les avec votre fusil d'assaut. Un troisième muni d'un lance-roquettes vous attaque du haut de la colline d'en face. Tirez-lui dans la tête avec votre fusil à lunette. Poursuivez Carrington. Vous vous retranchez dans une grotte. Cependant trois hommes, vous prennent au piège, en bloquant la sortie. Abattez-les avec votre fusil sniper. Sortez avec le général. A peine avez-vous fait dix mètres, qu'un SPADS, vous tire dessus du haut d'une bute à votre droite, Éliminez-le. Continuez votre chemin vers le Général. Lorsque vous arrivez près de lui, il vous crie de faire attention au lance-roquette. Zoomez alors très rapidement sur la tête de l'homme détenant une telle arme, sur la colline face à vous. Profitez-en pour vous occuper également de son coéquipier. Allez-y. Un militaire saute juste derrière vous, tuez-le avec le fusil d'assaut. Un autre apparaît en haut de la bute d'où le précédent s'est jeté. Un petit tir de précision est de rigueur. Puis vous tombez dans une embuscade. Utilisez alors de nouveau le fusil d'assaut, contre vos trois assaillants. Si Carrington n'est pas décédé, c'est bon. Mais ce n'est pas terminé pour autant. Vous devez à présent à l'aide d'une mitraillette lourde, défaire une bonne douzaine d'ennemis, afin de protéger Jones et le Général. Lâchez l'arme, si vous avez besoin de vous guérir. Maintenant, montez dans l'hélicoptère. Fin de la mission.

Chapitre 10 : Le chalet

Arme conseillée : Colt pour la précision, et le fusil à pompe pour l'efficacité
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Trouver le chalet

Vous débutez sur une route enneigée. Dès le départ vous avez le choix de prendre à gauche ou à droite. Commencez par la gauche. Avancez prudemment jusqu'à apercevoir au loin un groupe de personnes en train de discuter. Deux hommes s'approchent alors de vous, tandis que deux autres partent vers la droite. Baissez-vous alors, et attendez derrière le petit monticule de neige près de vous. Dès que l'un d'eux montre sa tête, tirez. Le second va accourir, faites de même. N'allez pas fouiller les corps en courant. En effet, un autre larron vous guette du haut d'un promontoire neigeux. Montrez-vous rapidement, et attendez qu'il vienne à vous. Réservez-lui un sort identique. Mais un quatrième rentre en jeu. Procédez encore de façon semblable. Attirez-le à vous. Allez encore vers la gauche. Approchez

prudemment du lac, en demeurant caché dans les sapins. Malheureusement, on s'attend à votre visite et deux hommes font feu sur vous d'un bateau en contrebas. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le colt, plus précis) allez voir dans leur embarcation, vous trouverez un kit de secours. Remontez par le petit passage à gauche. Avancez à couvert. Vous voyez alors un groupe qui fait un bonhomme de neige (?!). Rampez vers eux, et faites rapidement feu sur les trois premiers. Puis servez-vous des arbres pour vous protéger des deux autres cachés un peu plus loin. Préférez le fusil à pompe au colt ou au fusil de chasse. Prenez à droite.

Vous arrivez à un chalet, dans lequel vous trouverez un kit de secours. Un homme surgit alors dans votre dos et vous attaque. Servez-vous du chalet comme d'un mur. Attendez que les salves s'arrêtent, et sortez en courant. Une fois cet homme mort, volez-lui son pistolet mitrailleur et redescendez derrière le chalet. Arrivé au lac, sautez de bloc de glace en bloc de glace, afin de rallier l'autre berge. A votre grande surprise deux rigolos vous attendent de l'autre côté. Servez-vous du fusil à pompe. Grimpez la côte, prenez à droite en arrivant au sommet. Profitez du fait que l'ennemi soit de dos quand vous arrivez. Sinon, dissimulez-vous et attendez qu'il fasse volte-face. Une fois sur la rambarde en bois suivez la bute de droite. Deux hommes discutent. Accroupissez-vous et suivez toujours la droite du décor. Vous verrez des silhouettes à l'horizon. Approchez-vous silencieusement par la gauche, afin de profiter du refuge qu'est le tas de bois. Mais horreur, tout était trop calme pour être naturel. Vous voilà encerclé. Défendez-vous de toutes vos forces. Occupez-vous de celui sur la bute en dernier, c'est le moins dangereux, car il n'a pas de fusil à pompe. Une fois les cinq opposants éliminés, continuez tout droit. Vous voilà à la cascade. Longez le rebord près de la chute d'eau, et passez sous les flots. Continuez en prenant garde de ne pas tomber. Soudain un homme vous attaque du rocher en face de vous. Répliquez avec le colt si possible. Poursuivez. Montez, puis prenez à gauche dès que vous en aurez l'occasion. Fin de la mission.

Chapitre 11 : Le chalet (2)

Arme conseillée : Arme dissimulée dans le coffre exclusivement, ou Kalachnikov à la rigueur
Difficulté : Difficile (très même)

Objectifs :
- Trouver le chalet
- Couvrir la fuite de Kim Rowland

Avancez jusqu'au chalet. Ouvrez la porte. Après une scène cinématique, vous êtes assailli par les SPADS. Courez vite vers la bibliothèque, afin de prendre des munitions, des armes, ainsi que des protections. Restez coûte que coûte dans le chalet et éliminez les ennemis. L'épreuve est rude, car ils se révèlent très nombreux. Surtout prenez l'arme cachée au fond à droite du chalet, dans l'espèce de banc. Restez le plus souvent à couvert, et tirez par les fenêtres. Laissez entrer des ennemis, ils sont plus faciles à neutraliser à un mètre de vous. Éliminez rapidement les hommes armés de lance-roquettes. Au bout d'un moment, un hélicoptère arrive. Attendez qu'il soit bien devant l'habitation, et détruisez-le. Une nouvelle salve de molosses arrive. Tuez les personnes postées en hauteur, puis le reste des imbéciles fortement armés. A la suite d'un certain nombre de gens éliminés, l'un deux fera exploser l'arrière de la maison, vous permettant de sortir. Et là, c'est le drame. En effet, cinq assaillants fondent sur vous pendant que vous tentez de rejoindre Jones. Ne réfléchissez et arrosez ce vaste monde avec votre arme surpuissante. Un conseil, saisissez le kit de secours dans le petit four en bois à votre droite dès la sortie du chalet. Vous finissez dans un cul-de-sac, où vous perdez connaissance. Fin de la mission.

Chapitre 12 : La prison

Arme conseillée : Couteaux et fusil sniper, et à la rigueur pistolet durant les fusillades
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Fuir la prison de haute-sécurité

Suivez tout d'abord les gardiens, sans tenter de fuir. Dans le cas échéant, vous subirez des coups de matraque

dévastateurs. Une fois arrivé dans les douches, approchez-vous d'un prisonnier, habillé de orange. Après un gémissement plaintif de ce dernier, les geôliers vont se mettre dans l'idée de s'amuser avec vous. Saisissez une bouteille et assommez le premier. Un balai ou vos poings suffiront pour le second. Une fois ces problèmes comportementaux réglés, subtilisez les clés à un de vos bourreaux. Ouvrez alors le placard à balais, situé au fond de la pièce, près des deux tables misent bout à bout. Grimpez sur les caisses et cartons empilés dans ce local, brisez la grille et sortez sur la tuyauterie. Attention à ne pas tomber. Continuez jusqu'à arriver à une deuxième grille endommagée. A ce moment là regardez aux alentours. Vous verrez une ouverture dans le mur en face de la grille prête à se rompre. Allez y et vous découvrirez des couteaux et des pavés. Revenez maintenant casser la grille. Vous entrez alors dans une salle où se trouve un garde en contrebas. Tuez-le à l'aide d'un des couteaux, en visant la tête. Puis descendez en vitesse afin de profiter de l'effet de surprise vis à vis des deux hommes derrière le poste de garde. Subtilisez avant tout l'arme de poing de la sentinelle à terre avant d'entamer le combat. Une fois tout ce petit monde défait, fouillez la pièce et vous trouverez un kit de secours sur une étagère. N'oubliez pas de prendre les clefs sur les cadavres. Puis empruntez la porte. N'allez pas jusqu'au fond du couloir, vous ne pourriez pas déverrouiller la serrure. A l'entrée du corridor, regardez sur votre droite. Un petit passage se découvre. Prenez-le.

Montez l'escalier et servez-vous d'une des clés. Vous débouchez dans le bloc G. Tout d'abord continuez tout droit afin de visiter la prison. Allez tout droit, puis prenez la première à droite, puis une nouvelle fois à droite. Vous trouverez un kit de soin, dissimulé sous un lit. Revenez sur vos pas. Prenez encore une fois la première à droite. Poursuivez le long du couloir et ouvrez la remise. A gauche en entrant vous trouverez un casque léger, et à droite un document important, et un kit de secours. Repartez à l'entrée du bloc, et montez les escaliers les plus à droite. Vous êtes maintenant dans le bloc F. Attendez avant de vous lancer dans l'ouverture de la grille. Un garde déambule. Restez caché le long du mur et attendez qu'il se retourne pour le tuer avec un de vos couteaux. Cependant, arrangez vous pour mettre fin à ses jours assez près de vous. En effet, deux autres personnes surveillent les alentours au fond du bâtiment. Leur champ de vision est limité mais assez étendu tout de même. Faites donc attention. Prenez le corps, et cachez-le dans le petit renfoncement à droite. Attrapez la clé, et continuez. Longez toujours le mur droit en étant accroupi, et dissimulez vous dans la seconde niche. Profitant du fait que les deux gardes disparaissent en même temps de votre champ de vision à un moment donné, courrez vous abriter à gauche. Approchez furtivement, et quand le garde vous tourne le dos, lancez lui une de vos lames. L'autre sbire ne verra rien, étant trop loin. Dès lors continuez à raser les murs afin de vous approcher au plus près de la porte de gauche. En effet, celle-ci contient un fusil sniper des munitions pour le fusil à pompe et des grenades. Équipez-vous de celui-ci et nettoyez la zone en silence et furtivement. Vous pouvez aussi assommer le garde, mais dans ce cas bonne chance. La porte de droite contient un kit de secours. Prenez maintenant l'ascenseur.

Dès votre arrivée, accroupissez-vous et mettez fin aux jours de la sentinelle que vous apercevez à peine tout en haut de l'écran grâce au sniper. Ensuite, tuez le garde qui patrouille devant la grille. Courrez vers cette dernière et dépêchez-vous de vous occuper du deuxième garde qui accompagnait le premier. Levez alors les yeux et vous apercevrez une autre sentinelle sur les hauteurs. Occupez vous rapidement de cette dernière. Vous aurez peut être déclenché un tout petit moment l'alarme, mais vous aurez réduit vos dommages de manière significative. Faites le tour du bâtiment central en faisant bien attention de ne croiser personne. Servez-vous du fusil à lunette pour vérifier. Allez à gauche jusqu'à l'entrée du secteur A. Faites attention, car un garde est en faction derrière. Fiez-vous à ses pas, et surprenez-le de dos. Il vous sera difficile de réussir cela, car son attention s'enflamme dès que la porte s'entrouvre.
Il faut vraiment le faire au bon moment. Vous pénétrez alors dans une cellule où se trouve une chaise électrique. Ouvrez la porte. Suivez la ligne rouge. Vous entrez alors dans une salle bardée de panneaux électriques. Baissez-vous et passez dans le conduit devant vous. Vous allez tomber nez à nez avec un pensionnaire de l'asile munis d'une arme à feu. N'ayez pas de pitié, tuez-le. Poursuivez à gauche. Vous parvenez alors à un trou béant. Saisissez l'échelle et descendez. Vous atterrissez alors dans une retenue d'eau. Regardez bien alentour, vous verrez un passage. Prenez-le, et montez sur l'échelle à votre disposition. Fin de la mission.

Chapitre 13 : La prison (2)

Arme conseillée : Pistolet 9 mm avec silencieux, fusil à pompe pour le docteur
Difficulté : Difficile

Objectifs :

- Trouver un moyen de quitter l'asile
- Ne pas tuer le personnel médical

Vous commencez dans un vestiaire. Ouvrez la porte et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir et continuez en prenant la porte. Puis entrez dans la pièce de droite. Vous y trouverez un kit de secours, ainsi que des ordinateurs vous permettant de voir ce que filment les caméras. Sortez maintenant par la porte de gauche. Vous aurez une cinématique. Revenez sur vos pas et prenez la deuxième porte à droite. Attention, un garde se trouve derrière. Profitez que ce dernier cherche ses verres de contact, pour l'assommer (si vos poings ne suffisent pas, il y a une chaise). Prenez la carte magnétique se trouvant à côté de lui. Revenez à l'endroit de la cinématique, et passez la carte dans le lecteur. Rentrez dans la salle prudemment, en vous méfiant de l'infirmière à son bureau. Baissez-vous et passez devant elle. Vous passerez inaperçu. Dès qu'elle se détourne, foncez mettre votre carte dans le lecteur situé sur les grilles en face de vous. Entrez et restez accroupi, pour ne pas attirer les regards. Il y a un garde derrière chaque porte. Attention donc lors de vos entrées.

Commençons par la porte juste en face de l'entrée de la grille. Attendez que le garde soit éloigné, grâce à ses pas, puis ouvrez la porte et dégainez rapidement pour le neutraliser avec votre pistolet silencieux (vous trouvez ce dernier en assommant la sentinelle détenant la carte). Vous trouvez de plus des munitions diverses sur la table de droite. Restez à terre, à cause de la vitre. Ressortez. Allez au fond du couloir, toujours baissé, et passez par la double porte.
Méfiez-vous des gardes très zélés. Je vous conseille d'attendre que le garde qui fait la plus grande ronde, d'un bout à l'autre du couloir, soit presque au bout de ce dernier. Pour ce faire, servez vous des caméras, ou jetez un coup d'oeil furtif de derrière la porte. Une fois que celui-ci est hors de vue, ouvrez la porte et glissez-vous contre le mur de droite. Approchez vous doucement de la porte de droite, sans que le garde en face ne vous voit. Si vous restez baissé et contre le mur, cela devrait aller. Avant d'ouvrir la porte, assurez-vous que le garde derrière soit situé assez loin. Abattez-le dans le dos d'une balle (s'il se sauve, empêchez-le d'actionner l'alarme). N'oubliez pas de vous servir du silencieux.

Vous rencontrez alors un médecin, ne le tuez pas. Assommez-le avec le balai dans le coin droit de la pièce. Continuez dans la salle suivante. Vous trouverez un kit de secours sur une étagère. Alors c'est après que cela se gâte. Il existe de nombreuses manières de passer sans se faire voir. Personnellement, j'ai ouvert la porte de la salle où j'étais, un garde a trouvé cela étrange, est entré et je l'ai exécuté. Puis je me suis occupé de celui en amont, étant donné que celui qui restait ne pouvait pas me voir du fait de son éloignement. Je cache le corps. Puis j'ai attendu que le deuxième effectuant une grande ronde repasse, j'ai ouvert une porte (peu importe la salle), derrière lui, et je l'ai tué. Il y a bien d'autres manières. A vous d'essayer. La méthode que je vous propose est assez difficile. Continuez dans le couloir, jusqu'à atteindre une grande porte. Ouvrez-la puis allez à droite. Passez la porte surmontée d'une icône représentant une flamme. Une fois à l'intérieur, vous verrez une sorte de grosse machine. Pressez le bouton rouge. Une porte coulisse, et à vous le kit de secours. Sortez de la pièce. Baissez-vous, car ce couloir donne sur le bureau de l'infirmière. Entrez furtivement à l'intérieur. Ne tuez pas les deux personnes s'y trouvant. Assommez-les avant qu'ils ne hurlent. Une chaise et un balai feront l'affaire. Attention toutefois aux gardes qui vont normalement rappliquer. Ils sont au nombre de deux. Une fois ceci fait, dirigez-vous vers l'armoire du fond. Ouvrez les tiroirs qui le permettent, de façon à vous fabriquer des marches dans le but d'atteindre la grille située en hauteur. Brisez cette dernière et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez alors dans les combles.

Frayez-vous un chemin entre les câbles et là, c'est le drame. Le plafond s'écroule et vous tombez face à face avec votre ami le docteur. Le combat s'amorce. Essayez d'éviter au possible les couteaux que vous lance le docteur. Utilisez votre fusil à pompe. Radical mais bien utile. Méfiez-vous également du sérum que le savant essaie de vous injecter. Votre vision s'affaiblirait et vos mouvements deviendraient lents et désordonnés. Une fois ce combat terminé, dirigez-vous vers les éviers présents dans la pièce.
Vous y trouverez des kits de secours, ainsi que des couteaux. De même, fouillez près de la personne alitée, et vous découvrirez également des lames sur un plateau en fer. Puis rendez-vous derrière le bureau du docteur afin d'assister à une scène flash-back. (Tant que vous y êtes, actionnez le portrait du docteur, situé sur le mur et vous obtiendrez un document important).

Objectif :
- Utiliser l'otage pour passer le poste de contrôle

Regardez bien derrière le bureau, et vous verrez un coffre-fort. Ouvrez-le. Vous trouverez un autre document important, votre grappin, votre "rossignol" et enfin votre h-f. C'est Noël. Libérez l'infirmière dans la cellule de gauche et prenez-la en otage. Revenez en direction de l'entrée du complexe avec elle. Allez toujours tout droit, et ne vous retournez qu'en ultime recours. Arrivé devant le bureau de l'infirmière du début, avancez jusqu'à la grande grille derrière vous. Le garde se trouvant derrière va alors l'ouvrir. Lâchez de ce fait l'otage et faites-vous plaisir. Une fois ces grilles dépassées vous serez libre. Fin de la mission.

Chapitre 14 : Le désert

Arme conseillée : Le fusil à lunette et le bazooka, sinon le colt peut faire l'affaire
Difficulté : Facile

Objectif :
- Trouver l'entrée des mines, et rejoindre Jones

Regardez derrière l'infirmière, et vous trouverez un kit de secours. Quittez-la et continuez tout droit. Vous arrivez alors dans un cul-de-sac. Prenez votre grappin et visez le crochet juste au-dessus de vous. Une fois au sommet du monticule, balancez-vous et bondissez dessus. Puis laissez-vous descendre de l'autre côté. Attention, dès votre arrivée, un comique vous attend avec une kalachnikov. Mais ce n'est pas le plus dangereux. Sur la montagne d'en face, bien placé, un sniper tente de mettre fin à votre aventure. Tuez-le avec votre fusil à lunette, s'il vous reste des balles, ou avec votre colt. Avancez prudemment, car un autre tireur d'élite se tient sur une arcade rocheuse à droite de vous. Dissimulez-vous à l'abri de la paroi rocheuse et déportez-vous légèrement afin de vous aligner sur sa tête. Reculez d'une trentaine de pas, et vous apercevrez un autre malandrin au loin. Réservez-lui un sort identique. Ensuite, agrippez-vous au crochet situé plus en hauteur. A votre arrivée, un cadeau vous est offert. Une armure et un casque lourd, ainsi qu'un kit de soin. Mais à côté de cela, un homme en face de vous vous envoie des roquettes. Un petit coup de fusil à lunette devrait suffire. Avancez un peu dans le défilé, et vous apercevrez un autre larron à votre droite. Opérez de la même façon. Seulement voilà, un troisième apparaît au sommet d'un petit mont sur votre gauche. Vous savez quoi faire. Contournez ensuite le bas du rocher à votre droite. Il se cache en ce lieu un autre homme de main. Surprenez-le grâce à ses pas.

Grimpez la pente prudemment. En face de vous se trouve un tueur muni d'un fusil de gros calibre. Vous connaissez la marche à suivre. Rejoignez son cadavre. Grimpez en haut de l'espèce d'arche près duquel le "bad guy" se trouvait. Regardez sur votre gauche et sautez sur l'autre arche. Montez vers la caisse. Vous trouverez dessus des belles grenades. Continuez. Une sentinelle rôde approchez-vous doucement. Par chance vous la surplombez, donc pas d'inquiétude. Occupez-vous plutôt des snipers vous ayant pris pour cible, sur la colline d'en face. Approchez-vous du pylône sur votre droite et validez. Vous glisserez alors en face. Suivez la corniche et vous verrez un chariot renversé. A l'intérieur se trouvent des munitions pour fusil à pompe et fusil à lunette, plus une armure et un casque lourd. Descendez alors en vous aidant du relief. Le comique qui se trouvait en dessous de vous, s'impatiente. Réglez-lui son compte. Passez sous la voûte rocheuse fort basse, puis continuez. Entrez dans la grotte. Dès votre sortie, les ennuis commencent (à noter un kit de secours sur le chemin à votre gauche). Une personne se trouve en face de vous et visiblement ne vous aime pas. Puis une autre sur la droite qui est équipée d'un bazooka. Montez en vitesse à l'endroit où celui-ci se trouvait. Prenez le kit de secours, et mitraillez votre adversaire de la colline d'en face, en vous abritant du chariot. Avancez un tantinet pour vous rendre compte qu'une autre personne vous en veut. Réagissez vite.

Allez vers le pylône près de l'éolienne, validez l'action, et accrochez-vous ! Faites de même dans l'autre sens. Vous trouverez un kit de secours, un lance roquettes, et une armure lourde. Revenez à votre premier pylône. D'ici, refaites un voyage. Une fois arrivée à votre destination, au lieu de prendre à gauche, allez à droite jusqu'à un autre pylône, en suivant le rebord. Un homme et des roquettes vous attendent. Utilisez le nouveau poteau, et lancez-vous. A peine descendu, approchez-vous prudemment du bord de la falaise. Un petit fourbe vous attend en contrebas avec un lance-missiles. Montrez-lui qu'un fusil sniper est plus utile. Puis descendez afin de récupérer un bazooka ainsi que des munitions, disposées sur une caisse. Avancez jusqu'à un petit promontoire. Et à ce moment, c'est une véritable armée qui vous assaille. Au minimum vingt mercenaires. Ne réfléchissez-pas, utilisez votre nouvel ami le lance-roquettes, ainsi que des grenades. Une fois la zone plus calme, continuez. Accédez à la caisse et prenez l'armure légère. Escaladez la colline. Une fois au sommet vous serez attaqué par deux hommes. Un à droite et l'autre à l'opposé. Grâce à votre

rutilante lunette, le tout sera vite remis à niveau. Continuez jusqu'au poteau, et faites encore une fois des acrobaties. Pénétrez dans la mine et prenez le chemin ascendant. Fin de la mission.

Chapitre 15 : L'avion

Arme conseillée : Fusil à lunette, Bazooka, et si besoin est kalachnikov
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Trouver l'avion que Jones a planqué

Sortez tout d'abord de la grange. Vous arrivez alors sur une plate-forme. Des voix s'entendent en bas de la falaise. Libre à vous alors de faire un carnage au fusil à lunette du haut de votre promontoire. Éliminez en priorité les deux détenteurs d'un bazooka. Les balles ne vous atteignent presque pas. Une fois ceci fait, jouez encore une fois à Indiana Jones. Emportez les roquettes et le kit de secours. Descendez au creux du canyon par les rails. Une fois en bas, avancez. Vous serez pris dans le feu d'un tireur d'élite. Vengez-vous. Avancez jusqu'à un rebord et laissez-vous tomber. Au détour d'un virage, un homme vous attend dans l'angle intérieur. Retirez-vous derrière la barrière rocheuse, afin de bien ajuster votre tir. Attention il possède un bazooka. Continuez. Deux rigolos vous repèrent alors du haut de leur cachette. Occupez-vous en premier lieu de celui à l'arme lourde puis de son compatriote. Regardez au-dessus de votre tête. Un crochet vous tend les bras. Une fois à la bonne hauteur, sautez sur la corniche. Commencez par aller à gauche. Vous tomberez sur un kit de secours, ainsi que des munitions pour gros calibre. Revenez sur vos pas et avancez. Lorsque vous serez en vue des corps de ceux que vous avez froidement assassinés, deux autres personnes surgiront sur la gauche. Rendez-vous à l'endroit d'où vos assaillants ont fait feu. Sautez en face. Continuez. Vous êtes attaqué par un rude gaillard. A l'abri de l'espèce de rocher devant vous, faites un pas de côté afin d'observer l'un des mercenaires faire sa ronde. Vous pouvez l'avoir au moment où sa tête dépasse légèrement. Décalez-vous encore un peu et son collègue vous apparaîtra. Un autre sbire, marche sur le chemin passant sous votre forteresse de pierres. Approchez-vous du bord et annihilez-le. Deux autres répliquent plus bas. Le bazooka s'impose.

Cherchez maintenant des reliefs dans le but de descendre sans se casser une jambe, ou les deux. Vous trouverez cela un peu avant votre point de visée sur la gauche. Continuez sur le rebord. Débarrassez-vous du petit teigneux au fond du canyon, et poursuivez vers la droite, jusqu'à trouver une nouvelle fois les grosses marches de granit. Descendez. Allez au bout du défilé. Servez-vous des échelles. Une fois quasiment arrivé au sommet de la seconde, arrêtez-vous et grimpez doucement. Un homme vous attend sur le plateau. Tirez-lui dessus avant qu'il ne vous voit. Ensuite, un sniper, à votre droite, ainsi qu'un mercenaire aimant les bazookas, en haut à gauche des ruines s'en prennent à vous. Privilégiez le côté gauche. Mais leurs amis ne l'entendent pas de cette oreille et vous prennent en sandwich dès votre arrivée au deuxième niveau. Continuez en empruntant l'échelle cachée dans la maison décrépie à gauche. Avancez à couvert du mur et faites feu sur la personne qui surgit face à vous. Entrez dans le reste de bâtiment d'où votre ami venait de sortir. Une fois sur place baissez vous, et brisez les planches sur votre gauche. Continuez votre périple dans la grotte. Rejoignez l'avion. Un méchant monsieur vous attaque du haut du rempart rocheux de droite. Fin de la mission.

Chapitre 16 : Le camp SPADS

Arme conseillée : Arbalète
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Infiltrer le camp SPADS
- Ne pas se faire repérer

Vous commencez dans l'eau. Évoluant la plupart du temps sous la surface, tentez de visualiser les lumières émanant des projecteurs. Nagez tout à droite, et pénétrez dans le conduit d'évacuation des eaux usées. A votre sortie, allez vous placez sous l'une des piles du pont afin de vous soustraire aux regards des gardes. Une fois que ceux-ci ont terminé leur discussion et que vous les avez entendu fermer une porte, agrippez-vous au crochet situé à côté du pont. Une fois

à l'étage, dirigez-vous vers l'amas de caisses. Juste à côté, vous trouverez un levier à actionner afin d'ouvrir le deuxième canal relié aux égouts. Méfiez-vous du garde qui va rappliquer à cause du bruit. Saisissez la chaise à votre gauche, baissez-vous et attendez qu'il se retourne. Une fois celui-ci dans le monde des rêves, prenez son arme, et passez par le nouveau conduit aquatique. Continuez jusqu'à la première ouverture à droite. Cachez-vous alors dans un coin sombre sous l'un des soubassements du ponton. Vous êtes obligé de passer par ici, afin de reprendre votre souffle. Attendez alors que les gardes se retirent. Une fois cela fait, repartez dans le conduit et rejoignez la sortie en ligne droite.

Lors de votre premier pas sur la terre ferme, vous pouvez observer deux ponts face à vous. Munissez-vous de ce fait de votre arbalète. Exterminez le premier garde, oeuvrant sur le pont le plus proche de vous. Puis, dans un même élan, réduisez au silence l'adversaire situé sur la construction la plus éloignée. Regardez au-dessus de vous. Un crochet demeure esseulé. Agrippez-vous à lui avec votre grappin, et accédez à la saillie de verdure le long de la paroi rocheuse à votre droite. Ne vous balancez pas outrageusement, ce n'est pas la peine. Le simple fait de vous être cramponné de loin, suffira à vous amener à bon port. Une fois sur cette corniche, vous voyez un nouveau crochet. Faîtes de même qu' auparavant, en essayant d'atterrir sur le renfoncement de gauche. Rentrez alors dans la grotte, et montez à l'air libre. Vous avez droit à une pause cinématique. Puis longez la paroi rocheuse de droite au-dessus de la grotte jusqu'à un trou d'où s'exhale de la fumée. D'ici, vous devriez apercevoir le garde en contrebas, à travers le grillage. Zoomez consciencieusement à l'aide de l'arbalète. Tuez-le. Approchez-vous ensuite de l'espèce de cheminée. Cassez la grille et pénétrez dans la canalisation. Fin de la mission.

Chapitre 17 : Espionnage

Arme conseillée : Arbalète et pistolet 9 mm
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Planquer le micro-espion dans la tente de Mc Call
- Supprimer discrètement les SPADS aux abords de la tente beige.

Avancez tout droit dans le canal puis arrivé pratiquement au bout, plongez. Nagez jusqu'à apercevoir une échelle sur votre gauche. Montez. Vous arrivez dans les douches. Après un flash-back, prenez la porte devant vous. Vous aboutissez dans les vestiaires. Dans l'armoire du milieu, en face de vous, vous trouvez un silencieux pour le 9 mm. Regardez alors sur la droite. L'armoire de droite contient une recharge de carreaux. Plutôt que de sortir par la porte, tournez vous à gauche, et sortez par la fenêtre. Regardez à gauche une fois dehors. Il s'y trouve des caisses. Suivez le chemin passant derrière. Une fois arrivé au bout, baissez-vous et tournez-vous dans la direction opposée. D'ici, vous devriez voir le garde arriver au coin du mur, deux bâtiments plus loin. Tuez-le d'une flèche. Rejoignez ensuite son cadavre en vous méfiant que l'on ne vous voit pas entre les maisons. Une fois en place, approchez-vous de la cabane des gardes à gauche. Observez les grands containers près du hangar. Un homme s'en approche et s'arrête devant. Attendez un instant. Il reprend sa marche puis effectue un nouvel arrêt. C'est à ce moment précis que vous devez lui régler son sort. En effet, son corps sera soustrait aux regards, grâce aux obstacles qui l'entourent. Ensuite mettez fin aux jours du garde présent dans le mirador à droite du hangar. Puis brisez le projecteur. Retournez alors prendre le corps de votre première victime, et placez-le à l'intérieur du petit local près duquel vous vous trouvez. Puis, de votre poste, observez les rondes des deux gardes restant. L'un d'eux tourne à droite à un moment donné. Faites rapidement de même parallèlement en rasant le mur adjacent à la cabane des sentinelles et attendez. Dès qu'il pointe son crâne, tuez-le. Revenez ensuite devant la porte du local des gardes. Regardez donc le dernier sbire. Débarrassez-vous de lui dès qu'il est immobile tout simplement. Libre à vous désormais de prendre le kit de secours et le document important dans la cabane des surveillants. Vous pouvez avoir accès aux caméras grâce aux ordinateurs. Puis dirigez-vous maintenant vers le grand hangar.

Mais avant de rentrer, faites attention. Un SPADS se meut en ces lieux. Vous le remarquez à ses pas lourds. Patientez jusqu'à ce qu'il s'éloigne, puis offrez-lui un carreau dans le crâne lorsqu'il se trouve de dos. Ouvrez la porte et sortez. Vous voilà maintenant face à un nouveau détachement de gardes. Procédez de manière analogue à la situation rencontrée précédemment, sachant que l'espace s'avère plus réduit. Profitez des obstacles naturels pour assassiner les SPADS. Un conseil, ne tirez surtout pas sur le premier à votre droite. Un autre le suit de près. Attendez plutôt que leur ronde les éloigne. Agissez vite et furtivement, et cette étape ne devrait pas vous poser de problèmes majeurs. Il reste

sinon la solution de foncer dans le tas, mais je ne vous la conseille pas. Ouvrez alors la porte en fer située sur le mur d'enceinte. Vous entrez dans un couloir. Autant vous prévenir, désormais les choses vont se corser de manière très significative. La moindre alarme déclenchée signifie quasiment votre mort.

Baissez-vous en prévision de l'action à effectuer. Ouvrez la porte et sortez. Visualisez les caisses devant vous. Hâtez-vous de vous dissimuler derrière. Jetez un coup d'oeil furtif une fois arrivé au bout de la rangée de boîtes. Si le garde s'en va en vous tournant le dos, c'est bon. Déplacez-vous rapidement en longeant le flanc de la colline. Dès que vous apercevrez le chemin s'étendant entre l'arrière de la tente en face de vous et la falaise, arrêtez-vous. Visez (avec le zoom x8) alors ce dernier et patientez. Une fois que le garde montre son visage, tuez-le. Dirigez-vous alors vers sa dépouille, et d'où vous êtes, tuez la sentinelle sur le mirador. De ce fait, rendez-vous sous le mirador. Remarquez le muret qui l'entoure. Positionnez-vous sur le côté gauche, ou ouverture gauche si vous préférez. Décalez-vous un tant soit peu afin d'avoir en vue la ronde des deux surveillants, sans que ceux-ci ne vous remarquent. De cette manière vous pourrez mettre fin à leur jour sans bouger de votre position. De votre place, vous voyez sûrement un baraquement bleu, et un tas de caisses. Il reste un garde chauve et un moustachu. Votre première cible est le chauve. Attendez patiemment que monsieur daigne aller se poster tout au fond de l'écran, derrière les caisses jaunes. Tel le chasseur, tirez un carreau. Son copain trop occupé à sa ronde, ne voit pas sa dépouille.
Le chevelu continue son chemin. S'arrêtant à la hauteur de l'autre muret juste en face de vous, accolé à la tente bleue à gauche, il se dirige à présent dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'abattre d'un carreau bien placé. Soyez vif. Maintenant, courez à l'opposé de votre position, derrière les bâtiments en face. Une fois à destination, longez furtivement la montagne vers la droite. Vous allez arriver en vue d'une autre cabane de garde.

Par chance, un homme s'y trouve de dos. Lâchement, ajustez votre visée et tirez. Entrez afin de consulter les caméras. De l'endroit où vous vous trouvez, vous avez en mire une grande construction de couleur bleue. Dirigez-vous en ce lieu. Il s'avère que cela prend la forme d'un garage. Sur le banc à gauche en entrant, vous découvrirez des munitions pour le pistolet 9 mm, ainsi qu'un kit de secours. Sortez par la porte du fond. Abritez-vous immédiatement derrière les caisses en face de vous, près du grillage. De votre place, il vous est possible d'apercevoir entre ces dernières, la tour de garde. Ajustez votre tir et réduisez la sentinelle à néant. Un SPADS fait des allers-retours devant votre cachette. Attendez qu'il passe devant vous, puis, lorsqu'il repart, plantez-lui un carreau dans le crâne. N'attendez pas trop, étant donné que plus vous le tuerez près de votre refuge, et plus son corps sera rapidement dissimulable. Allez le chercher et mettez-le en lieu sûr. Toujours à l'abri derrière vos cartons, repérez le camion près de l'empilement de barils explosifs. Exécutez un agrandissement avec votre lunette en sa direction. Vous allez voir un garde s'approcher du véhicule. Dès que celui-ci décide de prendre une pose à cet endroit, neutralisez-le. Longez le mur du hangar d'où vous venez de sortir en direction du camion, tout en gardant votre vision fixée sur l'habitation du colonel Mc Call. Une fois quasiment parvenu à l'engin, arrêtez-vous. Prenez l'arbalète, et effectuez un zoom sur le côté droit de la tente. Vous tombez sur un beau soldat posté probablement en tant que videur. (Si tu as un tatouage, tu rentres pas).

Une fois celui-ci hors d'état de nuire, cachez-le derrière les caisses près du camion (et oui c'est loin). Puis revenez vers votre objectif. Entrez par la gauche de la tente (l'ouverture la plus proche du mirador). Vous trouverez sur la droite en pénétrant à l'intérieur, un document important, ainsi qu'un kit de secours. Ressortez et revenez à l'entrée principale de cette habitation de fortune. Placez le micro sur l'interphone, et courrez vous dissimuler derrière la tente noire dans votre dos, et de préférence du côté droit. En effet, les dignitaires passent à gauche. La réunion se tient alors immédiatement.

Objectif :
- Récupérer le dossier militaire de Steve Rowland et plastiquer le hangar à munitions

Après la réunion, tout le monde sort de la tente beige. Restez bien, non plus à côté de votre cachette, mais derrière. Car deux gardes sortent à gauche, et les invités à droite (lorsque l'on regarde la tente de Mc Call). Dès que ces derniers s'approchent par trop prés de vous, rampez à gauche délicatement. De là, tuez rapidement la sentinelle devant l'entrée avec une flèche, puis dépêchez-vous de réserver le même sort à son collègue venant à votre gauche. Il s'approche en effet dangereusement. Rentrez une nouvelle fois chez le Colonel Mc Call, et emportez le dossier, ainsi qu'une carte magnétique. Allez au grand bâtiment muni de deux projecteurs au fond du terrain. Passez votre carte dans le lecteur, et entrez. Traversez la pièce. Trois gardes se trouvent derrière. Ne faites rien et abritez-vous du mur. Une fois leur discussion terminée, regardez méticuleusement où ils se rendent. L'un d'eux, à gauche, prend position dans le local des sentinelles. Une fois immobile et de dos, exécutez-le d'une flèche. Profitez-en également pour éliminer le garde du mirador à droite. Restez en place. Remarquez le garde derrière ses fortifications près du mirador, en vous décalant

légèrement sur la gauche. Abattez-le d'une flèche. Il sera masqué par les sacs de sable. Maintenant allez vous dissimuler derrière la porte ouverte du hangar (l'endroit d'où vous venez). Un garde s'approche. Grâce à ses pas, attendez qu'il s'éloigne, puis investissez le petit "garage" couvert de tôles sur la droite. Ensuite la patience est de mise. En effet, un soldat se rend lors de sa ronde près de ce petit entrepôt, du côté gauche. Attendez donc de voir les onomatopées de ses pas. Une fois que celui-ci est arrivé, il s'arrête et vous tourne le dos. Profitez-en pour lui administrer deux balles de 9 mm dans la tête. Cachez ensuite le corps à l'endroit de votre méfait.

Rendez-vous alors au local des surveillants, en longeant prudemment (accroupi) le mur grillagé de gauche.
Vous voyez l'espèce de maison en ruines juste à côté, et bien entrez à l'intérieur en vous faufilant dans les hautes herbes. Il y a un trou dans le mur, juste au niveau du cou d'un des SPADS. De ce fait, vous pouvez voir la ronde de son collègue, tout en étant prêt à faire feu. Une fois son compatriote retiré derrière les tentes , tuez votre cible de deux balles de 9 mm (il est silencieux). Une fois celui-ci mort, faites le tour des baraquements où l'autre sentinelle déambule, dans le même sens qu'elle, afin de la surprendre. Deux coups de feu feront l'affaire. Rendez-vous au grand hangar à côté du camion sur lequel est indiqué "flammable". Ne vous affolez pas, et ne cavalez pas directement vers la porte d'entrée. Deux hommes sortent prendre l'air, et ce n'est pas le moment de leur demander du feu. Demeurez derrière le camion. Seul l'un d'eux part en repérage. Assurez-vous de son chemin grâce au son de ses pas. Suivez-le discrètement et neutralisez-le avec votre 9 mm. Dépêchez-vous avant qu'il ne trouve les cadavres que vous avez sans doute laissé traîner. Prenez bien garde à toujours dissimuler vos meurtres. L'entrée de la base se trouve derrière les caisses. Mais attention, un garde se trouve devant la porte. Le seul moyen est de surgir rapidement, et de placer un tir précis, afin de le mettre hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Entrez. Une sentinelle fait sa ronde juste à ce moment là. Baissez-vous, et juste lorsque sa tête dépasse, tirez-lui dessus. Évitez si possible qu'il se sauve pour déclencher l'alarme. Regardez sur la caisse à droite de l'entrée. Vous trouvez un M-60, des munitions 9 mm et deux casques lourds. Longez les machines et ouvrez la porte. Placez l'explosif sur la caisse devant vous. Fin de la mission.

Chapitre 18 : Évacuation

Arme conseillée : M-60, grenades, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Quitter le camp

Tuez le garde devant vous, puis allez à droite, prendre le contrôle de la mitrailleuse lourde. Une fois vos assaillants mis en charpie (c'est le mot), courez vers le hangar. Ouvrez la porte, et faites un carnage. Puis rejoignez l'autre hangar (le garage). Jones vous annonce qu'il vous faut trouver un autre moyen de quitter le camp que votre bateau. Continuez tout droit, jusqu'aux baraquements du fond. Une conversation s'engage près d'une habitation. Une fois celle-ci terminée, allez à gauche, vous verrez une porte dans la montagne. Allez-y. Avancez toujours jusqu'au troisième hangar. Un combat contre Mc Call s'engage alors. Le meilleur moyen de le tuer est de lui lancer les grenades que vous avez trouvées sur les corps des SPADS durant votre course folle. Si vous voulez un peu de vie, il y en a à votre disposition dans le local des gardes. Les grandes portes du camp, autrefois fermées, sont désormais ouvertes. Elles se trouvent du côté droit, en regardant le hangar. Entrez-y. Ouvrez la petite porte bleue sur votre droite, en entrant. Fin de la mission.

Chapitre 19 : Le sous-marin

Arme conseillée : pistolet 9 mm, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile (inhumaine si vous ne voulez jamais vous faire repérer)

Objectif :
- Infiltrer le sous-marin avant son départ

Avancez, et attendez que les gardes passent devant la porte. Ouvrez cette dernière une fois que ceux-ci sont de dos, et réglez leur leur compte, grâce à votre fidèle pistolet 9 mm. Allez à gauche et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir, mais arrêtez-vous avant la fin de ce dernier, car deux gardes sont stationnés dans le coin gauche du virage.

Approchez-vous doucement. Abattez le premier en vous décalant légèrement du coin du mur afin de voir son beau béret. Surgissez alors dans l'embrasure de la porte à gauche, cachée par le mur , conduisant dans la salle où se trouve l'autre larron. Tuez-le. Vous trouverez également dans cette pièce, deux kits de secours, des carreaux, un casque lourd, une armure lourde, et un document secret. Avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la porte. Attention, dès son ouverture planquez-vous sur le mur de gauche, car une patrouille passe à dix centimètres de vous. Une fois les comiques passés, accédez au grand sas. Là, si vous regardez bien en face de vous, vous verrez une grille rouge. Brisez-la et entrez. Vous atteignez un cul-de-sac. Levez les yeux, et remarquez le crochet au-dessus de vous. Prenez votre grappin, et hissez-vous jusqu'à une autre grille. Cassez-la et sortez. Vous arrivez sur un promontoire. En bas, un béret rouge fait sa ronde. Expédiez-lui une flèche, lorsqu'il se trouve le plus à droite possible, pour que son ami, oeuvrant près de la voiture jaune à gauche, ne puisse le voir. Lorsque ce dernier s'arrête près du véhicule, vous savez quoi faire.

Agrippez-vous au crochet au-dessus de vous et laissez-vous descendre. Vous trouverez des munitions de M-60 près du véhicule jaune de gauche. Un autre crochet apparaît au loin. Agrippez-vous à lui et balancez-vous de manière à accéder à la plate-forme à votre droite, où se trouve une nouvelle grille à fracturer. Entrez et servez-vous de votre grappin, lorsque votre avancée est difficile. Montez. Vous accédez à une autre grille. Cependant toute la troupe SPADS passe devant. Attendez que tous les soldats aient atteint le haut des escaliers. Patientez encore un tantinet pour être sûr qu'ils ne reviennent pas. Un béret rouge monte la garde. Cassez la grille rapidement et mitraillez-le. Ce n'est pas très fin, mais le meilleur moyen. Montez les escaliers. Puis arrivé dans la salle suivante, descendez de nouveaux escaliers. Une fois arrivé quasiment en bas, arrêtez-vous et écoutez. Lorsque vous aurez entendu une porte se fermer vous pourrez sortir en sécurité. Mettez-vous bien au coin du mur de façon à apercevoir un bout du casque du garde de gauche(donc pas de flèche) et tuez-le, puis celui de droite va rappliquer vers votre personne afin de vous occire. Mais que nenni, vous aurez déjà dégainé votre fusil d'assaut. Forcez la porte rouge sur votre droite. Vous accédez alors à une autre porte. Faites de même. Allez tout de suite vous dissimuler à l'avant du camion. Longez le pare-choc vers la droite. D'ici visez avec l'arbalète. Vous apercevez deux hommes coiffés de casquettes. Tuez un des deux à l'aide de l'arbalète, et préparez-vous au combat. Visez l'autre et tentez de l'abattre avant qu'il n'appelle des renforts. Si c'est le cas, ne restez pas stoïque, car ces derniers aiment les grenades.

Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. A signaler des grenades pour fusil d'assaut, et deux fusils d'assaut sur les caisses à droite du premier camion. Prenez la porte en face de vous et montez les escaliers (vous trouverez un kit de secours derrière les caisses à votre droite). Vous êtes attendu. Mais deux grenades feront l'affaire. Montez à l'étage, et avancez tout droit jusqu'à une porte à votre droite. Poussez-la. Sortez en rampant, car il y a beaucoup de monde en contrebas. Longez le mur de gauche, et utilisez votre grappin soit pour descendre soit pour monter. Alors en fait si vous descendez, vous devrez vous frayer un chemin au travers de la multitude de gardes présents. Mais avec l'aide des nombreuses caisses, le passage devrait être faisable. Restez le plus possible à droite, à l'abri des différents obstacles du lieu. Il vous faudra atteindre une échelle, dissimulée entre des caisses sur la droite, qui vous conduira à une grille. La deuxième solution est de ne pas prendre le même crochet. En effet il y en a un autre un peu avant celui qui vous permet de descendre. Il vous octroie la possibilité de grimper sur les poutrelles. Avant de commencer l'ascension, vérifiez bien que personne ne vous observe.
Actionnez alors votre grappin. Une fois au sommet, balancez-vous subtilement vers la poutrelle métallique, afin de ne pas tomber à côté, ce qui serait dommage et mortel. Continuez à avancer à pas feutrés, pour éviter que les comiques du dessous ne vous repèrent. A un moment donné, la charpente de fer s'arrête net. Mais un crochet pointe dans les hauteurs, en face de vous. Avant de jouer à tarzan, regardez en bas si personne n'est à même de vous voir. Par précaution, éliminez la sentinelle dont la ronde est la plus grande. Cependant vous êtes quasiment sûr de vous faire repérer, contrairement au déplacement au sol. Accrochez-vous et balancez-vous en direction des caisses les plus hautes à gauche.

Une fois l'atterrissage réussi, continuez à avancer jusqu'au bout de la pile de caisses. Tout semble être terminé pour vous, mais si vous levez la tête, vous verrez un troisième crochet. Hissez-vous donc à hauteur de la tuyauterie. Balancez-vous prudemment afin de rallier les gros tuyaux. Puis continuez tout droit jusqu'à atteindre la grille. Ouvrez-la. Avancez, puis au bout faites attention, il demeure un trou très profond. Levez les yeux, vous verrez un crochet. Agrippez-vous et descendez en faisant attention au garde en-dessous. Une fois à terre, offrez à ce dernier deux balles de 9 mm. Puis prenez votre fusil d'assaut, et partez à l'abordage. Jusque-là, tout était fait pour s'infiltrer sans attirer l'attention, mais à ce moment, le temps vous est compté. En effet l'écoutille du sous-marin est en train de se refermer. Éliminez les gardes de droite et tous ceux qui vous barrent la route. Sautez à l'eau, et grimpez sur l'engin par l'échelle

sur son flanc droit, en bout de coque. Entrez à l'intérieur. Fin de la mission.

Chapitre 20 : Infiltrer le sous-marin

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète, et pistolet 9 mm

Objectifs :
- Trouver le poste de radio et contacter Jones
- Se cacher dans la cabine du sous-officier
- Ne pas se faire repérer

Vous êtes maintenant sous les flots. Prenez la porte de droite. Puis descendez dans la cale par l'échelle. Vous voilà alors face à une autre échelle. Mais un matelot vous attend à son pied. Lancez-lui une flèche et descendez. Vous aurez alors des munitions pour fusil d'assaut sur le corps du malheureux. Remontez. Prenez la porte de droite. La voie semble libre, mais c'est oublier les deux étages d'un sous-marin. En effet, un garde marche au-dessus de vous. Il peut vous voir très facilement. Le seul moyen est alors celui-ci. Restez à couvert de la paroi afin qu'il ne s'aperçoive pas de votre présence. Attendez qu'il arrive au-dessus de vous, puis lorsqu'il repart, suivez-le accroupi jusqu'à la porte. Essayez toutefois d'arriver à la sortie avant qu'il ne se retourne. Et voilà. Vous devrez agir tout le temps de cette manière. Ouvrez la porte. Vous entrez dans une pièce minuscule, pourvue d'une seule porte. Avant de l'ouvrir, méfiez-vous. Une sentinelle rôde derrière. Fiez-vous à ses pas. D'autre part, un matelot marche au-dessus de vous. Le système change un peu. Suivez le matelot lorsqu'il s'en va. Méfiez-vous car la sentinelle se cache entre les deux containers rouges du milieu, sur votre gauche. Abattez-la très rapidement de deux balles de 9 mm, puis continuez votre chemin de l'autre côté (là où était le garde) en passant furtivement sous le matelot, qui bien qu'allant dans le sens opposé ne vous verra pas si vous vous dépêchez. Ouvrez la porte. Cette pièce ne contient rien, sortez. Passez sous le matelot qui ne regarde pas dans la bonne direction, furtivement, tout en faisant attention à la ronde du garde d'en face. Lorsqu'il regarde tout droit ce n'est pas grave, mais il pivote pour aller en sens inverse. C'est à ce moment précis que vous êtes vulnérable. Ouvrez la porte, et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Un garde se tient droit, en regardant l'horizon. Attendez que celui de la passerelle d'en face se trouve derrière le gros cylindre au fond et exécutez son collègue d'un carreau. Miraculeusement celui faisant sa ronde ne se rend compte de rien. De ce fait, lorsqu'il passe toujours derrière l'espèce de grosse turbine, suivez-le de votre côté de manière à vous dissimuler. Puis ce dernier repart dans l'autre sens. Restez où vous êtes, et reculez un peu de manière à conserver votre invisibilité. Puis, lorsqu'il part encore dans l'autre sens, allez en sens inverse sans qu'il vous voit bien sûr et placez-vous de manière à pouvoir lui administrer une flèche. A peu près à mi-chemin du couloir. Pour vous aider, arrangez-vous pour pouvoir lui décocher une flèche dans le dos, lorsqu'il se trouve en haut à droite, derrière la "turbine". Continuez.
Vous arrivez alors dans une pièce avec deux portes en face de vous. Elle débouche sur une même passerelle qui fait un angle droit. Elle est de plus gardée par une sentinelle. Postez-vous à l'une ou l'autre des portes et ouvrez-en une lorsque le garde s'est éloigné. Baissez-vous et collez-vous tout au fond de la pièce. Vous verrez alors le garde s'arrêter et regarder dans votre direction. Ce n'est rien, ne vous inquiétez pas. Décochez-lui une flèche ce sera plus prudent. Avancez. Prenez la voie de gauche. Dans cette pièce un flash-back vous assaille encore. Dirigez-vous du côté droit de la pièce, et actionnez la radio. Puis sortez par la porte de gauche. Prenez à nouveau la porte de gauche, mais attention, un garde traîne par ici. Ouvrez la porte lorsqu'il s'éloigne, puis collez-vous contre le fond de la pièce. Tirez une flèche dans son joli béret. Avancez ensuite prudemment, car vous vous trouvez dans les dortoirs. Entrez alors dans la pièce de droite (Officer's cabin). Puis, rentrez dans le petit espace masqué par un rideau sur votre gauche en entrant. Fin de la mission

Chapitre 21 : Torpilles

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades)

Objectifs :
- Repéré ! Fuir par le sas des torpilles

- Trouver la clé du lance-torpilles

Dès votre réveil, un mousse vous surprend. Tuez-le froidement. Puis avancez jusqu'au bord du couloir en vous arrêtant pour ramasser les fusils d'assauts dans le présentoir sur votre gauche. A droite, vous avez également une armure et un casque lourds, ainsi qu'un kit de secours. Mais avant d'aller chercher ces remontants, tuez le garde qui vous attend dans la salle contiguë. Il se cache sur la gauche. Avancez alors en tirant sur toutes âmes qui vivent. Dans la pièce, prenez le kit de secours près des plans de navigation. Continuez jusqu'aux échelles, et là, descendez au plus bas. Une fois en ce lieu sombre, prenez le médikit à droite, et sortez par la gauche. Attention aux mercenaires, qui sont souvent aux pieds des échelles. Vous allez être pris en tenailles à gauche puis à droite par quatre mousses. Continuez, peu importe le côté. Vous arrivez dans une salle avec deux portes devant vous. Repérez le kit de secours à droite, et passez par la porte située sur le même axe. Vous arrivez dans les cuisines. Deux moussaillons vous font votre fête. Allez à gauche prendre le kit de secours, en haut d'un placard. Prenez la porte du côté identique. Passez à droite après une autre échauffourées. Vous rencontrez numéro VII.

Il vous envoie tout d'abord deux sbires avant de s'en prendre à vous. Utilisez vos grenades à distance contre lui. Le lieu étant exigu, il ne pourra rien faire. Finissez votre travail avec le fusil d'assaut. Vous avez maintenant une clé. Allez au fond de la salle et vous trouverez un kit de secours sur les ordinateurs. Revenez au centre de la pièce. Il y a une échelle aboutissant à une écoutille. Grimpez et ouvrez avec votre clé. Montez le plus haut possible Vous trouverez sur un bureau, un document important. Redescendez d'un étage et passez par la gauche. Vous débouchez dans un couloir donnant dans la cabine de commandement. Entrez vivement et battez-vous pour sortir vivant de ce règlement de compte. Prenez la voie de droite. Vous arrivez dans une petite pièce. Allez alors à gauche, dans la cabine du capitaine. Prenez le harpon et les clés du sas des torpilles sur le bureau près de l'entrée. Revenez dans la salle du combat avec numéro VII. Repérez un objet saillant rouge sur la droite et insérez votre clé. Vous êtes alors attaqué par deux hommes armés. Défaites-vous d'eux et empruntez le tube de droite, désormais déverrouillé. Fin de la mission.

Chapitre 22 : Le hangar

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades), et arbalète ou 9mm

Objectif :
- Ouvrir les vannes et quitter le hangar.

Atteignez en nageant l'échelle face à vous. Une fois sur le bord, approchez-vous de la grande entrée. Attention, une sentinelle fait sa ronde. Procédez comme suit : Tout d'abord, cachez-vous derrière la première grosse caisse devant vous. Prenez la pelle à vos pieds et repérez le manège de la sentinelle autour du container central. Profitez qu'elle soit de dos pour l'assommer, mais sur la droite. A gauche, vous seriez vu. Continuez du côté droit. Soudain une porte s'ouvre devant vous, c'est un SPADS. Tirez-lui dessus immédiatement deux balles de 9 mm. Puis une fois cela fait, continuez jusqu'à parvenir au fond de l'entrepôt. Là, rasez les caisses de l'arrière plan, vers la gauche, et vous apercevrez un garde de dos. Tuez-le de la même manière que celui d'avant. Allez maintenant vers les fûts rouges du fond. Puis, passez derrière. Un homme vous reçoit. Le 9 mm est votre meilleur ami. Prenez l'échelle. Un béret rouge se trouve sur les coursives. Identifiez bien sa promenade, et tuez-le lorsqu'il se trouve de dos. Une fois libre sur ce promontoire, sautez sur les amas de caisses en contrebas. Vous découvrirez dans le désordre un kit de secours à gauche, des grenades pour fusil d'assaut derrière vous, et vers le kit de secours, ainsi que des grenades à main et un harpon sur la rangée du milieu. Sortez alors au fond à droite sur les quais et avancez. Vous arrivez à un autre hangar. Vous ne pouvez pas faire cette portion discrètement. Mais vous pouvez par contre limiter les dégâts.

En entrant, repérez la ronde du garde, et exécutez-le une fois éloigné. Puis avancez jusqu'à sa dépouille. A votre droite, se trouvent des caisses, et derrière, un membre des SPADS. Surgissez donc devant lui, et ne lui laissez pas le temps de répliquer. Observez la caisse à ses côtés. Prenez tout ce qui réside sur cette dernière, à savoir des grenades, des munitions, et un médikit. Revenez devant l'entrée et avancez tout droit. Un comité d'accueil est présent. Un Spads et deux sbires vous attendent, très bien armés. Soyez prudent. Tout d'abord, allez voir la caisse à côté de l'entrée, vous y trouverez des grenades. Puis en passant derrière les caisses rouges à votre droite, rejoignez le mur d'en face. Avancez jusqu'à la caisse, adjacente au mur, qui doit être en face de vous et prenez l'armure lourde et son casque d'appoint.

Continuez tout droit. Il va falloir âtre vif. Baissez-vous et foncez vers la caisse du milieu du chemin, contenant des grenades et des munitions pour fusil d'assaut. Éjectez alors une ou deux grenades vers vos opposants retranchés derrière des obstacles, face à vous. Méfiez-vous, car en pleine action, un soldat va surgir à votre droite. Puis rapidement, un nouvel ennemi fait son entrée sur la rambarde au-dessus de vous, de ce même côté. Mon conseil et de demeurer accroupi, et de ne tenter une sortie que pour lancer une grenade, ou faire feu rapidement. Avancez jusqu'au bout du hangar, puis prenez l'échelle à votre droite.

Continuez à progresser jusqu'à une porte ouverte sur votre gauche. Pénétrez dans cet interstice, et nettoyez l'étagère de son arbalète et de son kit de secours. Sortez et prenez l'autre échelle. Dès votre arrivée au sommet, une personne que vous ne connaissez même pas, en plus, vous tire dessus. Mitraillez, et avancez. A droite se trouvent des leviers. Abaissez celui en surbrillance. Cela a pour effet de faire venir à vous un objet porté par une grue, mais aussi des adversaires coriaces aux alentours du bâtiment vitré, en hauteur. Ils sont au nombre de quatre, et vous arrosent littéralement de plombs. Servez-vous de votre arbalète, en vous abritant derrière la poutrelle métallique à droite. Une fois les lieux plus sereins, montez sur l'engin que vous avez actionné. Tournez-vous vers la droite, et brisez les vitres du local. Puis regardez vers le ciel, avant de remarquer un crochet. Une fois agrippé, balancez-vous de manière de manière à pénétrer dans le bâtiment sus-cité. Une fois en sécurité, allez dans salle du fond prendre l'armure lourde et le kit de secours. Retournez dans la pièce principale, et pressez le bouton indiqué.

Objectif :
- Saboter le sous-marin

Vous avez ouvert les vannes. Maintenant sautez directement dans le canal. Vous tombez juste à côté de l'hélice du sous-marin. Posez la charge, remontez à la surface, et éloignez-vous le plus possible. Une fois l'explosion effectuée, plongez en longeant le submersible vers l'entrée de la base. Vous allez rencontrer des plongeurs. Ils ne sont pas du tout pacifiques. Servez-vous de votre harpon.
Ils évoluent indépendamment des deux côtés de l'engin. A vous d'anticiper. De toute façon, ils ne sont pas dangereux, car une seule flèche suffit à les tuer. Prenez de l'air aussi souvent que possible, quitte à essuyer deux ou trois balles perdues. Sachez que les seuls endroits à l'air libre sont le nez et la queue du sous-marin. Il vaut mieux donc attirer les hommes-grenouilles vers vous afin d'avoir une réserve d'air sous la main. Une fois à l'avant de l'engin, regardez droit devant. Deux conduits sont visibles. Prenez en un des deux, puis montez à la surface par l'échelle au-dessus de vous, au bout du tunnel. Fin de la mission

Chapitre 23 : Le quai 33

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Arbalète, fusil d'assaut , et bien sûr bazooka

Objectif :
- Retrouver Carrington sur le quai 33

Montez tout d'abord sur les caisses devant vous, afin de parvenir à atteindre le toit en tôle. Rentrez dans le bâtiment par la fenêtre de gauche. Vous ne pourrez pas être furtif, mais évitez tout de même les mauvais coups. Dans un premier temps, descendez l'échelle à votre gauche. Une fois en bas, baissez-vous en ouvrez les armoires de gauche. La première contient des munitions pour fusil d'assaut, et la deuxième un kit de secours. Tournez-vous et scrutez la pièce. Une étagère près de l'échelle vous propose des munitions pour le fusil d'assaut, ainsi qu'un second kit de secours. Sortez par la porte. Longez alors le mur de droite jusqu'à aboutir à une échelle, tout en restant baissé. Grimpez. Une fois sur la coursive, dépassez la poutrelle de fer, et rapprochez-vous de la porte en face de vous. De votre position, décochez un carreau à l'un des deux gardes en contrebas en visant entre les barreaux. Tout les autres vont venir à son secours, mais vous êtes idéalement placé pour refreiner leur ardeur. Entrez ensuite dans la pièce de droite. Actionnez le levier en surbrillance, puis sortez à droite. Ramassez les carreaux sur les caisses devant vous. Des renforts arrivent de la grande porte au fond du hangar. Occupez-vous d'eux d'une manière analogue à celle précédemment citée. Faites surtout attention au béret rouge à droite, disposant d'une arbalète. Mais vous pourrez le tuer plus facilement dans l'explication qui va suivre.

Sautez de la rambarde sur le container rouge le plus à droite. Levez les yeux, vous voyez un crochet. Balancez-vous alors jusqu'à l'empilement de containers devant vous. Une fois dessus, rappelez-vous du garde à l'arbalète. Occupez-vous de lui ici. Il existe encore une accroche au-dessus de vous. Balancez-vous en direction de la gauche vers l'amas relativement élevé de containers. A peine arrivé, regardez vers les hauteurs. Un autre crochet fait son apparition. Rejoignez par la voie des airs l'empilement de caisses rouges à droite. D'ici, devinez ce que l'on trouve. Et bien oui un crochet. Agrippez-vous et atterrissez sur le container suspendu devant vous. Et à cet endroit, c'est fête. Vous découvrez un bazooka, des roquettes, et un kit de secours. Regardez maintenant en bas à gauche, sous l'habitation dans laquelle vous êtes entré au début. Vous apercevez une pièce grillagée. Accrochez-vous alors au crochet au bord du container et descendez au sol. Allez par conséquent dans la pièce vue précédemment. Vous trouverez une armure lourde, un casque léger, ainsi que des munitions et un kit de secours. Sortez et longez le mur à droite sous la rambarde. Vous trouverez des munitions pour fusil d'assaut. Atteignez ensuite la sortie du fond du hangar en passant devant le local des gardes. Entrez-y afin de mettre la main sur un fusil d'assaut, ainsi que des munitions.
Ressortez, et dirigez-vous vers le camion garé à la sortie. Longez le pare-choc, puis continuez en vous collant au mur de droite, derrière les caisses. Attention à la sentinelle se promenant dans le mirador, face à vous. Repérez bien sa ronde de loin, ce la vous servira pour la suite. Avancez alors jusqu'à la caisse devant vous. Vous y trouverez des grenades. Avancez encore un tantinet sans dépasser la rangée, jusqu'à l'endroit où deux caisses sont empilées. Visualisez les containers face à vous. Un grand vide vous sépare d'eux. Tant que vous êtes dissimulé, observez attentivement la ronde de la sentinelle en hauteur grâce au bruit des ses pas. Un seul "Tap" à gauche, signifie que la voie est libre. Dépêchez-vous de passer en face. Une fois derrière les containers rouges, vous êtes quasiment en sécurité. Avancez toujours, en longeant le mur de droite. Attention toutefois aux interstices entre ces derniers. Un garde pourrait vous voir. Une fois au bout de la rangée, tournez à gauche. Mais arrêtez-vous avant de dépasser la dernière caisse. Grâce aux pas des gardes, passez en face vers les autres containers lorsque vos adversaires se sont éloignés. Puis, regardez à droite. Une caisse s'offre à vous. Un kit de secours et moult grenades s'y trouvent. Longez toujours le mur. Une fois au bout, tournez-vous vers la gauche et attendez le doigt sur la gâchette. Dès qu'un béret apparaît dans l'intervalle entre le mur et le container, tirez une flèche. Une fois ceci fait, approchez-vous du cadavre sans vraiment quitter la protection des containers. Tuez l'autre garde à gauche d'un carreau. Puis avancez en longeant la face avant des containers, en direction de la gauche. Il n'y a pas de vitres à la tour de garde de ce côté, donc pas d'inquiétude. Dirigez-vous donc dans sa direction, et entrez par la porte. Montez l'échelle, et mitraillez la sentinelle. Prenez le M-60 près de la table, ainsi que le kit de secours, dans l'armoire de gauche, près de l'échelle. Pressez le bouton mis en évidence.

Un container fonce vers un mur, et le fait s'écrouler. Rendez-vous sur les lieux. Montez sur les caisses de façon à entrer dans l'entrepôt. Prenez l'échelle à votre droite. Vous trouverez un bazooka près de l'amas de caisses sur la droite en montant. Avancez et ouvrez la porte. Snipez les deux sentinelles en contrebas, et tenez-vous prêt à faire de même pour les renforts qui ne devraient pas tarder. Deux hommes face à vous, et deux autres en bas. Descendez. Dirigez-vous vers le local au fond du hangar. A droite de la porte, vous voyez un établi sur lequel vous trouvez des munitions. Puis entrez à l'intérieur. Vous découvrez un bazooka sur le bureau. Tournez-vous. Vous pourrez prendre un document important dans l'armoire de gauche, et un kit de secours dans celle de droite. Sortez alors par l'autre porte. En face de vous se trouve une pièce grillagée. Entrez-y pour trouver des roquettes. Allez à l'avant de l'hélico, du côté droit. Remarquez du même côté une échelle qui vous tend les bras. Montez. Continuez tout droit, et entrez dans la pièce devant vous. Sur le bureau à droite en entrant, vous trouvez une carte magnétique. Une autre échelle se trouve devant vous, servez-vous en pour monter à l'étage. Vous trouvez une armure lourde et un casque du même acabit. Redescendez au rez-de-chaussée, et avancez en direction de la queue de l'hélicoptère, en longeant le mur de gauche. Continuez jusqu'aux caisses. Derrière elles se trouve une porte. Passez votre carte dans le lecteur et sortez. Vous avez gagné le gros lot. Un hélicoptère de combat vous en veut personnellement.

Courez derrière les caisses à droite, où se trouve un kit de secours. Voici comment mener à bien ce combat. Restez tout le temps derrière les caisses, pendant que l'engin utilise sa mitraillette. Puis lorsqu'il se décide à arrêter ce petit manège, (cela s'entend facilement), sortez rapidement de votre cachette. En effet, il se prépare à vous envoyer deux missiles. Néanmoins, c'est le seul moment où il se stabilise et où vous pouvez l'endommager facilement. Lancez lui alors une roquette (seule cette arme provoque des dégâts), et déportez-vous rapidement à gauche ou à droite suivant l'endroit où se trouve l'appareil. Toujours du côté opposé bien sûr. Vous éviterez alors les deux missiles. Dissimulez-vous à nouveau, car il va recommencer à vous mitrailler. Procédez de manière identique jusqu'à la fin. Si les roquettes vous font défaut, vous en trouverez quatre sur une caisse en suivant le mur à gauche. Sachant qu'en les ayant toutes ramassées dans le niveau, vous n'en aurez que 8, et que l'hélicoptère en nécessite 7, prenez garde à bien

viser. Rejoignez la carcasse fumante. Fin de la mission.

Chapitre 24 : La réunion secrète

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Chaises ou 9 mm pour l'infiltration, pistolets mitrailleurs pour Willard, et colt pour Winslow

Objectif :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Espionner la réunion depuis la chambre 41

Dès votre arrivée, prenez la première porte sur la droite. A l'intérieur se trouve un balai. Prenez-le. Ressortez, et continuez sur votre droite. Arrivé à l'angle du mur, vous apercevez une femme traversant le couloir. Courez vers elle et frappez-la rapidement. Si votre timing est bon, elle n'aura pas le temps de réagir, ni de vous repérer. Cachez le corps dans la remise à linge (là ou était le balai).Un conseil, fermez toujours les portes derrière vous. Retournez au carrefour, et allez à droite. Ouvrez la première porte à droite. Prenez le balai et sortez. Avancez jusqu'à la deuxième double-porte sur la gauche. Ouvrez-la violemment, et jetez-vous sur le garde juste en face de vous afin de l'assommer sans qu'il n'ait le temps de compter les poils du balai. Portez son corps dans la lingerie pile en face de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, comme précédemment. Prenez la chaise qui s'y trouve et retournez dans la salle précédente. Passez par la porte de gauche en entrant. Dès que vous y aurez pénétré, courez vous placer derrière la porte en face de vous. En effet, une femme l'ouvre l'instant d'après. Vous montrant son dos, la seule manière de la remercier et de lui donner un coup de chaise. Regardez dans les placards à gauche, et vous trouverez un kit de secours. Ceux de droite vous réserve par contre des munitions. Partez dissimuler le corps, et revenez. Passez dans la pièce suivante. Dans les casiers à votre gauche, se trouvent des munitions pour pistolet 9 mm. A droite, prenez la clé de la chambre 41 sur le tableau à clefs. Vous débouchez ensuite dans un couloir tout en satin rouge. Que c'est beau. Le couloir fait un angle vers la gauche. Méfiez-vous, car un sbire fait des allers-retours dans ce couloir perpendiculaire au votre. Collez-vous contre le mur de gauche, et longez-le quelque mètres. Attendez. Grâce aux bruits de pas, vous avez une idée précise du chemin emprunté par votre adversaire. Une fois parvenu au bout de sa route, il se tourne. Sortez votre 9 mm et administrez-lui deux balles dans la tête. Cachez le corps et revenez. Rejoignez désormais la chambre 41 qui se trouve non loin de là sur la gauche

Objectif :
- Enregistrer la conversation

Prenez votre micro-espion à main, et approchez-vous de la fenêtre en face de vous. Effectuez un zoom sur l'homme que vous apercevez dans la pièce du bâtiment d'en face. Restez en position. Suivez ses mouvements. Vous êtes repéré !

Objectifs :
- Willard et Winslow ne doivent pas fuir
- Couper l'alimentation des ascenseurs !

Dès votre sortie précipitée de la chambre, un homme essaie de vous tuer sur la droite. Prenez votre colt et rendez-lui la pareille. Retournez-vous. Un autre homme survient. Tuez-le et avancez dans sa direction. Sur votre gauche, une fois l'angle du couloir passé, se trouve le local électrique. Entrez-y et coupez l'électricité au compteur sur votre droite.

Objectif :
- Aider les agents du FBI

Sortez du local. Un troisième larron surgit, mais est tué par un agent fédéral. Ce dernier vous indique que Willard est dans la salle de billard. Suivez-le. La porte à laquelle il vous mène est fermée. Qu'à cela ne tienne, revenez dans la grande salle principale vers un autre agent , qui vous somme de passer par la cage d'ascenseur sur le mur de droite. Entrez dans la cage.

Objectif :
- Eliminez Winslow

Prenez l'échelle à votre droite et montez. Brisez la grille et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à une autre grille. Entrez dans la pièce où se trouve une gigantesque verrière au sol. Votre rencontre avec numéro IX s'annonce mouvementée. Restez dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, et faites feu avec votre colt vers Winslow. Puis prenez votre 9 mm et déchaînez-vous sur sa personne depuis votre position surélevée. Une fois votre arme vide, prenez le colt et finissez votre besogne. Puis saute dans la pièce du bas, et mitraillez son garde du corps. Vous trouverez sur le cadavre de numéro IX, le document que le FBI vous a demandé, une clé, un document important, des munitions et un fusil à pompe. Sortez de la salle.

Objectif :
- Eliminez Willard

A peine arrivée dans le couloir, un agent subit le feu de Willard, se tenant dans le couloir perpendiculaire au vôtre. Rendez-vous à sa rencontre. Mais une fois face à lui, ce couard se sauve. Equipez-vous de vos pistolets mitrailleurs et poursuivez-le. Attention, il utilise les portes à son avantage, en vous surprenant par derrière.
Guettez bien ses bruits de pas, et prenez-le à son propre jeu. Méfiez-vous tout de même, car ses attaques sont dévastatrices. Bougez tout le temps et essayez de viser la tête si possible. Numéro V maintenant décédé, la corde autour du cou de numéro I se resserre. Fin de la mission.

Chapitre 25 : Le Sanctuaire

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète et kalachnikov

Objectifs :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Infiltrer le sanctuaire

Avancez vers le camion, une fois près du pare-choc avant, regardez à droite dans les feuillages. Une partie possède une couleur différente. Baissez-vous, écartez les plantes et entrez dans le dédale de végétation. Avancez prudemment à droite en étant accroupi. Vous allez alors voir un garde qui téléphone dans la rangée devant vous. Attendez qu'il repasse devant votre personne pour le tuer d'un couteau entre les deux yeux. Prenez son corps et cachez-le juste au-dessus, près d'un petit banc blanc. Redescendez le chemin, et prenez à droite. Vous arrivez dans un virage. De là vous apercevez un garde faire sa ronde. Equipez-vous de votre arbalète et attendez qu'il sorte de votre champ de vision sur la gauche. Puis lorsqu'il revient, décochez-lui un carreau, dès que sa tête dépasse le mur. Prenez son cadavre, dissimulez-le à votre gauche près d'un banc. Revenez sur vos pas, et prenez à gauche. Vous arrivez dans un premier tournant, puis dans un second. Arrêtez-vous à l'intérieur de ce virage car deux gardes veillent. Fiez-vous à leur pas. Dès que celui de droite s 'est éloigné à son maximum, décalez-vous un peu sur la gauche, et tuez celui de gauche d'une flèche. Avancez jusqu'à apercevoir votre méfait. Sortez du virage et tournez-vous très rapidement sur la droite ou l'autre garde doit être encore de dos. Un couteau fera l'affaire. S'il est de face, utilisez le 9 mm. Dissimulez les corps sur la droite, près du banc. Vous y trouverez aussi un pistolet 9 mm. Repartez de cet endroit bucolique, et prenez la première à droite. Vous aboutissez dans un virage, au sommet d'escaliers en colimaçon. Attendez tout simplement, collé au mur de droite un peu avant le tournant. Prenez votre 9 mm, et dès que la sentinelle passe devant vous, neutralisez-la. Vous parvenez à l'entrée de la propriété.

Vous êtes ici à la vue de tous. Vos moindres gestes sont donc épiés. Avancez furtivement sur la droite, en longeant la haie. Visualisez alors la grande porte d'entrée sur la gauche, une fois que vous avez avancé suffisamment , et dépassé la fontaine du centre. Abattez alors le garde devant cette grande entrée, et courez vers la fontaine avec votre fusil d'assaut. Tuez le garde qui immédiatement après votre premier méfait, tente d'appeler ses amis. Soyez rapide. Puis, un troisième ennemi va sortir par la petite porte*. Réservez-lui le même sort. Visualisez la lourde double-porte. Près de cette dernière*, vous découvrirez des carreaux d'arbalète. Rendez-vous vers le petit banc blanc*. Vous y trouverez des munitions de 9 mm. Prenez-les, et rejoignez la petite porte. Montez l'escalier, puis descendez en direction du point

d'eau en contrebas. Pénétrez dans l'eau, et nagez vers le grille située au fond. Brisez cette dernière, et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez dans une sorte de puit. Le problème réside dans le fait que deux sentinelles rôdent autour de la construction. Tant que vous êtes sous l'eau, observez les bruits de pas des deux gardes avant de vous lancer à l'assaut. Etant donné qu'ils sont très proches l'un de l'autre (pas au niveau sentimental), vous ne pourrez pas vous contenter de vous servir de votre arbalète. Une fois que vous vous êtes assuré que la voie est libre, grimpez à l'échelle devant vous. Arrêtez-vous à mi-chemin. De votre poste, exécutez vos deux adversaires grâce à la kalachnikov pendant qu'ils discutent, quitte à sortir rapidement de votre cachette l'arme à la main le cas échéant. Seule importe la célérité de votre action. Passez ensuite entre les deux barrières écartées.

Rejoignez la mer. Longez le bord du grand large, et servez-vous de votre grappin afin de dépasser le trou créé visiblement par un éboulement. L'accroche se trouve juste en face de vous. Une fois de l'autre côté, escaladez les rochers en forme de grosses marches, et rendez-vous dans la direction de la végétation. Regardez attentivement. Les arbustes peuvent être cassés. Jouez au bûcheron, et continuez. Vous tombez alors sur une association de deux allées. Une à votre droite, et l'autre en face de vous. Deux hommes font leur ronde. Il va falloir mettre de l'ordre dans vos mouvements. Surveillez tout d'abord le comique de droite. Equipez-vous de l'arbalète, et décochez une flèche à ce dernier lorsqu'il se trouve relativement proche de vous. Dépêchez-vous de vous aligner sur l'allée face à vous. Un garde s'avance nonchalamment. Tuez-le quand il viendra à s'arrêter. Une erreur de trop. Retournez alors vers l'escalier que vous aviez aperçu en passant. Regardez attentivement les deux rampes.
Vous découvrez une bouteille reposant sur le côté gauche. Prenez-la, et méfiez-vous. Un garde fait les cents pas. Vous avez du le remarquer grâce au bruit de ses pas. Observez bien la ronde de celui-ci. Une fois qu'il passe la porte, dépêchez-vous de bondir à l'opposé, dans l'espèce d'angle formé par les deux murs. Vous êtes désormais dissimulé. Attendez de ce fait qu'il revienne vers vous, et assommez-le. Vous avez dorénavant le choix. Soit vous poursuivez le chemin vers la suite directement, soit vous désirez un petit plus. Dans ce cas là, voilà où le trouver. Revenez de l'autre côté de la grande porte de la cathédrale. Deux sbires déambulent en ces lieux. Saisissez votre fusil d'assaut, et faites un carnage. Vous trouvez ainsi un kit de secours, et de précieuses fléchettes. Revenez sur vos pas. Une fois dans la zone précédente, empruntez le seul chemin possible. Passez sous les deux arêtes. Vous avez le droit à un flash-back. Visualisez bien l'autel. Rendez-vous derrière, et cassez la croix. Regardez alors vers le bas, puis brisez la pierre gravée sur le sol. Une brèche apparaît alors. Pénétrez à l'intérieur, et utilisez l'escalier.

Objectif :
- Trouver les documents

Montez l'échelle et pénétrez dans le couloir. Vous apercevez une porte en face de vous. Rendez-vous devant. Puis regardez par la lucarne intégré à cette dernière. Un garde effectue sa ronde, allant du fond de la pièce à la porte. Attendez qu'il se retourne, puis ouvrez silencieusement la porte. Décochez-lui une flèche. Tout de suite après, éliminez la seconde sentinelle, en vous décalant légèrement vers l'avant. Votre timing est serré, attention. Rejoignez l'autre porte au fond de la salle. Allez alors dans le couloir et dirigez-vous vers la porte derrière laquelle une discussion semble avoir lieu. Ouvrez la porte en vous fiant aux pas du garde, et neutralisez-le lorsqu'il se trouve de dos. N'oubliez pas de cacher les corps, en bon agent que vous êtes. Scrutez les environs, et vous tomberez sur un balcon. Grimpez-y, en faisant attention à la sentinelle patrouillant sur la rambarde en face de vous. Le meilleur moyen d'esquiver son regard, est de vous dissimuler derrière la colonne de droite. Une fois la discussion entre les deux hommes en contrebas terminée, patientez jusqu'à que le garde suscité vous tourne le dos. A ce moment là, rejoignez la colonne à votre droite. Soudain, un homme débouche d'un couloir, arrivant tout guilleret sur le balcon où vous vous trouvez. Aiguisez vos réflexes en lui administrant un lancé de couteau rageur. En effet si vous vous servez de votre 9 mm, l'imbécile d'en face vous remarquera. Prenez votre arbalète, et occupez maintenant de celui-ci. Rendez-vous alors à sa dépouille. Lorsque vous la rejoindrez, un nouvel ennemi arrivera à votre gauche. Utilisez votre arbalète pour le tuer. Pénétrez dans le couloir d'où venait le dernier ennemi et ouvrez la porte. Observez à couvert le garde dans le couloir qui s'apprête à sortir par une porte. Retournez en arrière, et patientez, jusqu'à ce que ce petit malin vous apparaisse sur le balcon en face de vous. Une fois qu'il s'est arrêté, servez-vous de l'arbalète.
Rejoignez son cadavre, et emparez-vous de sa jolie clé. Ouvrez alors la grille, et entrez dans le bureau. Prenez la carte magnétique dans le tiroir du bureau, et revenez sur vos pas. Redescendez par l'escalier et entrez par l'une des portes à votre disposition. Une fois dans le couloir, marchez sur votre droite afin de passer votre carte dans le lecteur de la porte massive. Deux personnes parlent ensemble. Ne vous en occupez pas, et descendez l'escalier le plus proche de vous. Collez-vous contre le mur de gauche, et avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon. D'ici, repérez le garde en bas des marches. Utilisez votre grande amie l'arbalète. De votre poste, décalez-vous vers la droite. Vous devriez avoir vue sur

l'alarme. Un ennemi pointe son nez devant. Neutralisez-le rapidement.
Puis approchez-vous de son corps. Une pièce s'offre à vous. Entrez. Repérez le passage dans un angle de la salle, afin d'acquérir un kit de secours. Puis allez au fond à droite de la pièce. Enfoncez les pierres. Une ouverture se découvre. Prenez le document important ainsi que la pierre. Des hommes vous attaquent immédiatement après. Dégainez votre fusil mitrailleur et répliquez. Au nombre de deux, l'un vous assaille directement, tandis que l'autre s'est placé dans la pièce principale, sur la droite. Faites une entrée à la Belmondo et réglez son compte au garde. Dirigez-vous alors vers la stèle et placez la pierre dans l'emplacement adéquat. Une porte secrète se dévoile, un peu comme la bat-cave. Prenez l'escalier, et descendez.

Rejoignez la salle emplie de colonnes et partez dans l'autre sens afin de trouver un angle de tir idéal.
. Un garde évolue dans le couloir suivant. Utilisez votre arbalète. Dépassez la rigole, et rejoignez le mur de manière à le longer. Patientez en attendant la fin du dialogue. Attendez ensuite que le garde derrière le mur s'éloigne de vous. Vous le remarquez aux bruits de ses pas. Abritez-vous au coin du mur, un choisissant un angle de vue qui vous permette d'apercevoir la sentinelle sans que cette dernière ne vous remarque. Eliminez-la silencieusement. Retournez alors au point d'eau. Entrez dans les flots et rejoignez la salle adjacente. Faites attention, un garde rôde. Appliquez la classique technique du carreau dans la tête tandis que votre adversaire vous tourne le dos. Continuez jusqu' à atteindre une nouvelle salle. Si vous manquez de munitions, saisissez-vous de la pelle que vous ne manquerez pas de croiser. Alors à ce moment là, il n'y a pas quarante solutions. Tout repose sur vos réflexes. Cavalez dans le corridor, puis une fois arrivé au bout, prenez à gauche et continuez à courir vers le garde. Assommez-le surtout avant qu'il ne rentre dans la pièce dans laquelle il se rendait. Un homme s'y trouvant, vous auriez l'air bête. J'ai essayé d'autres solutions, mais celle-ci demeure la meilleure. Partez vite cacher le corps, car une sentinelle arrive depuis le fond du couloir . Etant suffisamment loin, équipez votre arbalète et abattez-le furtivement.
Levez-les yeux. Vous apercevez un crochet. Agrippez-vous avec votre grappin. Une fois au sommet balancez-vous jusqu'à la terre ferme. Une fois dans le couloir, arrêtez-vous et attendez. Un homme va sortir d'une pièce. Tuez-le d'un carreau. Avancez jusqu'à lui, et prenez votre temps pour prospecter dans toutes les salles. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez à droite.
Continuez par le chemin en pierre, et regardez au-dessus de vous. Prenez votre grappin et rejoignez le côté opposé. Allez au bout de la corniche. Vous trouverez un kit de secours. Prenez l'escalier et entrez dans les deux pièces que vous croisez. Des merveilles vous attendent à l'intérieur. Vous voyez désormais un escalier. Prenez-le. Une fois en hauteur, occupez-vous des deux soldats en contrebas, en essayant de faire vite. Cherchez le bon angle pour réussir ce tour de force. Repérez le rebord et bondissez dessus afin de vous saisir du kit de secours. Puis descendez dans la salle qui vous tend les bras un peu plus bas. Prenez la porte sous le renfoncement rocheux. Vous pénétrez alors dans un couloir. Au bout de ce dernier se trouve une pièce contenant des colonnades. N'avancez pas tout de suite. En effet, deux larrons se cachent au fond à droite. Vous pouvez essayer de les tuer en passant en force. Cela marche, mais n'est pas très intéressant. La chose à faire, est d'avancer prudemment à couvert des colonnes. Surveillez bien les deux hommes, et tout devrait bien se passer. N'essayez pas d'aller trop vite. Stoppez le plus souvent possible. Une fois en face, vous aurez le droit à une leçon de choses de votre ami le gradé. Entrez par la porte et montez les escaliers. Une autre porte se dévoile, gardée par un binôme peu aimable. Vous pouvez, si vous êtes doué, décimer l'équipe grâce à l'arbalète, en encaissant un minimum de dégâts. Le cas échéant, essayez de vous approcher rapidement, en neutralisant les deux compères à l'aide du fusil mitrailleur. Ne faites pas cela comme un barbare, et visez la tête. Moins vous gaspillez de balles et plus vous agissez rapidement, moins vous subirez de dommages. Je vous conseille tout de même la première solution. Prenez à gauche. Dans cette pièce se trouve une armure légère. Revenez sur vos pas, et prenez l'escalier. Ouvrez la porte, en prenant garde à l'homme caché derrière. Réservez-lui votre meilleure flèche. Poursuivez dans les escaliers. Bondissez en contrebas, puis continuez. Vous devez maintenant évacuer ces lieux.

Objectif :
- Fuir la propriété

Une cloche se trouve à votre portée. Servez-vous du grappin, et descendez dans la salle sous votre personne. Dès votre arrivée, un comité d'accueil vous prend sous un feu nourri. Protégez-vous grâce au plu grand obstacle, à savoir la table. Les deux hommes au fond vous en veulent. Procédez comme d'habitude dans ces situations. Souvenez-vous du hangar. Une grenade et c'est terminé. Puis deux mercenaires vous surprennent du haut de la pièce. Utilisez de préférence votre arbalète. Vous voyez une porte au fond de la pièce. Ouvrez-la et entrez. Continuez dans le couloir jusqu'à la seconde entrée. Ouvrez-la. Deux sbires rôdent sur votre gauche. Restez assez loin, et jouez au sniper en avançant furtivement. Repartez alors sur les hauteurs de la pièce principale. D'ici, utilisez votre grappin sur l'accroche

du plafond, afin de traverser par la voie des airs.
Poursuivez dans le couloir. Une sentinelle fait les cent pas dans le corridor suivant. Approchez-vous silencieusement et éliminez-la. Préparez-vous à en défaire deux autres avant d'atteindre la sortie du bâtiment. Repérez celui oeuvrant à votre niveau. La solution est la même que dans la prison. Avancez un tantinet pour vous faire voir, dans le but que votre adversaire vienne vous rendre visite. Suivez sa course de votre viseur, et abattez-le. Soudain, son compatriote vous tire dessus du haut du promontoire. Utilisez encore une fois votre arbalète. Continuez jusqu'à apercevoir une accroche nécessaire à votre ascension. Utilisez le grappin et rejoignez le sommet de la falaise. Dès votre arrivée un homme tente de vous éliminer. Procédez de manière analogue aux autres. Avancez. Un homme surgit alors. Placé fort loin, il vous sera difficile de le voir. Il se trouve dans la direction obtenue en regardant en direction de la paroi de la falaise, vers les hauteurs. Utilisez l'arbalète. Poursuivez votre périple, jusqu'à visualiser un mât. Un ennemi se dissimule derrière. Occupez-vous en. Traversez le gouffre avec le câble. Deux adversaires accourent au loin, accompagnés d'une femme se prenant pour un lance-grenades. Dépêchez-vous de les neutralisez avec l'arbalète. Prenez garde aux explosions. Rendez-vous au câble suivant. Néanmoins deux comiques fondent sur vous de l'autre côté . UN petit coup d'arbalète s'impose. Puis équipez-vous d'une arme conséquente. Glissez sur le câble. Deux adversaires vous attendent. Tirez le plus tôt possible de manière à éviter les coups. Une fois ceux-ci morts, les renforts arrivent. Débarrassez-vous de tout ce petit monde. Mais cela ne s'arrête pas là ! Quatre hélicoptères vous assaillent à la suite. Pour les détruire, tirez sur les personnes à bord, ou plus pratique dans l'hélice. Faites attention à votre santé. Puis vous devrez effectuer une cascade afin de saisir l'échelle de l'engin du FBI. Sautez, et saisissez la corde. Fin de la mission.

Chapitre 26 : La base secrète

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Ustensiles (chaises, bouteilles , etc), puis fusil d'assaut

Objectif :
- Pénétrer à la réception de Walter Sheridan
- Ne vous faites pas repérer

Commencez par suivre Walter Sheridan. A un moment donné, on vous signalera le fait que vous ne pouvez pas continuer votre chemin. Du coup, suivez le soldat qui vous raccompagne à la première porte. Vous remarquerez alors en vous baladant dépité dans le couloir, qu'une porte est demeurée ouverte .Approchez-vous. Vous venez de découvrir les vestiaires du bâtiment. Prenez garde, car un soldat en sort pour se rendre au distributeur de boissons. Entrez. Assurez-vous d'avoir fermé la porte, et remarquez les deux gardes présents. Saisissez un des objets du vestiaire pour chacun d'eux. Vous avez le choix des armes. Une fois ceux-ci neutralisés, partez ouvrir la double-porte. Pénétrez dans le couloir et derrière la porte en face de vous, il y a un soldat à assommer également. Une fois votre méfait perpétré, rangez le cadavre en lieu sûr (dans les vestiaires par exemple) et retournez chercher la carte magnétique que vous aviez omis de prendre dans la pièce précédente. Puis pressez le bouton rouge en surbrillance, afin de déverrouiller les portes. Retournez dans le couloir et allez à l'autre bout. Ouvrez la porte en passant la carte magnétique dans le lecteur. Saisissez-vous du balai entreposé à cet endroit. Cela peut toujours servir. Entrez dans la salle suivante. Dès votre entrée, courez vous placer le long du mur à votre droite. De cet endroit vous pourrez aisément entendre les bruits de pas du garde et visualiser sa ronde. Lorsque ce dernier parvient pratiquement à votre hauteur, bondissez de votre cachette et assommez-le violemment. Dissimulez une nouvelle fois le corps, et retournez dans la salle imposante. Prenez maintenant à gauche. Vous verrez alors une porte blindée. Ouvrez-la grâce à votre carte magnétique. Un escalier vous attend. Descendez.

Attention ! Un garde se meut juste en bas des marches. Patientez. La sentinelle fait un aller. Laissez-la faire. Puis elle repasse. A ce moment précis, passez dans son dos discrètement, afin de vous approprier la chaise en face de vous. Attendez qu'il soit de nouveau à votre portée, et assommez-le. Toutefois méfiez-vous du danger principal, les caméras. Cette zone en est truffée. Ne restez jamais à bailler aux corneilles devant, et laissez une bonne marge entre elles et vous. Entrez ensuite dans la salle des générateurs. Remarquez la chaise qui ne demande qu'à servir. Emportez-la, et avancez dans le couloir adjacent. Au bout de ce dernier, se trouve un garde. Attendez qu'il s'approche de vous. Ne vous affolez pas, il va se retourner. A ce moment là, foncez vers lui et neutralisez-le. Poursuivez dans le couloir. Vous voyez une chaise au passage. Emportez-la. Avancez ensuite, en passant devant la deuxième salle de générateurs. Devant vous, le mur fait un angle, arrêtez-vous y. Patientez jusqu'à ce que le garde soit de votre côté et qu'il soit de dos pour

vous occuper de ses maux de tête. Cachez soigneusement le corps dans la pièce à votre gauche. En effet, un homme ne tarde pas à arriver par le couloir duquel vous sortiez. Dépêchez-vous de rejoindre le coin droit de la pièce, juste à côté de la porte. Le garde présent ne vous verra en aucune manière. De ce fait, fermez la porte et regardez à côté de vous. Il y a un balai abandonné. Vous savez quoi faire avec. Il existe de même une belle chaise dans cette salle. Volez-la et rendez-vous à la porte face à vous. Une sentinelle se trouve dans la pièce suivante. Fiez-vous à ses pas, et ouvrez la porte lorsqu'elle s'éloigne. Une fois de dos, elle ne résistera pas à votre belle construction de bois. Un gros bouton rouge vous attire. Appuyez dessus. Prenez la porte à l'autre bout du couloir. Puis, lors de votre passage devant une chaise, prenez-la. Ouvrez la porte de verre.
Un ascenseur se dévoile à vous. Montez dedans, et il vous conduira à l'étage inférieur. Lorsque vous serez arrivé à bon port, scrutez les environs. Un soldat épie les environs, d'une espèce de checkpoint. Méfiez-vous en. Allez à droite.

Regardez bien face à vous. Vous apercevez normalement une double-porte. Baissez-vous et entrez. Continuez toujours à pas feutrés dans le corridor. En effet, une vitre donne sur ce passage. Au bout d'un moment, vous verrez un homme pénétrer dans une pièce qui s'avère être les vestiaires. Suivez-le furtivement, et prenez le balai situé un tantinet avant lui. Mettez-lui un grand cou sur la tête. Regardez aux alentours. Une grille vous accroche le regard. Brisez-la et entrez dans le conduit. Une fois parvenu au bout, ne sortez pas immédiatement.
Un soldat effectue sa ronde vraiment très près. Grâce à ses pas qui vous renseignent, attendez qu'il s'éloigne. Brisez alors cette grille. N'étant complètement idiot, il va se demander ce qui se passe. Patientez jusqu'à ce qu'il redevienne sûr de lui. Mais entre temps, vous aurez fait un aller-retour au vestiaire, afin de prendre une arme. Emportez une bouteille, par exemple, car les objets trop gros ne passent pas dans les conduits. Cassez la grille qui s'y trouve et engagez-vous dans le conduit. Retournez auprès du garde. Attendez qu'il se retourne, puis sortez rapidement de votre cachette. Eliminez-le. Retournez cacher le cadavre dans les vestiaires, en vitesse. Il y a un effet un garde plus loin que celui que vous venez de réduire au silence. Il vaudrait mieux qu'il ne vous voit pas.
Tant que vous y êtes, prenez un second petit objet dans la salle où vous êtes. Retournez alors dans le conduit. Procédez de la même façon que pour l'ennemi précédent. Attendez qu'il se tourne, et courez vers lui en longeant le mur à droite. Cachez-vous derrière l'armoire. Attendez qu'il se retourne une nouvelle fois, et atteignez la deuxième armoire. Il va se retourner encore ne fois. Celle-là sera de trop. Assommez-le. Allez maintenant sur votre gauche. Prenez encore et toujours une chaise, et partez vers la double-porte au fond du couloir. Repérez la machine à café. Attendez que le garde s'y rende et entrez. Allez alors sur votre gauche. Cet imbécile se tient devant vos yeux. Passez par la porte en verre, et réglez-lui son compte. Cachez son corps sérieusement. L'espèce de bloc de béton s'avère assez pratique de ce côté là. Des gardes sortent soudain de leur salle de repos. Cachez-vous derrière le gros poteau en béton, où vous avez mis le corps. Les sentinelles semblent s'éloigner, mais l'une d'elles vient vers vous. Elle ne vous verra même pas. C'est décevant. Apparemment prise d'une grosse envie, elle soulage sa vessie près de vous. Un balai est à votre portée, profitez-en (vous pouvez aussi prévoir et en prendre un avant). Cachez le cadavre dans les toilettes (restons classiques) et emportez l'arme à poils se trouvant sur place. Approchez-vous de la salle de repos. Une fois le garde dans une position optimale, rentrez et faites-lui regretter d'être venu en pause. Prenez maintenant la porte du fond.

Objectif :
- Libérez le président

Mais avant de sortir, prenez la chaise ou le balais dans la pièce et assommez le garde dans le couloir. Cachez le corps dans la salle précédente. Profitez-en pour vous saisir d'une autre arme ridicule. Ressortez dans le corridor. Observez le manège du garde restant. A chaque fin de ronde, il s'arrête pile à la limite de vote couloir. Opérez comme le précédent, dans le dos et discrètement, et vous n'aurez pas de problème. Mais il en reste un troisième. Là, cela devient plus difficile. En effet, un quatrième opère dans une salle dont la porte est vitrée. Il faut en fait assommez le troisième quand il se trouve de vôtre côté et que le quatrième est loin de l'action, sur la gauche. Il vous faut être très rapide et précis. Après cet interlude inhumain, partez vous occuper du quatrième. Approchez-vous discrètement de sa porte. Attendez qu'il passe devant cette dernière, puis ouvrez-la immédiatement. Assommez-le vivement. Vous trouverez en sus dans cette pièce, un kit de secours, une armure lourde, un fusil à pompe, un pistolet mitrailleur, et des grenades pour fusil d'assaut.
Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers. Equipez-vous tout de suite du fusil d'assaut car les SPADS vont bientôt prendre le président en otage et chercher à vous tuer.
Pénétrez alors dans la salle de conférence. Et là, c'est l'orgie romaine. Arrivé à la moitié de la salle, vous allez être pris en tenaille par les comiques du SPADS. Ils vont venir vous taquiner par la droite, la gauche, et par les doubles portes en face de vous. Le meilleur moyen pour réussir est de vous débarrasser de l'un des ennemis qui sort par une des portes

de chaque côté, et de prendre sa place pour tenter de vous protéger un tant soit peu. En effet, si vous demeurez à découvert, vous ne durerez pas cinq minutes. Attention toutefois à ne pas rester trop loin d'eux, car ils vous enverront des grenades que vous aurez beaucoup de difficultés à éviter convenablement. D'autre part, un ennemi pourra surgir par la porte se trouvant dans le renfoncement où vous vous trouvez. C'est à dire dans votre dos, ce qui n'est pas très pratique en soi. Abusez des grenades du fusil d'assaut. Au nombre de cinq, ils ne sont que des mises en bouche avant le combat contre Numéro III, alias Standwell. Attendez-vous à une épreuve de force. Etant donné l'absence significative de kit de secours dans ce niveau, il va falloir être économe.
Le moyen le plus sûr, et de vous placer derrière un angle de la salle de conférence ne disposant pas de vitres, afin de ne pas vous faire surprendre. Servez-vous de vos grenades pour fusil d'assaut, afin de commencer le travail . Puis continuez à tirer à l'aide de votre fusil d'assaut. Profitez de ses moindres moments de faiblesse. Vous trouvez une clé sur lui. Elle vous sert à libérer le président. Partez lui ouvrir sa cellule. Dès votre arrivée, il s'évanouira. Vous apercevez un bouton rouge mis en relief. Pressez-le et emportez le président sur vos épaules. Avancez jusqu'à la double porte. Ouvrez-la et posez le corps au sol. Continuez jusqu'à l'angle du couloir. Vous observez une cinématique. Revenez sur vos pas. Vous allez devoir vous battre contre trois SPADS. Une fois ceux-ci défaits grâce à votre fusil mitrailleur , attendez le quatrième qui surgira par la porte en face de vous.
Puis, une fois la zone plus calme, entrez par la porte à votre droite. Vous apercevez alors une porte vitrée. Approchez-vous furtivement et patientez jusqu'à ce qu'il offre un angle d'attaque intéressant. Tuez-le. Entre alors dans la pièce, récupérez l'équipement présent sur la table. Sortez, et continuez dans le couloir en direction de la porte du fond. Attention, une sentinelle rôde. Fiez-vous à ses pas, comme d'habitude, et profitez de son inattention. Fouillez attentivement les casiers, et vous découvrirez un kit de secours et une armure légère. Repartez désormais chercher le président. Rendez-vous alors dans le corridor où les SPADS avaient désiré s'amuser avec vous. Un militaire vous demande alors de posez le président à terre à un endroit précis. Faites-le. Puis il vous faut alors venir en aide à deux autres soldats. Des ennemis vous assaillent et sont au nombre de quatre. Entrez alors par la grosse porte métallique, se trouvant non loin de vous.

Objectif :
- Libérez les otages

En face de vous, vous voyez une double-porte. A votre arrivée dans la zone, vous apercevez Shéridan et deux personnes en discussion derrière une baie vitrée. Rendez-vous en face de l'endroit où les trois imbéciles. Vous arrivez à une porte. Ouvrez-la. Continuez jusqu'à une autre entrée. Poussez la porte. Vous tombez sur le rêve de tout héros de jeux vidéos qui se respecte. Une salle remplie d'équipements divers et variés, agrémentés de plusieurs kits de secours vous attend. Revenez sur vos pas, jusqu'au couloir. Une autre double-porte vous tend alors les bras. Entrez alors dans la pièce. Cette scène va vous remémorer les bons souvenirs du camp SPADS. Vous vous rappelez la fuite, se soldant par un massacre un règle ? Et bien il en est ici de même. D'ailleurs votre rutilant M-60 va vous servir de manière plus que bénéfique. Dépassez la grande porte devant vous, et continuez dans le couloir jusqu'à l'entrée de la salle principale. Et c'est maintenant que le spectacle commence. Ne réfléchissez pas et déversez votre haine. Au moindre problème, abritez vous des murs de chaque côté de la porte par laquelle vous êtes entrée. Une fois la première salve décimée, les renforts arrivent. Effectuez une action semblable, et vengez-vous bassement de toutes ces souffrances endurées. Pénétrez alors dans la salle. Méfiez-vous néanmoins des deux soldats postés au-dessus de vous dans votre dos. Rejoignez alors l'escalier au fond de la pièce, sur votre gauche. Dès votre arrivée à l'étage, les ennuis redoublent. Laissez aller vos instincts bestiaux. Visualisez la salle sur les hauteurs. L'homme à l'intérieur décide de s'immoler, non sans avoir activé l'autodestruction du bâtiment. Rejoignez son cadavre. Vous trouverez alors une carte magnétique. Revenez ensuite sur vos pas, dans la salle du combat général. Une fois arrivé, repérez la porte juste à côté de la double-porte par laquelle vous étiez entré. Pénétrez-y et vous trouverez les otages. Maintenant, suivez Walter Shéridan et attendez d'arriver à une porte en fer. Dès que ce dernier l'aura ouverte, rentrez.

Objectif :
- Quittez la base avant l'explosion

Cette mission doit se dérouler en temps limité. Courez jusqu'à la rambarde. Vous voyez un levier. Actionnez-le. Rendez-vous alors au bout de cette coursive métallique, puis utilisez votre grappin pour rallier la terre ferme en face. Une fois en face, pénétrez dans le couloir, jusqu'à une porte qui se ferme devant vos yeux pleins de larmes. Pour la peine, prenez la porte de gauche. A l'intérieur, saisissez-vous du kit de secours, ainsi que du casque. Passez la petite à gauche et prenez la trousse de soins et le casque. Observez les lieux sur votre gauche. Une porte apparaît. Prenez-la.

Vous aboutissez alors à une salle comprenant de nombreuses munitions et armes. Retournez sur vos pas, et sortez de la pièce où vous avez découvert le casque.
Regardez au fond de la salle, où vous vous trouvez. Une porte vous appelle. Prenez-la et vous aboutirez dans un vestiaire. Près de la porte, dès votre entrée, vous découvrez deux kit de secours dans une armoire à pharmacie semblable à celles du premier niveau. Avancez alors tout droit, jusqu'à découvrir une grille. Brisez-la et avancez et pénétrez dans le conduit. Puis, une fois arrivé à la sortie, cassez la grille vers le bas. Une fois à l'air libre, vous apercevez un escalier. Une fois en haut des marches, ouvrez la porte. Puis dans la salle suivante, prenez la porte de gauche. Puis vous arrivez en vue d'une grille. Détruisez le cadenas. Dans la foulée, faites exploser les ordinateurs situés derrière cette grille sous vos coups de feu. Cela aura pour effet de stopper le compte à rebours. A présent, dépêchez-vous de sortir.
Entrez dans le couloir, et rendez-vous sur votre gauche. Vous parvenez dans un second corridor. Au bout de ce dernier, vous trouverez un levier. Abaissez-le et continuez tout droit vous voyez une échelle. Descendez. Une fois en bas, vous allez rencontrer votre ennemi de toujours, la Mangouste. Vous allez participer à un majestueux jeu de cache-cache entre des missiles. La meilleure solution est de profiter des protections que vous octroient les ogives. Servez-vous tout d'abord de vos grenades, comme à l'accoutumée, afin de retirer une grande partie de la barre de vie de votre adversaire. Puis utilisez votre fusil d'assaut afin de montrer à cet homme vil qui commande. Au bout d'un moment, le missile du milieu, va commencer à s'enfoncer. A ce moment là, tournez-vous et jetez un oeil au missile situé à l'opposé de ce dernier, en diagonale. Ici surgira la Mangouste. Bénéficiant d'un sens de l'humour à toute épreuve, la Mangouste déclame une petite phrase avant de se montrer. Il vous dira : " Surprise ". Prenez alors votre fusil d'assaut, ou votre M-60, plus radical, pour écourter vos retrouvailles. Une fois celui-ci annihilé , continuez jusqu'au Major Jones. Pour se faire, grimpez sur l'échelle que vous n'aviez pas emprunté pour descendre. Marchez jusqu'à elle et suivez-la. Fin de la mission.

Chapitre 27 : Le bateau

Objectif :
- Rencontrer Shéridan

Dès votre arrivée, grimpez sur le bateau. Puis dans un élan d'altruisme, parlez à Shéridan. Rejoignez alors Jones, et ensuite allez voir Carrington. Soudain l'avant du bateau explose. Tout le monde étant en émoi, il vous faut retrouver Walter Shéridan. Allez sur l'autre bord du bateau, et prenez la porte en face de vous. Continuez et prenez sur votre gauche. Vous voyez une porte. Entrez. Un escalier vous tend les bras. Descendez les marches, et vous déboucherez dans un bureau, au fond du corridor. Votre rencontre avec Numéro I n'est plus qu'une question de secondes. Qui est-il ? Je vous laisse le découvrir. Fin.

Yager

© THQ 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Créez une nouvelle partie et entrez lvl.activate 1 en guise de nom de sauvegarde.

PLUS DE CONTINUES

Créez un profil sous le nom de MAXCNT 9 pour obtenir 9 continus par niveau.

DATABASE REMPLIE

Créez un profil sous le nom de data.setvis 1 pour obtenir tous les véhicules.

Yu-Gi-Oh! L'Aube de la Destinée

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

Voici la liste des combattants que vous aurez à affronter en mode Duel Triple.

Niveau 1 Shimon, Trusdale, Yugi
Niveau 2 Téa, Tristan, Joey
Niveau 3 Bakura, Shadi, Yami Yugi
Niveau 4 Insectoraga, Rex Raptor, Mako
Niveau 5 Bonz, Bandit Ken, Pegasus
Niveau 6 Mai, Yugi, Kaiba
Niveau 7 Chasseur rare, Arkana, Strings
Niveau 8 Espa Roba, Lumis, Umbra et Marek
Niveau 9 Ishizu, Odion, Yami Marek
Niveau 10 Mai, Joey, Marek
Niveau 11 Ishizu, Odion, Yami Bakura
Niveau 12 Yami Marek, Kaiba, Yami Yugi
Niveau 13 3 Chasseurs rares
Niveau 14 Yami Marek, Yami Bakura, Yami Yugi
Niveau 15 Les machines de combat de Kaiba

Zapper : Le Criquet Ravageur !

© Infogrames / Blitz Games 2003

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER LES CHEATS

Terminez un niveau en ramassant 100 lucioles pour débloquer un cheat code.

TROUVER LES PASSAGES SECRETS

Suivez les directions données par vos amis pour trouver les passages secrets.

VOLER

Terminer le premier niveau avec plus de 400 points pour apprendre à voler.

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez la gâchette gauche enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les niveaux

Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut

Vies infinies

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Bouclier infini

Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut

À PROPOS

Réalisation JeuxVideo.com

Société assurant l'édition et la diffusion de l'ETAJV®

L'Odyssée Interactive - JeuxVideo.com
14, Avenue du Garric
15000 AURILLAC
FRANCE
Email : etajv@jeuxvideo.com

Participants par leurs astuces

Nous adressons nos plus vifs remerciements à tous ceux qui nous ont fait parvenir leurs astuces et soluces de jeux.
Merci à (par ordre alphabétique) :

Adam Chiasson-Duguay
Adrien BRUN
Adrien DENELE
Adrien FUCHS
Adrien GOHY
Adrien HUSON
Adrien PYTHON
Ahmed MESLEM
Alain GERY
Alex BONGIOANNI
Alex CARTON
Alexandre BAILLY
Alexandre GUETAT
Alexandre MORAT
Alexandre MORET
Alexandre WEILL
Alexis GAUTHIER
Alexis PASTUREL
Alexis VINOGRADENKO
Alvin HADDADENE
Amaury PELTIER
André YANN
Angélique SEIGNEUR
Anthony BEDOURET
Anthony ELOI
Anthony LECOMTE
Anthony VALLOT
Anthony VIOLET
Antoine ASSAYAS
Antoine DUCAMP
Antoine VIGNEAULT
Antony LATOSI
Ardian KALANDER
Arnaud D'HOINE
Arnaud HEYNEMANS
Arnaud SONNTAG
Augustin BAURET
Aurélien GHEYSEN
Aurélien VILLEE

Aymeric POCHARD
Baptiste GODIE
Benjamin ACHOUR
Benjamin BOULMIER
Benjamin DUCRET
Benjamin THIRIET
Benoît DELVAUX
Benoît LIEVIN
Benoît MOREL
Benoit RAOULT
Benoit VIRE
bobby BALLOW
Bruno CARLOTTI
Bruno RAMADANOSKI
Bruno SCHLEICHER
Bryan HERAUD
Cédric FERRUT
Charles CARDON
Charles DOUSSOT
Charles PEZE
Charles-Marie AMBROSETTI
Christian CORDERO
Christian DEMIERRE
Christophe BERBEN
Christophe DUBOIS
Christophe LUCIANI
Christophe MAFFEÏS
Christophe Rudler
Christophe Thiaw-Wing
Claude MARTIN
Claudéric POULIOT
Clément BOSSUT
Clément DUBOC
Clément GAUZENS
Clément SELLIER
Corentin TRESNIE
Cyrille SANCHEZ
Damien CANILLOS
Dany POITRAS
David RIVARD-LAROCHELLE
David WALLIMANN
Denis DURET
Diego CAO
Dimitri MAILLOT
Dominique HUART
Dominique PIZZULO
Dorian BOMBLE
Edouard POURCHET
Emilien BAUDRON
Emmanuel MOREIRA
Eric-Alexandre FORTIN
Erick MENDOZA
Etienne BERTHOZ
Etienne JACOT-DESTOMBES
Etienne VIALLET

Fabien SEGNARBIEUX
Fathi MAKHLOUFI
Félix BURG
Félix DUBOIS
Félix LUTHU
Félix-Antoine PELCHAT
Flavien FOURNIER
Florent COLLET
Florent GAILLARD
Florent SWISTEK
Florian BEREYZIAT
Florian DUVAL
Florian HARREAU
Florian PERENNEZ
Florian RASTELLO
François GAGNON
François SCHILLING
Frédéric BLOCH
Frédéric FAU
Frédéric GILLES
Frédéric GOYON
Frédéric KERNEIS
Gautier LE FUR
Geoffrey ROLLIN
Grégory DUBUISSON
Gregory LEFEBVRE
Guillaume BERNARD
Guillaume CARRIER
Guillaume DESCHAMPS
Halo EVOLVEUR
Hélène GRASSET
Irvin ROS
Ismail BENCHLIKHA
Jacques REHMAN
Jason GRANGIER
Jean-Baptiste BRUN
Jean-Baptiste SENETAIRE
Jean-Baptiste THUILLIER
Jean-claude PRUDHOMME
Jean-Dante VUILLEMIN
Jean-Dominique Tondeur
Jean-François FILOSA
jean-françois RIOLACCI
Jean-Hugues JEROME
Jean-Khalil ATALLAH
Jean-Marc DAS NEVES
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Marie NAISY
Jean-Michel FLEURY
Jean-Michel SERIN
Jean-Philippe PLANTE
Jean-Pierre CHAUDEL
Jérémie HUSSON
Jérémy Odin
Jérémy PLUVINET

Jeremy VASSEL
Jérémy VYLS
Jerôme CATOIRE
Jérôme CHANTRAINE
Jerome D'HEYGERE
Jérôme LIADOUZE
Joachim LANDABOUROU-BERGOT
John DOE
Jonas RIGUET
Jonathan BROCHU
Jonathan BRONNER
Jonathan CAPO
Jonathan JACOBY
Jordan MOLABI
Julien BEAULIEU
Julien BIBERON
Julien CAMERIN
Julien DUCHAMP
Julien FOUASSE
Julien GRABER
Julien IRUN
Julien KEITH
Julien KLEIN
Julien LEVY
Julien MERMOZ
Julien PENINQUE
Julien POMMIER
Kamikaze KICOE
Kevin BLANCHARD
Kévin COHEN
Kevin GENEAU
Kevin LABISSIERE
Kévin LY
Kévin MUSELET
laditoldi LE GAI
Laurent DENIS
Laurent OBJOIS
Léopold COULIBALY
Loïc ARKAM
Loïc PATATUT
Loïc POMIER
Loïs POIX-DAUDE
Loris PIRROTTA
Malik BERKANE
Manuel GRANVISIR
Marc FARILLE
Marc FAYER
Marc MOSTACCI
Marc PELATAN
Marc-André BERTHELOT
Marc-Antoine BIGAY
Marjorie MATEOS
Mathias BOULET
Mathieu BOUCHER
Mathieu BUSCHLEN

Mathieu FLEURIET
Matthieu Bizot
Matthieu CRAMPON
Matthieu CROCICCHIA
Matthieu NOIROT
Maxime BENAUWT
Maxime COURANT
Maxime DESLAURIERS
Maxime DRAPEAU
Maxime DUCLAUD
Maxime LEBRUN
Maxime RIOULT
Médéric UNISSART
Michaël BERTHIER
Michaël RUBBO
Micheal CHIARROTO
Mickaël JANNIN
Mickaël PHAM
Minh-duc TRAN
Mohamed RACHEL
Morgan H. WYX
Morsay ONCHONCH
Nathan LEGARREC
Nicholas LEMAY
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas CHARLIER
Nicolas FERNANDEZ
Nicolas GARNIER
Nicolas GIRARD
Nicolas SUBIRADA
Nicolas VALLAT
Offspring DINENDAL
Olivier BEAUDRY LAPERRIERE
Olivier DAVID
Olivier FOURNIER
olivier POULIOT
Olivier ROBERT
Patrice COROUGE
Paul GILLEN
Philippe ANTOINE
Philippe SIGIER
Pierre ALEXANDRE
Pierre BICHET
Pierre DAUBOIS
Pierre KULAS
Pierre MAUGEIN
Pierre NICHELE
Pierre-Alexandre TAIX
Pierre-Marie HEUSSAFF
Pierrick BOUTRUCHE
Quentin BRUHIER
Quentin LEGLAND
Raphael VANDELET
Raphaël ZAIDI
Régis FONTENAY

Rémi BAR
Rémi MARTINO
Renaud FROMENT
Richard BOUVIER
Robert CASTAGNE
Robin BARBACETTO
Romain BARAILLER
Romain DEBORRE
Romain JAMET
Romain LECOMTE
Safouane BAKKALI
Sami ZINAI
sebastien ARBRUN
Sebastien BRESSY
Sébastien COULON
Sébastien DESCHAMPS
Sébastien HURUGEN
Sébastien PISSAVY
Selim RUSHA
Simon DE SAINT DENIS
Simon GRATIEN
Stéphane GIRARD
Stephane GIRARD
Stéphane MAURIN
Stéphane TOULOUSE
Steven TURBEC
Sylvain DUMAS
Thibaut LUYCKX
Thierry BARD
Thomas BROUWERS
Thomas CAZELLES
Thomas FOUSSADIER
Thomas GISSY
Thomas HODEIGE
Thomas MIGNARD
Thomas NOZIERE
Thomas PAGANO
Thomas Perreon
Thomas PHAM PHU
Thomas VAILLANT
Tom SALVADORE
Tony TRAN
Valérie PRECIGOUT
Victor D'HALLUIN
Vincent BARENGO
Vincent GILETA
Vincent MATEOS
Vincent NGUY
Vincent QUINTELA
Vivien NORMAND
Xavier ARENT
Xavier COULOMBE
Xavier RICHOMME
Xavier ROLLAND
Yani GHEMMOUR

Yannick DAFFAUD
Yannick LE BOUTER
Yannick LE FUR
Yoann CRESCENCE
Yoann Poher
Zoé CUANY

L'Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo : ETAJV® est une oeuvre réalisée par la société **L'ODYSSEE INTERACTIVE.**
Toute utilisation commerciale sans autorisation préalable est strictement interdite.

Ce document est librement diffusable à plusieurs conditions :

- Que cette diffusion soit gratuite ou que le prix payé ne corresponde qu'aux frais de copie et de port.

- Que cette diffusion s'effectue sans aucune modification du document.

- Que cette diffusion ne constitue pas une quelconque restriction du droit de l'auteur sur son œuvre.

Ce document électronique est diffusé en **FREEWARE**. Cela signifie que sa diffusion est gratuite, mais l'*ETAJV*® n'est pas pour autant versée dans le domaine public! Ce mode de diffusion ne constitue en aucune façon une quelconque restriction de droit d'auteur.

L'ETAJV est protégée par la législation française en vigueur et les conventions internationales. Par exemple, il est strictement interdit de décompiler le fichier HLP, afin d'incorporer son contenu dans un autre logiciel ou de s'en servir sur un quelconque support sans autorisation expresse.

Les produits cités dans l'*ETAJV*® sont des marques déposées ou des marques commerciales. L'ODYSSEE INTERACTIVE décline toute responsabilité des conséquences pouvant provenir de l'usage des données ou programmes figurant dans ce document.

ETAJV : Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo® est une marque déposée à l'Institut National de la Propriété Industrielle.